

WILDE LANDE



BAND 3: SPIELLEITERBUCH



WILDE LANDE

BAND 3:

SPIELLEITERBUCH

Version 0.2 (Spieltest)

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

Benjamin Eisenhofer

INHALTSVERZEICHNIS

DIE AUFGABEN DER SPIELLEITUNG	1	Anmerkung: Dieses Buch wird noch erweitert.
Die Welt ernstnehmen	1	
Die Kampagne entwickeln	1	
Die Kernelemente einer Kampagnenwelt	2	
Das Spielleitungs-Spiel	3	
Der Sinn von Tabellen	4	
Würfel und Ergebnisse	4	
BEGEGNUNGEN	6	
Zustandekommen einer Begegnung	6	
Überraschung	6	
Entfernung	6	
Reaktion	6	
MORAL	7	
Moralwürfe im Kampf	7	
GEFAHREN	8	
Herunterfallen	8	
Hitze	8	
Hunger und Durst	8	
Kälte	8	
Luft anhalten	8	
Säure	8	
NICHTSPIELERCHARAKTERE	10	
Adept	10	
Adlige	10	
Bürgerliche	11	
Handwerker	11	
Soldat	11	
Gefolgsleute und Dienstleistungen	12	
ZUFALLSTABELLEN	14	
Ausbruch des Chaos	14	
Charaktereigenschaften	25	
Flüche	28	
SCHLUSSWORT	34	
LIZENZEN	35	

DIE AUFGABEN DER SPIELLEITUNG

Die Aufgabe der Spielleitung ist es, die Spiel- oder Kampagnenwelt für die eigenen Spielrunden vorzubereiten. Dazu kann auf existierende Settings zurückgegriffen werden (z. B. Aventurien, Eberron, Greyhawk) oder ein eigenes Setting entwickelt werden. Innerhalb eines Settings gelten bestimmte Regeln physikalischer, mystischer und gesellschaftlicher Art, nach denen die Spielcharaktere mit seinen Bewohnern interagieren. Die Spielregeln geben mit ihrer Mechanik viele dieser Regeln vor (z. B. Stufen, Kampf, Magie), andere sind weniger genau definiert (Gesellschaftsformen, technologischer Fortschritt etc.).

Innerhalb des Settings soll nun also die Gruppe der Spielcharaktere ganz konkrete Abenteuer erleben, beispielsweise Gewölbe erkunden, Schurken fangen oder durch bestimmte Maßnahmen die Grenzen eines Reichs erweitern. Das ganze kann als einzelnes Abenteuer geplant werden, aber was Rollenspiele wie *Wilde Lande* besonders auszeichnet, ist die Form des sogenannten Kampagnenspiels. Und weil das mein persönlich bevorzugter Spielmodus ist, werde ich nun dazu etwas schreiben.

DIE WELT ERNSTNEHMEN

Eine glaubwürdig präsentierte Kampagnenwelt ist eine großartige Sache für Spielerinnen und Spieler, die sie entdecken und mit ihr interagieren wollen. Ursache und Wirkung, Aktion und Reaktion, Entscheidungen und Konsequenzen sind (abseits des taktischen Vorgehens in einem Kampf) die Elemente für ein erinnerungswürdiges Spielgeschehen.

Wenn die Spielwelt nicht oder nicht angemessen auf die Charaktere reagiert, entsteht vermutlich keine wirkliche Immersion. Nehmen wir an, ein Charakter auf einem Marktplatz beginnt, einen Händler zu verprügeln. Wenn keiner der Umstehenden reagiert, als wären sie passive Figuren in einem Computerspiel, dann fühlt sich die Welt nicht sonderlich lebendig an. Ähnlich, wenn die Charaktere schon öfter den Karren für die Bewohner einer Siedlung aus dem Dreck gezogen haben und trotzdem wie jeder andere Neuankömmling misstrauisch beäugt werden.

Wir spielen ein elaboriertes "Was wäre, wenn". Ohne ein überzeugendes "dann" bleibt das Setting oberflächlich.

DIE KAMPAGNE ENTWICKELN

Bei einer Kampagne handelt es sich um den großen Rahmen für alles, was die Spielcharaktere darin anstellen möchten. Je nach Setting beinhaltet die Kampagne eine oder mehrere Welten, Sonnensysteme, Ebenen oder parallele Realitäten. Umso größer der Rahmen am Anfang gezogen wird (bzw. umso weniger Grenzen schon zu Anfang definiert werden), desto weiter kann die Kampagne geplant und ausgebaut werden.

Bei der Entwicklung eines eigenen Settings stellt sich schnell die Frage, ob man vom Großen zum Kleinen arbeitet, oder anders herum. Man kann zuerst die verschiedenen großen Machtzentren definieren, oder aber mit einem Dorf und seiner Umgebung anfangen und von da aus weiterarbeiten. Ein pragmatischer Ansatz ist, für

den großen Rahmen lediglich grobe Skizzen anzufertigen (welche Reiche/Götter/Megakonzerne gibt es) und erst bei Bedarf an die Details zu gehen. Der Vorteil bei diesem Vorgehen ist, dass die Spielleitung schneller mit den Vorbereitungen für die ersten Spielrunden beginnen kann.

DIE KERNELEMENTE EINER KAMPAGNENWELT

Gary Gygax schrieb 1979 im *Dungeon Masters Guide*: „You can not have a meaningful campaign if strict time records are not kept.“ Ich möchte das so übersetzen: „Ohne exakte Dokumentation von Spielergebnissen und Zeiträumen gibt es kein ernstzunehmendes Kampagnenspiel.“

Ich möchte das außerdem um einige Elemente erweitern, nämlich Landkarten, Machtzentren und Zufallstabellen. Die gute Nachricht für die Spielleitung ist, dass nicht alles immer im Detail ausgearbeitet werden muss. Ein Kalender muss nur nachgehalten werden, Landkarten sind be-

liebig einfach oder aufwändig herzustellen und die Zufallstabellen können das komplette Setting abbilden.

KALENDER

Ein Kalender erfüllt verschiedene Funktionen: Zum einen zeigt er den Fortgang der Jahreszeiten, während die Spielercharaktere die Welt erkunden. In einer stärker ausgearbeiteten Welt zeigt er gegebenenfalls auch spezielle Feiertage und Festivitäten, wodurch die Spielwelt etwas lebendiger wirkt. Darüber hinaus dient der Kalender als Planungshilfe für Aktionen und Aufenthaltsorte der Nichtspielercharaktere, zum Beispiel wenn die Charaktere den Oberschurken nicht geschnappt haben, oder wenn eine Entsatzstreitmacht ausrückt, um eine Bedrohung zu bekämpfen in einer Gegend, in der sich die Charaktere aufhalten. So können die Aktionen der verschiedenen Akteure geplant werden. Und wenn diese mit den Aktionen der Charaktere kollidieren, entstehen neue Pfade und neue potentielle Geschehnisse, auf die die Charaktere reagieren können.

LANDKARTEN

Landkarten in verschiedenen Maßstäben sind eine großartige Planungshilfe und geben der Welt ein Gesicht. In Verbindung mit dem Kalender können Wegstrecken für die Spieler erfassbar gemacht werden, was für zeitkritische Pläne oft unabdingbar ist. Oft genügt es, nur die Landkarten vorzubereiten, die den aktuellen Aktionsradius oder den für die nächste Zeit relevanten Bereich abdecken, sowie Stadtkarten mit einer groben Verortung der diversen Stadtteile. Dafür genügt eine halbwegs maßstabsgerechte Bleistiftskizze. Karten sind ein wunderbares Spielzeug für Spielende und ermöglichen eine taktische oder strategische Planung.

TABELLEN

Eine der größten Herausforderungen bei der Beschreibung eines lebendigen, diversen Settings ist die große Fülle von Personen, Kreaturen, Gesellschaftsformen, Beziehungen und allen möglichen Details. Jeder Nichtspielercharakter soll sich lebendig anfühlen, jede Siedlung einzigartig, jede Landschaft will beschrieben werden. Man muss sich nur die Fülle an aktueller Literatur über unsere Erde und uns Menschen vor Augen führen, um sich der Vielfalt bewusst zu werden. Unmöglich, das auch nur annähernd für ein Setting vorzubereiten.

Einen sehr pragmatischen Ausweg bieten Zufallstabellen: Leicht zu bedienen und immer zur Stelle, wenn ein Detail nicht bereits festgelegt ist. Dabei sind Zufallstabellen durchaus nicht beliebig, sondern definieren schon durch die möglichen enthaltenen Ergebnisse die Tonalität der Welt (oder die Tödlichkeit von Begegnungen, oder die Population verschiedener Spezies, oder die soziale Struktur einer Stadt, etc.).

Beispiele sind die Tabellen für Begegnungen in Landkarten, sowie die Tabellen für zufällige Adelshäuser und zufällige Ruinen und Relikte.

Nehmen wir an, wir möchten eine Region beschreiben. Wir haben eine grobe Karte mit einigen spezifischen Geländetypen wie einem Wald, einem hügeligen Grasland und einer herausragenden Bergregion, die von Straßen und Pfaden durchzogen sind. Für diese Gegenden können nun Zufallsbegegnungen in einer Tabelle zusammengestellt werden, dabei kann es sich um Kreaturen, NSC oder landschaftliche Merkmale handeln. Damit ist die Gegend für das Spiel hinreichend beschrieben und was genau die Spielcharaktere auf ihren Reisen entdecken, kann nun bei Bedarf ermittelt werden. Eine Tabelle für eine angrenzende Region mit abweichenden Tabelleninhalten schafft eine andersartige Spielerfahrung.

DAS SPIELLEITUNGS-SPIEL

Die drei Komponenten Kalender, Landkarten und Tabellen eröffnen der Spielleitung das Solo-Spiel. Es werden Fakten erwürfelt oder vorgegeben, welche helfen, die eigene Kreativität anzustoßen. Die Befüllung von Landkarten und Zeittafeln und die Vorbereitung von Zufallstabellen ist ein wesentlicher Aspekt des Spiels für die Spielleitung, denn auf diese Weise erforscht und formt man die Kampagne und lernt sie dabei sehr genau kennen. Und auch während eines Spielabends ist die Spielleitung am Spiel beteiligt, wenn Tabellenergebnisse ermittelt und interpretiert werden. Denn eines ist die Spielleitung nicht: Eine Filmregie oder Autorin.

DER SINN VON TABELLEN

Tabellen haben mehrere Funktionen: Sie sind Ideengeber, Geschichten-Erzeuger, unparteiische Entscheider und Faktenschaffer. Sie können der Spielleitung einen großen Teil der Planung abnehmen.

Die Nutzung von Tabellen zur Definition einer Region (oder Siedlung, etc.) wurde oben erläutert.

Zum Beispiel könnte man definieren, in welchem Turnus eine Wache in einem Bereich ihre Runde dreht und während des Spielgeschehens genau nachhalten, wann sie an einem bestimmten Ort auftaucht. Alternativ könnte man definieren, dass die Wache mit einer Chance von 10 % auftaucht, wenn die Charaktere einen Bereich betreten.

Die Komplexität kann sehr einfach durch verschachtelte Tabellen gesteigert werden. Eine Tabelle mit sechs Einträgen erzeugt sehr bald gleiche Ergebnisse. Wenn aber in jedem Eintrag statt eines einfachen Ergebnisses eine weitere Tabelle mit sechs Einträgen steckt, ergibt sich eine sehr viel größere Menge an möglichen Ergebnissen.

Eine andere Möglichkeit ist es, Tabellen zu verketteten. Dann wird ein Gesamtergebnis durch das Würfeln in mehreren Tabellen erzeugt, die gemeinsam eine Vielzahl an Kombinationen ergeben können.

Zusammengefasst ist es der Sinn von Zufallstabellen, große Vielfalt zu ermöglichen, ohne jedes Detail im Voraus planen zu müssen.

WÜRFEL UND ERGEBNISSE

Wenn ein Würfel geworfen wird, dann in der Regel, um den Verlauf der Ereignisse voranzubringen. Dabei gibt es zwei unterschiedliche Interpretationsweisen, die zu unterscheiden manchmal hilfreich ist: Wird ein Würfel geworfen, um a) eine angekündigte Aktion durchzuführen und den Erfolg festzustellen oder wird b) das Ergebnis interpretiert und damit die Handlung nachträglich definiert.

Ein Beispiel dafür sind Angriffswürfe: Ein Angriffswurf kann einerseits bedeuten, dass ich einen einzelnen Angriff durchführe, der entweder gelingt oder nicht. Ein Angriffswurf kann andererseits auch nur das Ergebnis einer Kampfrunde von sechs Sekunden festlegen und nichts darüber aussagen, wie viele tatsächliche Hiebe der angreifende Charakter ausgeführt hat.

Ein Wurfresultat kann immer sehr viel mehr aussagen als "erfolgreich" oder "fehlgeschlagen". Zwar wird das Ergebnis des Wurfs in der Regel mit einem definierten Schwierigkeitsgrad oder einer Rüstungsklasse verglichen, aber ein niedriges Ergebnis bei der Anwendung einer Fertigkeit kann zum Beispiel auch bedeuten, dass die Tätigkeit länger dauert als üblich, oder dass die Voraussetzungen die falschen sind.

So kann man zum Beispiel vermeiden, dass wenn eine Handlung ohne Zeitdruck ausgeführt wird, eine mehrfache Wiederholung des Wurfs verlangt wird. Aber eben nicht, weil es einmal missglückt ist und dann nie wieder versucht werden darf, sondern weil es zehnmals so lang dauert (und dann wird einfach abgewartet oder andere Dinge geschehen in der Zwischenzeit).

Wenn zum Beispiel ein Charakter versucht, ein Schloss zu öffnen und das Wurfresultat unter dem Schwierigkeitsgrad liegt, kann das drei verschiedene Dinge bedeuten:

1. Der Charakter war aufgrund seiner fehlenden Erfahrung nicht in der Lage, das Schloss zu öffnen: Ein anderer Charakter kann es versuchen.
2. Das Schloss ist zu beschädigt und lässt sich sowieso nicht öffnen: Kein anderer Charakter kann es versuchen, das Schloss ist hinüber.
3. Das Schloss ist sehr kompliziert und der Charakter benötigt deutlich länger, kann es aber irgendwann schaffen: Sofern nicht andere Ereignisse dazwischen kommen, geht das Schloss irgendwann auf.

Welche Interpretation die passende ist, liegt im Ermessen der Spielleitung. Wenn eine willkürliche Entscheidung zu parteiisch erscheint, kann ein Würfel entscheiden.

FERTIGKEITSWÜRFEL

Die Fertigkeiten, speziell die Hintergrundfertigkeiten und Berufe, sind bewusst vage gehalten. Wenn man versucht, alles, was ein Waldläufer möglicherweise wissen oder machen könnte, in klar abgegrenzte Fertigkeiten zu unterteilen, erhält man sehr schnell eine lange Liste mit trivialen Details, für die keiner Fertigungspunkte hergeben möchte. Daher ist die Spielleitung hier angehalten, nach Plausibilität zu entscheiden und, falls keine allgemeine Fertigkeit greift, die Stufe des Charakters als Bonus für den Wurf gelten zu lassen.

Für die allgemeinen Fertigkeiten existieren zwar Vorschläge, welche Attribute zu einem Wurf herangezogen werden können, aber die Spielenden sollten immer die Möglichkeit haben, den Einsatz einer Fertigkeit auf plausible Art so zu beschreiben, dass ein anderes Attribut herangezogen werden kann. (Wenn das nicht sinnvoll ist, geht es eben nicht.)

BEGEGNUNGEN

Begegnungen sind Situationen, in denen die Spielcharaktere anderen Charakteren oder Kreaturen unter unsicheren Umständen begegnen.

ZUSTANDEKOMMEN EINER BEGEGNUNG

Ob eine Begegnung stattfindet, wird je nach Umgebung zufällig ermittelt.

Bei Überlandreisen und in Städten besteht tagsüber jede Stunde eine Chance von 1 in 6, dass es zu einer Begegnung kommt, nachts beträgt die Wahrscheinlichkeit 2 in 6.

In einem Gewölbe oder einer Behausung wird, wenn sinnvoll, jede halbe Stunde ermittelt, ob es zu einer Begegnung kommt. Die Wahrscheinlichkeit beträgt 1 in 6.

Welcher Art die Begegnung ist, wird auf entsprechenden Tabellen für Zufallsbegegnungen ermittelt.

ÜBERRASCHUNG

Wenn es möglich ist, dass eine Seite von der anderen überrascht wird, wird 1W6 für jede Partei geworfen. Die meisten Charaktere und Kreaturen sind bei 2 in 6 überrascht.

Wenn eine der Parteien einen gut vorbereiteten Hinterhalt gelegt hat, ist die andere Seite bei 4 in 6 überrascht.

Manche Kreaturen (z.B. Elfen) können nicht so leicht überrascht werden, für diese wird die Wahrscheinlichkeit um 1 reduziert.

ENTFERNUNG

Begegnungen beginnen mit einem Abstand von $3W6 * 3$ m zwischen den beiden nächsten Beteiligten, wenn keine besonderen Umstände eine andere Entfernung vorgeben.

REAKTION

Meist ergibt sich die Reaktion von NSC eindeutig aus der Situation einer Begegnung. Sollte die Situation nicht eindeutig sein, kann folgende Tabelle herangezogen werden.

Tabelle 1: Reaktion

2W6	Reaktion
2	Freundlich oder neugierig
3–6	Desinteressiert
7–8	Neutral und unentschlossen
9–11	Unfreundlich und aggressiv
12	Feindlich und gewalttätig

Falls bestimmte Ergebnisse keinen Sinn ergeben, kann alternativ auch nur 1W6 geworfen und 1 oder 6 addiert werden, um das mögliche Ergebnis einzugrenzen auf 2–7 bzw. 7–12.

Geben die SC sich Mühe, die Situation zu beeinflussen, dann wird der Charismabonus eines beliebigen SC nach Wahl der Spieler bzw. im Sinne der Spielerwünsche von dem Wurf abgezogen oder hinzugezählt.

Wenn die Reaktion der NSC geklärt ist, aber ihr konkretes Verhalten noch unklar, dann hilft eventuell ein Moralwurf weiter.

MORAL

Jede Kreatur außer den Spielcharakteren hat einen Moralwert bzw. Moralwürfel. Dieser gibt an, wie geistig standfest eine Kreatur ist, wenn sie mit Widerstand konfrontiert wird.

Moralwürfe können der Spielleitung helfen, wenn NSC in besonders beängstigende Situationen geraten oder wenn es zu Begegnungen kommt, bei denen die Handlungsweise der NSC ungewiss ist.

Der Moralwürfel gibt an, welcher Würfel für den Wurf verwendet wird. Der niedrigste Würfel ist ein W4, der höchste ein W30:

- W4
- W6
- W8
- W10
- W12
- W16
- W20
- W30

Ist ein Moralwurf fällig, wird der entsprechende Würfel verwendet.

Wenn bei dem Moralwurf ein Ergebnis von 4 erreicht wird, gilt er als gelungen. Wenn das Wurfergebnis niedriger ist, dann wankt die Kreatur oder gibt klein bei. Ist der Wurf größer oder gleich 4, dann lässt sie sich vorerst nicht beirren.

Manchmal wird der Moralwert angepasst. Dann wird entsprechend ein Würfel mit mehr Augen (besser) oder einer mit weni-

ger Augen (schlechter) für den Wurf verwendet.

MORALWÜRFE IM KAMPF

NSC und Monster kämpfen für gewöhnlich nicht bis zum bitteren Ende, sondern die meisten werden versuchen, mit dem Leben davonzukommen.

Wenn das Ergebnis eines Moralwurfs kleiner als 4 ist, verliert die Kreatur die Nerven und flieht oder ergibt sich, falls möglich.

In der Regel wird im Kampf in folgenden Situationen ein Moralwurf fällig:

- Wenn NSC oder Kreaturen zum ersten Mal auf Widerstand stoßen und zahlenmäßig unterlegen sind
- Wenn eine Gruppe um die Hälfte ihrer Anzahl bzw. TW reduziert wurden
- Wenn eine Gruppe in einer Runde um 25 % (ein Viertel) ihrer Anzahl reduziert wurde
- Wenn der Anführer einer Gruppe ausgeschaltet wurde
- Wenn eine befreundete Gruppe ausgeschaltet wurde oder flieht
- Wenn der Oberbefehlshaber ausgeschaltet wurde

GEFAHREN

HERUNTERFALLEN

Pro 3 Meter Fallhöhe nimmt ein Charakter 1W6 Schaden, bis zu einem Maximum von 20W6. Große Gegenstände wie Felsbrocken oder Schmiedehämmer, die auf Charaktere fallen, verursachen entsprechend viel Schaden, kleinere Gegenstände wie Kiesel oder ein Holzsplit die Hälfte.

HITZE

Charaktere in einer Umgebung über 80°C wie Feuer, kochendem Wasser oder Lava verlieren jede Runde 1W6 TP. Charaktere, die von heißer Materie eingeschlossen sind, verlieren bis zu 10W6 TP pro Runde.

Wenn ein Ziel von brennendem Öl oder einem Feuerzauber getroffen wird, erleidet es 1W4 Schaden bzw. den Schaden des Zaubers. Wenn der Schaden dem Maximum des Würfels entspricht (4 bei Öl), muss das Ziel einen Reflexwurf bestehen oder erleidet nochmal 1W4 Schaden. Wenn dieser Wurf eine 4 ist, steht das Ziel in Flammen und erleidet zu Beginn jeder Runde 1W8 Schaden, bis das Feuer gelöscht ist.

HUNGER UND DURST

Ein Charakter hält es gut einen Tag ohne Wasser aus. Danach muss er jeden Tag einen Zähigkeitswurf mit einem SG ablegen, der der Umgebungstemperatur entspricht (mindestens 5) plus 10 für jeden vorangegangenen Wurf. Misslingt der Wurf, nimmt der Charakter von da an jeden Tag 1W6 Konstitutionsschaden.

Ohne Essen kann ein Charakter gut drei Tage auskommen. Anschließend muss er

jeden Tag einen Zähigkeitswurf mit einem SG von 10 plus 1 für jeden vorangegangenen Wurf bestehen, andernfalls nimmt er von da an täglich einen Punkt Konstitutionsschaden.

KÄLTE

Charaktere, die ohne passenden Schutz einer Temperatur von -20 °C oder weniger ausgesetzt sind, müssen täglich einen Zähigkeitswurf bestehen oder ziehen sich eine ernsthafte Unterkühlung zu. Sie erleiden 1W4 Konstitutions- und Geschicklichkeitsschaden. Wenn sich Charaktere längere Zeit ohne passenden Schutz in unter -40 °C aufhalten, verlieren sie außerdem 1W6 TP pro Stunde. Ihre natürliche Heilung setzt aus, bis sie wieder in eine angenehmere Umgebung kommen. Der SG für den Zähigkeitswurf entspricht der negativen Temperatur.

LUFT ANHALTEN

Ein Charakter kann für eine Dauer vom doppelten seiner Konstitution in Runden die Luft anhalten. Befindet sich der Charakter unter Wasser, in luftleerem Raum oder in einer anderen Umgebung, in der er nicht atmen kann, beginnt der Charakter zu ersticken. Er verliert das Bewusstsein und seine TP sinken auf -1.

SÄURE

Übliche Säure verursacht 1W6 Schaden pro Runde. Ist ein Charakter komplett in Säure getaucht, steigt der Schaden auf bis zu 10W6 pro Runde.

NICHTSPIELERCHARAKTERE

ADEPT

TREFFERWÜRFEL

W6

FERTIGKEITSPUNKTE

- Zu Spielbeginn: 6
- Beim Stufenaufstieg: 2

KLASSENFERTIGKEITEN

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Adept ist im Umgang mit Dolchen und Keulen geübt, kann aber keine Rüstungen oder Schilde einsetzen.

Zauber: Ein Adept kann göttliche Zauber wie ein Kleriker wirken. Wie ein Kleriker muss der Adept seine Zauber im Voraus auswählen und vorbereiten und benötigt ein heiliges Symbol.

FOLGEKLASSEN

Adliger, Kleriker, Paladin

ADLIGE

TREFFERWÜRFEL

W8

FERTIGKEITSPUNKTE

- Zu Spielbeginn: 12
- Beim Stufenaufstieg: 2

KLASSENFERTIGKEITEN

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Adliger ist im Umgang mit allen Klingengewaffen, Lanzen und Streitkolben geübt und kann alle Rüstungen und Schilde einsetzen.

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

FOLGEKLASSEN

Abenteurer, Adept, Arkaner Krieger, Barde, Kämpfer, Kleriker, Magier, Paladin

BÜRGERLICHE

TREFFERWÜRFEL

W6

FERTIGKEITSPUNKTE

- Zu Spielbeginn: 8
- Beim Stufenaufstieg: 2

KLASSENFERTIGKEITEN

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Bürgerlicher ist im Umgang mit Dolchen und Keulen geübt, kann aber keine Rüstungen oder Schilde einsetzen.

FOLGEKLASSEN

Abenteurer, Soldat

HANDWERKER

TREFFERWÜRFEL

W6

FERTIGKEITSPUNKTE

- Zu Spielbeginn: 14
- Beim Stufenaufstieg: 3

KLASSENFERTIGKEITEN

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Handwerker ist im Umgang mit allen stumpfen Hieb Waffen sowie Dolchen geübt und kann leichte Rüstungen sowie leichte Schilde einsetzen.

FOLGEKLASSEN

Abenteurer, Kämpfer, Soldat

SOLDAT

TREFFERWÜRFEL

W10

FERTIGKEITSPUNKTE

- Zu Spielbeginn: 10
- Beim Stufenaufstieg: 2

KLASSENFERTIGKEITEN

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Soldat ist im Umgang mit allen Waffen geübt und kann alle Rüstungen und Schilde einsetzen.

FOLGEKLASSEN

Abenteurer, Barde, Kämpfer, Kleriker, Paladin

GEFOLGSLEUTE UND DIENSTLEISTUNGEN

Manchmal benötigen die Spieler die Dienste eines NSC, wenn die Charaktere sich selbst nicht um bestimmte Angelegenheiten kümmern können. Wenn in einer Spalte kein Betrag angegeben ist, bedeutet das, dass der Dienst nicht üblicherweise auf Tages- bzw. Monatsbasis erhältlich ist.

<i>Gefolge</i>	<i>Tagessatz (GM)</i>	<i>Monatliches Gehalt (GM)</i>
Alchemist		250
Arbeiter	6	60
Arzt	28	280
Buchhalter	5 %	5 %
Fackelträger	4	40
Führer	14	
Gelehrter		100
Handwerker		100
Hausmeier		50
Kapitän		250
Knecht/Magd	6	60
Kutscher	6	60
Matrose		63
Ruderer		30
Rüstmeister		50
Sklaventreiber		70
Söldner	Stufe * Stufe *	100
Spion		200
Stallmeister	14	140
Steuermann		100
Wache	8	80

ALCHEMIST

Die Unterstützung eines Alchemisten reduziert die Dauer für die Herstellung magischer Gegenstände um je 1W6 Tage.

ARBEITER

Einfache Arbeiter erledigen meist anstrengende Tätigkeiten. Sie verladen Kisten oder heben Löcher aus. Damit größere

Gruppen von Arbeitern effektiv arbeiten, wird für je zehn Arbeiter ein Mannschaftsführer benötigt. Dieser arbeitet selbst nicht mit.

ARZT

Die Pflege eines Arztes beschleunigt die Heilung eines Charakters.

BUCHHALTER

Ein Buchhalter ist essentiell, um die Kosten eines Haushalts, Unternehmens oder Hofstaats im Griff zu behalten. Sobald die Zahl des Personals zehn übersteigt, steigen die Gesamtkosten um 1W10 % pro 10 Personen.

FACKELTRÄGER

Ein Fackelträger sorgt für ausreichende Beleuchtung. Er eignet sich nicht als Führer, Lastenträger oder Arbeiter.

GELEHRTER

Die Unterstützung eines Gelehrten reduziert die Forschungsdauer für arkane Zauber um je 1W6 Tage.

HAUSMEIER

Ein Hausmeier hilft, die verschiedenen Bediensteten zu koordinieren, wenn der Charakter nicht zugegen ist. Wenn kein Hausmeier auf die verschiedenen Bediensteten eines Haushalts achtet, verlassen diese möglicherweise nach zwei Wochen Abwesenheit des Charakters dessen Anwesen. Die Wahrscheinlichkeit beträgt 1% je verstrichenem Tag seit der Abreise des Charakters.

RÜSTMEISTER

Rüstmeister pflegen Ausrüstung und stellen neue her. Für je 50 Bewaffnete wird ein Rüstmeister benötigt.

SÖLDNER

Die Preise für Söldner richten sich nach deren Stufe. Pro Monat verlangt ein Söldner das hundertfache des Quadrats seiner Stufe (Stufe * Stufe * 100 GM). Davon können bis zu 50% in Sachleistungen (Verpflegung, Unterkunft) gezahlt werden.

Pro zehn Söldner muss ein Anführer angeheuert werden, der eine Stufe mehr hat. Eine einfache Gruppe von zehn Speerträgern muss also einen Anführer der zweiten Stufe beinhalten.

Pro Trupp von fünf bis sieben Gruppen sollte eine der Gruppen einen Hauptmann als Truppführer enthalten, der die Aktionen der anderen Gruppen koordiniert. Der Hauptmann mindestens eine Stufe mehr haben als die Gruppenführer.

Pro drei bis fünf Trupps sollte ein Stab eingesetzt werden, der die Trupps koordiniert. Die Stabsmitglieder sollten mindestens eine Stufe mehr haben als die Truppführer.

Die Ausrüstung eines Söldners der ersten Stufe besteht üblicherweise aus Lederrüstung, Speer, Dolch und einem leichten Schild. Söldner höherer Stufen haben in der Regel entsprechend bessere Ausrüstung.

SPION

Spione werden eingesetzt, um Informationen über Personen oder Gegenständen zu beschaffen.

ZUFALLSTABELLEN

AUSBRUCH DES CHAOS

Kommt es beim Wirken arkaner Magie zu einem Ausbruch des Chaos, wird der Effekt auf den folgenden Tabellen ermittelt. Zuerst wird mit 1W8 auf Tabelle 1 gewürfelt und dann bei Bedarf mit den angegebenen Tabellen weitergemacht.

Wird ein Rettungswurf fällig, für den kein SG angegeben ist, dann entspricht der SG dem des Zaubers, der den Ausbruch des Chaos ausgelöst hat.

TABELLE 1 (1W8)

1. Saat, weiter auf Tabelle 2
2. Mutation, weiter auf Tabelle 3
3. Zeit: weiter auf Tabelle 4
4. Zauber: weiter auf Tabelle 5
5. Umkreis, weiter auf Tabelle 6
6. Fluch: Ermittle einen zufälligen Fluch
7. Zwei Ergebnisse: Ermittle zwei Ergebnisse mit einem W6 aus dieser Tabelle
8. Nichts Auffälliges ereignet sich bis auf (1W4)
 1. ein paar komische Lichter um den Magier
 2. ein entferntes (1W3)
 1. Donnerrollen
 2. Gelächter
 3. Rauschen wie von starkem Wind

3. einen durchdringenden Geruch nach (1W6)

1. Käse
2. Schwefel
3. Blut
4. Verwesung
5. Rosen
6. Maiglöckchen

4. einen spürbaren (1W2)

1. Temperaturanstieg
2. Temperaturabfall

TABELLE 2 - SAAT (1W4)

1. Beschwörung: Tabelle 2.1
2. Beherrschung: Tabelle 2.2
3. Hervorrufung: Tabelle 2.3
4. Verwandlung: Tabelle 2.4

TABELLE 2.1 - BESCHWÖRUNG (1W8)

1. In einem Radius von 3W6 Metern (1W2)
 1. schießen Tentakel aus dem Boden, die alle Lebewesen niederringen und entwaffnen (1W4 Tentakel pro Kreatur, Angriffsbonus +6)
 2. schießen große, spitze Stachel aus dem Boden (1W8 Schaden)
2. Es erscheint ein Dämon mit 1W4 TW, der in Bluttausch verfällt
3. Es erscheinen zwei Dämonen mit je 1W4 TW, die in Bluttausch verfallen
4. Es erscheint ein Dämon mit 2W4 TW, sein Verhalten dem Magier gegenüber wird mit einem Reaktionswurf bestimmt
5. Es erscheint ein Gallertblock
6. Alle Toten in 3W10 Metern Umkreis stehen als Untote wieder auf – befinden sich keine Toten in diesem Umkreis, altert der Magier um 1W100 Jahre
7. Eine Gottheit des Chaos erhascht einen Blick auf den Magier und umgkehrt; der Magier muss einen Willenswurf gegen SG 20 bestehen, andernfalls wird er wahnsinnig
8. Ein Gewächs oder Gegenstand in der Nähe (z.B. ein Baum, Kessel, Stuhl, etc.) erwacht zum Leben und greift die nächste Kreatur an

TABELLE 2.2 - BEHERRSCHUNG (1W6)

1. Alle Personen und Kreaturen in 3W6 Metern Umkreis verfallen für 2W6 Runden in einen Kampfrausch und greifen das nächste Ziel im Nahkampf an
2. Eine zufällige Person in 3W6 Metern Umkreis erhält ein Geas einer zufälligen chaotischen Gottheit
3. In den folgenden 1W6 Tagen besteht eine Chance von 10%, dass nachdem der Magier einen Zauber zu wirken begonnen hat (Ziel festgelegt usw.), ein zufälliger anderer memorierter Zauber stattdessen ausgelöst wird
4. Der Magier wirkt alle seine verbleibenden memorierten Zauber auf zufällige Ziele, bis er gestoppt wird oder keine Zauber mehr hat
5. Der Magier strahlt für 2W4 Runden eine beängstigende Aura ab, jeder in Sichtweite muss einen Moralwurf ablegen (8+ Weisheitsbonus für Spieler); misslingt der Wurf (1W2)
6. versucht die Person, den Magier zu töten
7. flieht die Person, bis sie außer Sichtweite ist
8. Der Magier ist lethargisch und regungslos für (1W3)
 1. 1W6 Runden
 2. 1W6 Stunden
 3. 1W6 Tage

TABELLE 2.3 - HERVORRUFUNG (1W6)

1. Es fällt 1W6 Runden lang Feuer vom Himmel auf den Magier und jede Runde muss ein Reflexwurf abgelegt werden, andernfalls erleidet er einen Treffer wie durch Lampenöl
2. Es entsteht ein 2W20 Meter langer und 5W20 Meter tiefer Riss im Boden, in zufälliger Richtung, der sich unter dem Magier in beide Richtungen ausbreitet, dies verursacht ein Erdbeben (siehe Zauber)
3. Der Boden in 3W6 Meter Radius wird zu einem 1W3 Meter tiefen, zähflüssigen Schlammbecken
4. Ein Kugelblitz erscheint für 2W4 Runden, der sich jede Runde 2W6 Meter in eine zufällige Richtung bewegt und bei Kreaturen in bis zu 1,5 Meter Entfernung je 1W10 Schaden verursacht
5. Eine extreme Kälte breitet sich für 1W4 Runden in einem Radius von 3W8 Metern aus, jede Kreatur erleidet 1W6 Schaden, Personen in Metallrüstung erleiden den Schaden zusätzliche zwei Runden lang
6. 2W4 Säuregeysire schießen 1W10 Meter in zufälliger Richtung vom Magier entfernt für je 1W6 Runden aus dem Boden empor, daraus werden Säurepfützen mit 2 Meter Durchmesser, die sich jede Runde weitere 2 Meter in jede Richtung ausbreiten; Kreaturen direkt über einem Geysir erleiden 1W8 Schaden sowie 1W4 Runden weitere 1W8 Schaden, Kreaturen in einer Pfütze erleiden 1W4 Schaden in ihrer Runde bzw. alle sechs Sekunden

TABELLE 2.4 - VERWANDLUNG (1W6)

1. Alle Kreaturen in 3W6 Metern müssen einen Willenswurf ablegen, andernfalls verwandeln sie sich permanent in (1W6)
 1. Fledermäuse
 2. Ratten
 3. Frösche
 4. Schweine
 5. Blindschleichen
 6. Raben
2. Alle Kreaturen in 3W6 Metern müssen einen Willenswurf ablegen, andernfalls vertauscht sich ihr Geschlecht ins Gegenteil
3. Alle Kreaturen in 3W6 Metern müssen einen Willenswurf ablegen, andernfalls verwandeln sie sich permanent in (1W3)
 1. Gallertblöcke
 2. Sand
 3. drei schwarze Kiesel
4. Alle Kreaturen in 3W6 Metern erhalten für 1W6 Runden eine gasförmige Gestalt
5. Alle Kreaturen in 3W6 Metern werden für 1W6 Runden unsichtbar
6. Alle Kreaturen in 3W6 Metern müssen einen Willenswurf ablegen, andernfalls verwandeln sie sich in Zombies

TABELLE 3 - MUTATION (W4)

1. Hände: Tabelle 3.1
2. Gesicht: Tabelle 3.2
3. Arme und Beine: Tabelle 3.3
4. Sonstige: Tabelle 3.4

TABELLE 3.1 - HÄNDE (1W10)

1. Die Hände sehen aus wie vom gegenteiligen Geschlecht
2. Die Hände sehen aus wie die einer sehr viel älteren Person
3. Die Hände sehen aus wie die einer sehr viel jüngeren Person
4. Die Fingernägel des Magiers wachsen jede Nacht auf $1W6 + 4$ cm Länge
5. Dem Magier wachsen Schwimmhäute zwischen Fingern und Zehen
6. Dem Magier wächst ein sechster Finger (1W3)
 1. an der rechten Hand
 2. an der linken Hand
 3. an beiden Händen
7. Eine Hand des Magiers vertrocknet und wird unbrauchbar (1W2)
 1. die linke Hand
 2. die rechte Hand
8. Dem Magier wächst ein Auge in der (1W2)
 1. rechten Handfläche
 2. linken Handfläche
9. 1W10 Finger des Magiers werden zu Stein, er kann nur Zauber der Grade wirken, die seinen noch beweglichen Fingern entsprechen
10. $1W4 + 1$ Finger der einen Hand befinden sich plötzlich an der anderen Hand (1W2)
 1. der linken Hand
 2. der rechten Hand

TABELLE 3.2 - GESICHT (1W12)

1. Die Nase des Magiers verfault und fällt ab
2. Der Magier erblindet auf einem Auge, Fernkampf mit ballistischen Waffen (keine Zauber) ist um -2 erschwert
3. Dem Magier fallen alle Haare aus und wachsen nicht mehr nach
4. Das Haar des Magiers wird schneeweiß; ist es bereits schneeweiß, fällt es aus
5. Der Magier verliert seinen Geruchs- und Geschmacksinn
6. Die Lippen des Magiers springen und bluten schon bei kleinen Bewegungen
7. Die Augen des Magiers werden komplett (1W3)
 1. rot
 2. schwarz
 3. weiß
8. Dem Magier fallen alle Zähne aus
9. Eine Gesichtsoffnung des Magiers wächst zu (1W6)
 1. Nase
 2. Mund
 3. rechtes Auge
 4. linkes Auge
 5. rechtes Ohr
 6. linkes Ohr
10. Eine Gesichtshälfte des Magiers fault und eitert permanent, Charisma -1W6, magische Heilung hilft für so viele Stunden wie TP geheilt wurden

11. Die Zunge des Magiers ist gespalten wie die einer Schlange
12. Die Ohren des Magiers werden lang und spitz und enden in Haarbüscheln

TABELLE 3.3 - ARME UND BEINE (1W8)

1. Ein Arm des Magiers wird so lang, dass er beinahe bis auf den Boden reicht (1W2)
 1. die linke Hand
 2. die rechte Hand
2. Von einem Arm des Magiers fällt das Fleisch ab, nur Knochen bleibt übrig, aber der Arm kann normal benutzt werden (1W2)
 1. linker Arm
 2. rechter Arm
3. Der Magier hat Bocksbeine
4. Dem Magier wächst ein zusätzlicher Arm unter seinem (1W2)
 1. linken Arm
 2. rechten Arm
5. Ein Arm des Magiers wird zu einem von Saugnäpfen besetzten Tentakel (1W2)
 1. linker Arm
 2. rechter Arm
6. Ein Arm des Magiers entwickelt bei Vollmond ein Eigenleben und versucht, ihn im Schlaf zu erwürgen (1W2)
 1. linker Arm
 2. rechter Arm

7. Die Beingelenke des Magiers versteifen sich, seine Bewegungsdistanz halbiert sich
8. Die Arme des Magiers zittern unkontrolliert, jeder Zauber hat eine Chance von 5%, fehlzuschlagen

TABELLE 3.4 - SONSTIGE (1W16)

- | | |
|---|--|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Der Magier erleidet im Sonnenlicht jede Runde 1W4 Schaden, seine Haut wird (1W6) <ol style="list-style-type: none"> 1. schwarz 2. blau 3. rot 4. grün 5. weiß 6. gelb 2. Die Haut des Magiers wird (1W6) <ol style="list-style-type: none"> 1. schwarz 2. blau 3. rot 4. grün 5. weiß 6. gelb 3. Dem Magier wächst ein großer Buckel 4. Die Haut des Magiers ist wie bei einem Lepra-Kranken von knotigen Warzen übersät 5. Der Magier wird extrem dürr, seine Stärke sinkt um 1W4 Punkte 6. Der Magier hat Glasknochen, seine Konstitution sinkt um 1W6 Punkte | <ol style="list-style-type: none"> 7. Dem Magier wächst ein geschuppter Schwanz, den er zum Greifen benutzen kann 8. Dämonengeschenk! Weiter auf Tabelle 3.5 9. Die Haut des Magiers ist von Fischschuppen bedeckt 10. Der Magier wird zu (1W4) <ol style="list-style-type: none"> 1. einem Werwolf 2. einer Werratte 3. einem Werbären 4. einem Wertiger 11. Wenn der Magier das nächste Mal seine Gestalt wechselt (selbst oder durch fremden Einfluss), wird er zu einer Chaosbrut 12. Der Magier kann keine Berührung durch metallischen Gegenstände mehr ertragen; berührt er Metall, verliert er jede Runde 1 TP und kann keine Zauber wirken 13. Der Magier ist durch die Vertreibung von Untoten durch Kleriker betroffen wie ein Untoter mit entsprechenden TW 14. Die Haare des Magiers wehen wie unter Wasser 15. Der Magier hat von nun an ein Loch in der Brust, durch das man sein Herz schlagen sieht 16. Die Nieren des Magiers funktionieren nicht mehr richtig, doppelter Schaden durch Gifte |
|---|--|

TABELLE 3.5 - DÄMONENGESCHENK (1W24)

1. Chaosrüstung – Glühende Runen bedecken den Körper des Magiers, +1W3 auf RK
2. Schwall der Fäulnis – Der Magier sondert einen übelriechenden Gestank ab und kann einmal täglich auf Gegner speien (wie Weihwasser), Reflexwurf, 1W6 Schaden
3. Aura der Medusa – Die Augen des Magiers wirken wie aus Stein, Gegner im Sichtfeld des Magiers können nur attackieren, wenn ihnen ein Zähigkeitswurf gelingt
4. Allsehendes Auge – Ein drittes Auge auf der Stirn, das Unsichtbares sehen kann
5. Aura der dunklen Glorie – In der Nähe des Magiers fühlt man sich unbehaglich, Moralproben der Gegner werden mit -2 durchgeführt
6. Zauberspeicher – Dem Magier wächst ein großes Geschwür aus der Schläfe; solange es dort baumelt, kann er einen zusätzlichen Zauber der ersten Stufe memorieren
7. Aura des Chaos – Die Luft um den Magier flimmert wie bei großer Hitze, RK +1 gegen Fernkampf
8. Massige Gestalt – Der Magier nimmt extrem zu und seine Konstitution steigt auf 13; ist sie bereits 13 oder höher, steigt sie um +1
9. Zauberbrecher – Der Magier kann versuchen, einen fremden Zauber zu bannen, dafür opfert er so viele Zauber, bis die Stufen mindestens der Stufe des gebannten Zaubers entsprechen
10. Dämonische Stärke – Die Haut des Magiers wird feuerrot, seine Stärke steigt um 1W4
11. Chaosikone – Die Finger des Magiers erhalten ein zusätzliches Gelenk, er erhält einen Bonus von +5 auf Rettungswürfe gegen Zauber, die ihn betreffen
12. Fliegenschwarm – Der Magier wird stets von einem Fliegenschwarm eingeschlossen; Angriffe gegen ihn im Nahkampf erhalten -2
13. Chaosharnisch – Die Gliedmaßen des Magiers werden hart wie Stahl und Stacheln wachsen auf Schultern, Stirn und Ellenbogen, +2 auf RK
14. Teuflisches Blut – Die Haut des Magiers wird tiefschwarz, er ist immun gegen Schaden durch Feuer
15. Frostriesenblut – Die Haut des Magiers wird blau, er ist immun gegen Schaden durch Kälte
16. Wurmfleisch – Verletztes Fleisch des Magiers windet sich wie Würmer und verbindet sich wieder, der Magier regeneriert 1 verlorenen TP pro 10 Minuten
17. Segen der Spinnengöttin – Die Füße des Magiers haben lange Borsten und passen nicht mehr in normales Schuhwerk; er erhält beim Klettern +2 auf Fertigkeitswürfe
18. Meister der Zauberei – Der Magier wirkt Zauber, als hätte er 1W2 Stufen mehr
19. Schlangenblut – Die Haut des Magiers wird grün, er ist immun gegen Gift
20. Blutmagier – Der Magier kann nicht-memorizierte Zauber wirken, indem er

seine TP opfert; die Menge der TP beträgt die Stufe des Zaubers zum Quadrat (Stufe 2: 4 TP, Stufe 9: 81 TP)

21. Magiefilter – Der Magier benötigt weder Nahrung noch Wasser, allerdings heilt sein Körper nicht mehr auf natürlichem Wege TP und Schaden an Attributwerten
22. Seelenverschlinger – Wenn der Magier eine Kreatur mit einer gewöhnlichen Waffe im Nahkampf verletzt, besteht eine Chance von 1%, dass das Opfer sofort stirbt
23. Legion! – Der Magier hört ständig Stimmen, die ihm schreckliche Dinge einflüstern; er kann einen Zauber der höchsten verfügbaren Stufe mehr memorieren, als angegeben; immer, wenn er Schaden erleidet, wird sofort der Zauber Verwirrung mit ihm als Zentrum gewirkt
24. Scherenhände – Die Finger des Magiers erhalten messerscharfe Nägel, er gilt stets als mit einem Dolch ausgestattet

TABELLE 4 - ZEIT (1W6)

1. Der Magier altert um 1W100 Jahre
2. Der Magier altert um 1W10 Jahre
3. Der Körper des Magiers wird 1W10 Jahre jünger
4. Der Magier wird zu einem 1W10 Jahre alten Kind (1W2)
5. und verliert seine Fähigkeiten
6. aber sein Geist bleibt im aktuellen Zustand
7. Der Magier kann nicht an hohem Alter sterben

8. Der Magier altert äußerlich nicht weiter

TABELLE 5 - ZAUBER (1W16)

1. Der Magier kann für 1W10 Tage keine Magie wirken
2. Der Magier kann für 1W10 Tage keine Zauber der ersten Stufe wirken
3. Der Magier verlernt 1W4 zufällige Zauber bzw. sie verschwinden aus dem Zauberbuch des Magiers
4. Der Magier verliert alle aktuell memorierten Sprüche
5. Der Magier verliert für jede Stufe jedes aktuell memorierten Zaubers einen TP
6. Ein zufällig ermittelter memorierter Zauber wird sofort gewirkt, ggf. auf ein zufällig ermitteltes Ziel
7. Immer, wenn der Magier einen Zauber wirkt, muss er sich anschließend für 1W4 Runden übergeben und kann in dieser Zeit keine anderen Aktionen ausführen
8. Immer, wenn der Magier einen Zauber wirkt, blutet er anschließend aus den Augen und verliert 1 TP
9. Immer, wenn der Magier einen Zauber wirkt, leuchtet er aus Mund und Augen
10. Immer, wenn der Magier einen Zauber wirkt, hat er heftige und übelriechende Flatulenzen
11. Der Magier kann den Zauber, der den Ausbruch des Chaos verursacht hat, für ein Jahr nicht mehr wirken

12. Immer, wenn jemand einen Zauber auf den Magier wirkt, den dieser ebenfalls memoriert hat, dann wird der Zauber doppelt auf den Urheber zurückgeworfen und der memorierte Zauber ist verbraucht (permanenter Effekt)
13. Der Magier kann keine Zauber mehr memorieren; stattdessen hat er nach jeder Rast, die länger als 6 Stunden dauert, zufällige Zauber aus seinem Buch memoriert (permanenter Effekt)
14. Wenn der Magier im Wasser steht oder schwimmt, verpuffen seine Zauber wirkungslos (permanenter Effekt)
15. Heilige Symbole werden in der Anwesenheit des Magiers (Radius 20 Meter) ungewöhnlich warm (permanenter Effekt)
16. Ein zufälliger neuer Zauber der höchsten verfügbaren Stufe erscheint in dem Zauberbuch des Magiers

TABELLE 6 - UMKREIS (1W3)

1. Explosion: Tabelle 6.1
2. Implosion: Tabelle 6.2
3. Effekt: Tabelle 6.3

TABELLE 6.1 - EXPLOSION (1W10)

1. Jeder im Umkreis von 3W6 Metern muss einen Willenswurf bestehen, andernfalls erleidet er Schaden in Höhe von so vielen W6, wie die Stufe des fehlgeschlagenen Zaubers betrug
2. Jeder im Umkreis von 3W6 Metern muss einen Reflexwurf bestehen, andernfalls wird er blind für (1W3)
 1. 1W6 Runden
 2. 1W6 Stunden

3. 1W6 Tage
3. Jeder im Umkreis von 3W6 Metern muss einen Zähigkeitswurf bestehen, andernfalls verliert er permanent 1W4 Punkte (1W6)
 1. Stärke
 2. Geschicklichkeit
 3. Konstitution
 4. Intelligenz
 5. Weisheit
 6. Charisma
4. Jeder im Umkreis von 3W6 Metern muss einen Zähigkeitswurf bestehen, andernfalls ist er (1W3)
 1. 2W6 Runden vom Zauber Person festhalten betroffen
 2. versteinert
 3. umgeworfen und verliert alle Gegenstände aus seinen Händen
5. Jeder im Umkreis von 3W6 Metern muss einen Reflexwurf bestehen, andernfalls wird er von 1W4 magischen Geschossen getroffen (je 1W4 + 1W6 Schaden)
6. Im Umkreis von 3W6 Metern bleibt die Zeit stehen, niemand in der Sphäre kann für 2W6 Runden agieren, die gesamte Sphäre scheint aus unzerstörbarem Kristall
7. Im Umkreis von 3W6 Metern zerfallen alle heiligen Symbole zu Staub
8. Alles Glas in 3W6 Metern Radius zerbricht
9. In einem Umkreis von 3W6 Metern verderben alle Lebensmittel

10. Jeder im Umkreis von 3W6 Metern wird zu Boden geworfen

TABELLE 6.2 - IMPLOSION (1W6)

1. Am Standort des Magiers entsteht eine Sphäre der Aufhebung, die sich jede Runde 1W10 * 2 Meter in eine zufällige Richtung bewegt, der Magier und alles, was die Sphäre berührt, wird ausgelöscht
2. Am Standort des Magiers entsteht ein Portal zu einem zufällig ermittelten Ort, durch das der Magier automatisch gezogen wird
3. Alle nicht lebende Materie in 3W6 Meter Umkreis wird in einen Riss gezogen, der am Standort des Magiers entsteht und sich am Ende der Runde wieder schließt. Der Magier muss einen Reflexwurf SG 20 bestehen, andernfalls nimmt er 2W6 Schaden durch heranfliegende Gegenstände
4. Alle Kleriker in 3W6 Metern Umkreis verlieren ihre Kräfte für 1W10 Tage
5. Alle magischen Gegenstände in 3W6 Metern Umkreis verlieren ihre magischen Eigenschaften (auch Tränke und Schriftrollen)
6. Alle losen Gegenstände und Kreaturen in 3W10 Metern Umkreis bis 200 kg werden in eine zufällige Richtung herumgewirbelt, Zusammenstöße verursachen 1W6 Schaden pro 20 kg

TABELLE 6.3 - EFFEKT (1W12)

1. Den Magier umgibt eine Aura mit 3W6 Meter Radius, jede Kreatur in dieser Aura erhält -2 auf Angriffswürfe, für (1W3)
 1. 2W4 Runden
 2. 2W4 Stunden
 3. 2W4 Tage
2. Alle Trefferpunkte des Magiers bis auf einen werden auf eine zufällig ermittelte Kreatur in Sichtweite des Magiers (max. 100 Meter) übertragen; erhält das Ziel mehr TP als seinem Maximum entsprechen, findet bei dieser Kreatur ein erneuter Ausbruch des Chaos statt (erneut würfeln)
3. Für 2W6 Tage kann der Magier nicht durch Magie geheilt werden
4. Jeder in einem Radius von 3W6 Metern wird 1W6 Meter in eine zufällige Richtung teleportiert; wer dabei in eine andere Kreatur oder einen soliden Gegenstand teleportiert wird, verliert augenblicklich und permanent 2W10 Trefferpunkte und muss operativ entfernt werden
5. Jeder in einem Radius von 3W6 Metern muss einen Willenswurf bestehen, andernfalls fängt sein Blut an zu brennen und er erleidet jede Runde 1W6 Schaden
6. Der Magier zieht für 2W4 Runden Ungeziefer an, das jede Runde einen TP Schaden verursacht und das Wirken von Zaubern verhindert

7. Alle Waffen im Umkreis von 3W6 Metern sind belebt, entwinden sich ihren Trägern und (1W4)
 1. versuchen einen Angriff (Angriffsbonus +0) auf den Magier
 2. greifen ihre Träger an (Angriffsbonus +0)
 3. verschwinden im Himmel
 4. kämpfen gegeneinander, dabei zerstören sie sich mit Ausnahme von Schwertern
8. Jeder in einem Radius von 3W6 Metern muss einen Willenswurf bestehen, andernfalls läuft rostiges Wasser aus seinen Körperöffnungen und zerstört alle metallenen Gegenstände am Körper und in der Hand
9. Der Magier bekommt starkes Nasenbluten
10. Der Magier leuchtet hell wie eine Fackel für (1W3)
 1. 3W6 Runden
 2. 3W6 Minuten
 3. 3W6 Stunden
11. Der Magier ist für 3W6 Runden (1W4)
 1. stumm
 2. taub
 3. blind
 4. bewusstlos
12. Der Magier wird für 3W6 Runden zu Stein

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Zuerst wird ein W6 geworfen: Bei 1-2 wird zwei Mal, bei 3-6 drei Mal auf der Tabelle für Charaktereigenschaften geworfen, die Ergebnisse werden kombiniert. Wenn sich die Ergebnisse direkt widersprechen, wird neu gewürfelt.

Der Charakter ...

1. gestikuliert viel
2. ist beim Reden stocksteif
3. nickt beim Reden beständig mit dem Kopf
4. sieht oft (1-3: mit zusammengekniffenen Augen, 4-6: mit leerem Blick) in die Ferne
5. sieht oft zu Boden
6. schließt beim (1-3: Sprechen 4-6: Zuhören) oft die Augen
7. sieht (1-3: immer, 4-6: beim Lügen) an den Gesprächspartnern vorbei
8. wirkt angespannt und nervös
9. spricht mit fremdländischem Akzent
10. murmelt oft in einer fremden Sprache vor sich hin
11. mustert Gesprächspartner mit einem stechenden Blick
12. beendet Sätze möglichst mit Fragezeichen
13. sieht sich ständig nervös um
14. lächelt Gesprächspartner meist freundlich an
15. wirkt stets etwas spöttisch
16. wirkt stets etwas verständnislos
17. hinterfragt stets den Wahrheitsgehalt einer Aussage
18. hört scheinbar nicht richtig zu
19. lässt sich leicht von attraktiven (1-3: Frauen, 4-6: Männern) ablenken
20. lässt sich leicht vom Gespräch ablenken
21. spuckt oft auf den Boden
22. zieht sich oft am (1-3: rechten, 4-6: linken) Ohr
23. kratzt sich oft am Hinterkopf
24. kratzt sich oft am Hals
25. reibt sich oft die Hände
26. reibt sich ständig die Stirn
27. reibt sich oft das Kinn
28. reibt sich oft die Nase
29. tupft sich beständig die Mundwinkel
30. tupft sich ständig die Stirn
31. zupft sich oft an den Augenbrauen
32. spuckt beim Reden
33. spricht in sehr vertraulichem Ton
34. kommt beim Reden unangenehm nah
35. wirkt ungeduldig und unterbricht den Gesprächspartner
36. überlegt lange, bevor eine Antwort formuliert wird
37. versucht ständig, einen Kalauer unterzubringen
38. versteht Freundlichkeit als Unterwürfigkeit und Schwäche
39. hält direkte Fragen für unhöflich

40. versteht Nachfragen leicht als Zweifel und ist schnell (1-2: beleidigt, 3-4: zornig, 5-6: mutlos)
41. verschränkt im Gespräch die Arme vor der Brust
42. stemmt beim Lachen die Fäuste in die Hüfte
43. schlägt beim Sprechen oft mit der Hand auf den Tisch, gegen Türrahmen oder Ähnliches
44. redet nicht lange um den heißen Brei
45. kann indirekte Fragen nicht ausstehen
46. versucht, immer sehr diplomatisch und unspezifisch zu bleiben
47. zieht beim Sprechen oft die Augenbrauen hoch
48. antwortet auf Fragen mit sehr hoher Stimme
49. versucht stets, mit sehr tiefer und kraftvoller Stimme zu sprechen
50. versucht stets, mit verführerischer Stimme zu sprechen
51. legt eine (1-3: übertriebene, 4-6: offenkundig falsche) Freundlichkeit an den Tag
52. wirkt immer sehr schroff
53. hält die Dinge für entweder extrem toll oder furchtbar schrecklich
54. leckt sich oft über die Lippen
55. wirkt schreckhaft und fahrig
56. nippt immer wieder verstohlen an einem Flachmann
57. zieht ständig die Nase hoch
58. bohrt ungeniert in der Nase
59. kratzt sich oft unter den Armen
60. kratzt sich oft am Hintern
61. kaut an den Fingernägeln
62. beginnt Sätze oft mit (1W6)
1. So, liebe Leute, ...
 2. Also dann, also dann, ...
 3. Wie dem auch sei, ...
 4. Einszwodrei ...
 5. Hoppladihopp ...
 6. Wie denn was denn, ...
63. hat einen Lieblingsspruch, der ständig platziert wird (1W20)
1. Kennste einen, kennste alle!
 2. Mannmannmann!
 3. Ich werde das erstmal auf mich wirken lassen.
 4. Jawollja!
 5. Recht so!
 6. Holzauge sei wachsam!
 7. Auf mich hört ja keiner!
 8. Bei den Göttern!
 9. So wahr ich hier stehe!
 10. Bei meiner Ehre!
 11. Hätte hätte auf Toilette!
 12. Simmersiebendrin? (Wenn dann jemand fragt, Was?) Jooooo!
 13. Kleine Sünden strafen die Götter alsbald!
 14. Hallo, jemand zu Hause?
 15. Hallo, aufwachen!
 16. Wer sagt's denn, wer sagt's denn!

17. Holla die Waldfee!
18. Weiber! bzw. Kerle!
19. Klar soweit!
20. Schwierig, schwierig!
64. reagiert auf Fragen meist mit Gegenfragen
65. schaukelt beim Sprechen mit dem Oberkörper
66. trommelt mit den Fingern auf dem Tisch oder Oberarm
67. legt im Gespräch bedächtig die Hände zusammen
68. klatscht oft in die Hände
69. formuliert Bitten an Gesprächspartner immer mit „Magst Du mal ...“ oder „Möchtet Ihr vielleicht ...“
70. reißt gefangenen Insekten gedankenverloren die Glieder aus
71. scheut eindeutige Aussagen
72. vermeidet es, Entscheidungen selbst zu treffen
73. versucht stets, eigene Vorschläge durchzusetzen
74. versucht stets, Argumente gegen Vorschläge der Gesprächspartner zu finden
75. versucht stets, Sätze des Gesprächspartners zu beenden
76. versucht stets, nicht mit der ganzen Geschichte herauszurücken
77. versucht stets, zusätzliche Informationen anzubringen
78. vermeidet jede Berührung mit Schmutz
79. ist von Gesprächen anderer Personen schnell gelangweilt und beginnt unvermittelt neue Themen
80. versucht stets den Eindruck zu vermitteln, neue Informationen bereits zu kennen
81. versucht in jedem Gespräch, dem Gesprächspartner ein Kompliment zu machen
82. reagiert beleidigt auf vermeintlich unhöfliche Umgangsformen
83. hört nicht richtig zu
84. vergisst laufend Details wie Namen des Gesprächspartners oder ähnliches
85. versucht immer, negativen Dingen eine positive Seite abzugewinnen
86. zieht voreilige Schlüsse, noch bevor der Gesprächspartner ausgesprochen hat
87. reagiert beleidigt darauf, in Entscheidungen nicht einbezogen zu werden
88. schlägt sich bei Unstimmigkeiten oder Abstimmungen auf die schwächer vertretene Seite
89. wirkt gehetzt
90. nimmt sich keine Zeit für Details
91. ist schnell frustriert und möchte drastische Maßnahmen anwenden
92. gibt nur die notwendigsten Informationen preis
93. versucht, dem Gesprächspartner das Gefühl zu geben, eine bevorzugte Person zu sein
94. versucht stets, den eigenen Anteil an Erfolgen klarzustellen

- 95. versucht, das Gespräch mit dem anderen Geschlecht zu meiden
- 96. sucht vorzugsweise das Gespräch mit dem anderen Geschlecht
- 97. versucht, große Hilfsbereitschaft zu signalisieren
- 98. reagiert mit überschwänglicher Freude auf gute Nachrichten
- 99. ist (1-3: sich sicher, dass alles einen Sinn ergibt, 4-6: von dunklen Vorahnungen erfüllt)
- 100. erzählt Pointen immer noch ein zweites Mal

FLÜCHE

Wenn ein NSC oder Charakter verflucht wird und die Art des Fluches nicht definiert wurde, kann ein zufälliger Fluch mit 1W100 auf dieser Tabelle ermittelt werden.

1. Die Gesinnung des Charakters wird geändert:
 Gut und Böse zu Neutral
 Neutral zu (1-3: Böse, 4-6: Gut)
 Rechtschaffen und Chaotisch zu Neutral
 Neutral zu (1-3: Rechtschaffen, 4-6: Chaotisch)
2. Der Charakter kann keine besonderen Fähigkeiten seiner Klasse mehr einsetzen (Umgang mit Waffen, Schilden und Rüstungen bleiben erhalten)
3. Der Charakter wird unfruchtbar
4. Alle Nachkommen des Charakters sind deformiert.
5. Alle Nachkommen des Charakters sterben in tragischen Unfällen, der Charakter muss jedes Mal einen Willenswurf SG (20 + 1W20) bestehen oder erhält eine Geisteskrankheit
6. Der Charakter zieht Monster magisch an, doppelte Wahrscheinlichkeit für zufällige Begegnungen
7. Der Charakter verliert jedes Glücksspiel
8. Der Charakter ist vom Pech verfolgt und erhält -2 auf alle Rettungswürfe
9. Der Charakter wird von einer großen körperlichen Schwäche befallen und verliert permanent je (1W2 + 1) Punkte Stärke und Charisma
10. Der Charakter kann kein Essen mehr bei sich behalten und verliert perma-

- nent je $(1W2 + 1)$ Punkte Stärke und Konstitution
11. Pechvogel: Bei jedem Wurfresultat des Charakters von 1 für Fertigkeitstests geschieht ein Unglück
 12. Der Charakter kann kein Feuer mehr entzünden, Zauber mit Feuer-Effekten schlagen fehl
 13. Jedes Essen schmeckt dem Charakter fade
 14. Der Charakter erblindet auf einem Auge (-1 auf Angriffswürfe, kein GE-Bonus auf Angriffswürfe, -4 auf Springen und Turnen)
 15. Alle Tiere hassen den Charakter. Hunde bellen ihn an, Katzen fauchen, Pferde wollen ihn nicht tragen etc.
 16. Untote werden vom Charakter angezogen und greifen nach Möglichkeit ihn zuerst an
 17. Alle Freunde und Verwandten erscheinen dem Charakter als Untote
 18. Immer wenn beim Angriffswurf des Charakters eine 1 fällt, $(1W6)$
 1. 1-2: zerbricht seine Waffe
 2. 3-4: lässt er seine Waffe fallen
 3. 5-6: trifft er sich selbst
 19. Knoten öffnen sich und Seile reißen in 10 m Umkreis um den Charakter
 20. In der Nähe des Charakters brechen spontan Feuer aus (einmal täglich 5% Chance, in $1W30$ m Entfernung)
 21. Der Charakter verliert in den ersten $(1W3 + 1)$ Runden eines Kampfes die Übersicht (1 in 6 Chance), er hält Verbündete für Feinde und greift diese ebenfalls an
 22. Zitterig: Der Charakter muss jeden erfolgreichen Fertigkeitstest für Balancieren, Springen oder Turnen wiederholen
 23. Die Geister derer, die der Charakter getötet hat, flüstern ihm beständig ins Ohr und er muss wöchentlich einen Willenswurf SG $(15 + 1W20)$ bestehen oder erhält eine Geisteskrankheit (1-3: jedes Mal, 4-6: einmalig)
 24. Jede Waffe aus Metall, die der Charakter berührt, wird scharf und rostig ($-1W4$ Angriff und Schaden)
 25. Fauliger Gestank: Der Charakter wird schon von weitem gerochen ($5 + 1W10$ m), $-1W6$ auf alle Proben in gesellschaftlichem Umfeld
 26. Parasitenbefall, der Charakter erhält $-1W3$ Geschicklichkeit und $-(1W6 + 1)$ auf alle Proben in gesellschaftlichem Umfeld
 27. Unheilbare Wunden: Jedes Mal, wenn der Charakter durch einen erfolgreichen Angriff, einen Absturz etc. Trefferpunkte verliert, sinken seine maximalen TP um 1
 28. Der Charakter ist lahm, halbierte Bewegungsdistanz
 29. Unschlüssig: Der Charakter hat immer die niedrigste Initiative
 30. Die Götter zeichnen das Gesicht des Charakters mit einem Symbol, das ihn als Aussätzigen jeden Glaubens markiert

31. 1W4 Imps erscheinen jede Nacht und greifen den Charakter an, bringen ihn aber nach Möglichkeit nicht um
32. Jede Nacht wandert der Charakter eine Stunde herum und stiftet Unheil, kann sich aber nicht erinnern
33. Der Charakter verfällt in jedem Kampf in einen Rausch, erhält +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe und greift sowohl Freunde als auch Feinde an; wenn kein Feind mehr kämpft, muss der Charakter jede Runde einen Willenswurf SG (15 + 1W20) ablegen: Bei einem Erfolg erwacht er aus dem Kampfrausch
34. Boote schlagen leck, wenn der Charakter sie betritt
35. Der Charakter kann nicht mehr lesen oder schreiben
36. Der Charakter ist stumm
37. Der Charakter ist taub
38. Der Charakter ist blind
39. Auf dem Körper des Charakters wachsen kleine Gesichter, die fortlaufend vor sich hin plappern und er verliert permanent (1W3 + 1) Charisma und (1W3 + 1) Weisheit, Schleichen ist quasi unmöglich
40. Der Charakter wird zum Albino (weißes Haar, rote Augen) und empfindlich gegen Sonnenlicht (-2 auf alle Würfe, wenn die Sonne scheint)
41. Der Charakter verdirbt jede Wasserquelle, mit deren Wasser er in Berührung kommt (Brunnen, natürliche Quellen) für die nächsten (1W4) Tage, das Wasser wird ungenießbar und verursacht starke Übelkeit für (2d4) Stunden (Zähigkeitswurf SG 25)
42. Weihwasser verbrennt den Charakter wie Säure (2W4 Schaden)
43. Heilige Symbole verursachen große Schmerzen bei dem Charakter: Jede Runde in der Nähe von göttlichen Symbolen, Altaren oder Tempeln verursacht 10 – (Abstand in Meter) TP Schaden (also 0 TP ab 10 m, 1 TP in 9 m etc.)
44. Der Charakter wird nahezu täglich von Vogelschwärmen angegriffen (täglich eine Chance von 50%)
45. Wenn der Charakter Zeuge körperlicher Gewalt wird, erleidet er einen Schock: Jede Runde muss er einen Willenswurf SG (15 + 1W20) schaffen oder ist panisch, bis der Kampf endet
46. Der Charakter hat das unwiderstehliche Verlangen, von großen Höhen herunterzuspringen (Willenswurf SG (15 + 1W20), um zu widerstehen)
47. Der Charakter kann Angeboten nur schwer widerstehen: Wenn ihm während des Einkaufens ein Willenswurf SG (15 + 1W20) misslingt, kauft der Charakter einen unnützen, aber teuren Gegenstand (um die (50W20 * 1W10) GM); falls er nicht über genug Vermögen verfügt, nimmt er Kredit oder probiert illegale Methoden, um an die Ware zu kommen
48. Der Charakter wird im Kampf mordlustig und muss einen Gegner so lange angreifen, bis dieser wirklich tot ist (Willenswurf SG (15 + 1W20), um aufzuhören)
49. Alle Rettungswürfe gegen Magie sind um 1W10 erschwert

50. Der Charakter schläft in nahezu jeder Wache ein, Willenswurf SG (15 + 1W20)
51. Dem Charakter wächst ein Buckel, -1W3 Charisma
52. Wasser trägt den Charakter nicht mehr: Er geht unabhängig von Schwimmen-Proben oder mitgeführter Ausrüstung immer unter
53. Der Charakter kann im Dunkeln nichts mehr sehen und benötigt stets Fackeln oder Lampen
54. Wenn der Charakter auf einem Segelschiff reist, besteht täglich eine 70% Chance, dass (1-3: Flaute herrscht, 4-6: ein starker Sturm aufzieht)
55. Glasknochen: Jeder Schaden gegen den Charakter wird verdoppelt
56. Magische Tränke verwandeln sich im Mund des Charakters in (1-2: Gift, 3-4: Wasser, 5-6: Säure)
57. Der Charakter hat kein Spiegelbild mehr (Spiegel, Glas, Wasser etc.)
58. Der Charakter hat keinen Schatten mehr
59. Alle Heilzauber und andere Effekte (auch Heilung während Ruhephasen) regenerieren 1W3 TP weniger als üblich
60. In Stress-Situationen muss der Charakter einen Reflexwurf SG (15 + 1W20) bestehen, oder stolpert (jede Runde im Kampf, wenn der Charakter eine Aktion ausführt, was ihn seine Aktion kostet)
61. Der Charakter zieht Blitze an: 2% Chance, einmal pro Woche vom Blitz getroffen zu werden (1W20 Schaden); wird der Charakter nicht getroffen, dann besteht eine 1% Chance, dass eine Person oder Kreatur in 10 m Umkreis getroffen wird
62. Dem Charakter wächst in den nächsten 1W6 Tagen (1-2: an jeder Hand ein zusätzlicher Finger, 3-4: ein Schwanz, 5-6: 1W3 Hörner aus der Stirn)
63. Dem Charakter wachsen (1-3: Klauen, 4-6: Fänge), die als natürliche Waffen eingesetzt werden können
64. Der Charakter wird langsam zu Stein, er verliert jede Woche 1 Meter seiner Bewegungsdistanz, bis er komplett versteinert ist
65. Der Charakter altert um 2W30 Jahre
66. Der Charakter ist immun gegen heilende Zaubereffekte (ausgenommen Tränke)
67. Der Charakter hat jede Nacht Alpträume und heilt nur halb so viele TP wie üblich, er kann außerdem von jedem Zaubergrad einen Zauber weniger vorbereiten/wirken
68. Jedes Mal, wenn der Charakter einen Zauber wirkt oder einen magischen Gegenstand/Effekt auslöst, besteht eine 5% Chance, dass ein (1-3: Dämon, 4-6: Engel) erscheint
69. Der Charakter tauscht den Körper mit dem nächsten Wesen, das er tötet, der eigene Körper stirbt
70. Der Charakter fällt für (1-2: 1 Jahr, 3-4: 1W10 Jahre, 5-6: 1W100 Jahre) in tiefen Schlaf

71. Waffen aus (1-3: Silber, 4-6: Mithril) verursachen doppelten Schaden bei dem Charakter
72. Der Charakter wird empfindlich gegen Stahl und Eisen; Gegenstände, Waffen und Rüstungen mit oder aus Eisen, die der Charakter trägt, verursachen 1 TP Schaden pro Runde
73. Die Finger des Charakters werden steif, er kann keine Gesten mehr ausführen und keine Gegenstände halten
74. Dem Charakter wächst ein drittes Auge (1-2: im Hinterkopf, 3-4: auf der Stirn, 5-6: in der (1-3: linken, 4-6: rechten) Handinnenfläche)
75. Der Charakter verwandelt sich (1-3: tagsüber, 4-6: nachts) in (1: einen Hund, 2: ein Pferd, 3: eine Ziege, 4: ein Schaf, 5: eine Katze, 6: einen Esel)
76. Der Charakter (und Spieler) darf nur noch in Reimen sprechen
77. Der Charakter leidet fortwährend an starken Kopfschmerzen, -2 auf alle Würfe
78. Der Charakter kann im Wasser nicht untergehen oder tauchen
79. Die Haut des Charakters nimmt eine (1: grüne, 2: rote, 3: gelbe, 4: blaue, 5: violette, 6: graue) Tönung an (-1W6 auf Proben im gesellschaftlichen Umfeld)
80. Alles Gold, das der Charakter berührt, wird zu Blei
81. Wenn der Charakter stirbt, wird er zu (1: einem Zombie, 2: einem Ghoul, 3: einem Gruftschrecken, 4: einer Todesfee, 5: einem Schreckgespenst, 6: einem Schatten)
82. Der Körper des Charakters altert rapide: Stärke, Konstitution, Geschicklichkeit und Bewegung sinken auf (1-2: ein Drittel, 3-4: die Hälfte, 5-6: drei Viertel) ihres Ursprungswertes
83. Der Charakter wird gegen jede Art von Magie immun, positive wie negative, aber nicht gegen Schaden durch Elemente
84. Der Charakter nimmt in (1W4 + 1) Tagen extrem zu, sein maximaler GE-Bonus auf die RK beträgt +(1W3 - 1)
85. (1: Die Stärke, 2: Die Geschicklichkeit, 3: Die Konstitution, 4: Die Intelligenz, 5: Die Weisheit, 6: Das Charisma) des Characters wird auf 1 reduziert
86. Leere im Kopf: Wann immer der Charakter eine Aktion ausführen möchte, besteht eine 25% Chance, dass er sie nicht ausführt, sondern in die Luft starrt
87. Der Charakter wird zu (1-3: einem Werwolf, 4-6: einer Werratte)
88. Das Vermögen des Charakters verkleinert sich über Nacht auf unerklärliche Weise um (1-2: ein Viertel, 3-4: ein Drittel, 5-6: die Hälfte), jede Nacht
89. Verdorbenes Blut: Der Charakter heilt nicht mehr auf natürliche Weise
90. Alle Bewegungen sind für den Charakter äußerst schmerzhaft, jede Aktion dauert doppelt so lang und der Charakter kann nicht mehr rennen
91. Der Charakter erhält nur 75% der Erfahrungspunkte
92. Der Charakter erkrankt (automatisch) an einer zufälligen Krankheit, immer 1W4 Tage nach seiner Gesundung er-

- krankt er (automatisch) erneut an der selben Krankheit
93. In 10 m um den Charakter herum neigen Wagenräder dazu, zu brechen (2 in 6 Chance)
 94. Der Charakter kann die materielle Welt nicht mehr sehen, sondern nur noch die Äther-Ebene
 95. Degeneration: Für $(1W3 + 1)$ Tage verliert der Charakter täglich permanent 1 Intelligenz (kann nicht unter 1 fallen) und gewinnt 1 Konstitution
 96. Der Charakter kann keine Stufen mehr in einer der Klassen aufsteigen, in denen er bereits Stufen hat
 97. Furchtbare Blähungen: Der Charakter erhält $-1W6$ auf alle Würfe für Schleichen und in gesellschaftlichem Umfeld
 98. Bluter: Wenn der Charakter Trefferpunkte verliert, dann verliert er in jeder folgenden Runde 1 TP durch Blutverlust (kumulativ), bis er geheilt wurde (Trank/Zauber oder Heilprobe SG 15)
 99. Der Charakter spricht nur noch die Sprache der (1: Goblins, 2: Orks, 3: Riesen, 4: Drachen, 5: Teufel, 6: Kobolde).
 100. Der Charakter (1-3: schrumpft, 4-6: wächst) um eine Größenkategorie

SCHLUSSWORT

Das Buch wird künftig noch mehr Werkzeuge für die Spielleitung beinhalten.

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>

