




DUO  **DECEM**

Ein universelles Fantasy Rollenspiel mit innovativen, flexiblen und konsistenten Regeln



Copyright-Hinweise

Das Urheberrecht am gesamten Text und das Markenrecht an der Wort-Bildmarke „DuoDecem“ liegt beim Autor Christian Langrock, geb. am 28.03.80 in Darmstadt.
Versionsdatum: 18.02.24

Bildlizenzen

Alle Bilder stehen unter CC0 Lizenz.

Danksagung

Mein besonderer Dank gilt allen Spieltestern: Andjei P., Andreas S., Benjamin D., Benjamin S., Christian H., Daniel M., David R., Dominik J., Eleni E., Falk R., Finnja L., Günter H., Lars F., Malte M.-B., Michael K., Mirja K., Pascal A., Samir A.-B., Sascha U., Stefan C., Tanja S., Tarik A.-B., Thorben T., Timo S.

Ohne euch hätte DuoDecem nie das Stadium eines Rohdiamanten verlassen ☺.

Weiterhin gilt mein Dank allen Künstlern, deren Bilder ich hier verwendet habe, insbesondere den Pixabay-Mitgliedern anaterate, pendleburyannette, Jazella, Mysticsartdesgin, Parker-West und SilviaP_Design.





Inhaltsverzeichnis

EINLEITUNG	4	UNTOTE ERSCHAFFEN	113
KAPITELÜBERSICHT	4	ZAUBERLISTE MAGIE (25 FORMELN).....	117
ROLLENSPIEL: WAS IST DAS?	4	ZAUBERLISTE MANIPULATION (23 FORMELN).....	125
ROLLENSPIEL: WIE FUNKTIONIERT ES?	4	ZAUBERLISTE NEKROMANTIE (26 FORMELN).....	132
WARUM DUODECEM?	7	ZAUBERLISTE URKRÄFTE (26 FORMELN).....	139
DUODECEM KOMPAKT	7	ZAUBERLISTE WANDLUNG (26 FORMELN).....	146
ABKÜRZUNGEN	8	ZAUBERTRICKS	156
VERZEICHNIS DER TEXTBOXEN	8	GÖTTLICHE MÄCHTE.....	156
KAPITEL 1: DER SPIELERCHARAKTER	9	ERSCHAFFUNG NEUER ZAUBERSPRÜCHE	156
KAPITELÜBERSICHT	9	KAPITEL 5: AUSTRÜSTUNG	158
CHARAKTERFÄHIGKEITEN	9	KAPITELÜBERSICHT	158
CHARAKTERROLLE	20	WÄHRUNG: GOLD- & SILBERMÜNZEN	158
CHARAKTERENTWICKLUNG	24	VERKAUF VON AUSTRÜSTUNG	158
KAPITEL 2: FERTIGKEITEN & TALENTE	30	WIE REICH SOLLEN CHARAKTERE SEIN?	159
KAPITELÜBERSICHT	30	NAHKAMPFWAFFEN	159
WÜRFELN	30	FERNKAMPFWAFFEN	159
FERTIGKEITEN	31	KOMPOSIT-BÖGEN	161
TALENTE	70	WAFFEN ANDERER GRÖßEN	162
ERSCHAFFUNG NEUER TALENTE	83	IMPROVISIERTE WAFFEN	162
KAPITEL 3: KAMPF	86	RÜSTUNGEN	162
KAPITELÜBERSICHT	86	RÜSTUNGEN ANDERER GRÖßEN	163
VERWENDUNG VON BODENPLÄNEN	86	VERSCHLEIB	163
ABLAUF & DAUER EINES KAMPFES	87	QUALITÄT	164
AKTIONSTYPEN	87	ABENTEUERAUSRÜSTUNG	165
ABHANDLUNG EINES ANGRIFFS	88	BEHINDERUNG	172
TAKTISCHE BEWEGUNG	90	MAGISCHE GEGENSTÄNDE	173
KAMPF MIT ZWEI WAFFEN	92	ARTEFAKTE	174
WAFFENLOSER KAMPF	92	KAPITEL 6: SPIELLEITERFIGUREN	180
HILFEN & ERSCHWERNISSE IM NAHKAMPF	92	KAPITELÜBERSICHT	180
SICHTLINIEN & DUNKELHEIT	93	ARTEN VON SPIELLEITERFIGUREN	180
FERNKAMPFANGRIFFE	94	MUSTER-SPIELLEITERFIGUR	180
BERITTENER KAMPF	95	KAMPFKRAFT VON SPIELLEITERFIGUREN	181
KAMPF IM WASSER	96	MERKMALE	183
MANÖVER	96	BEWEGUNGSFORMEN	189
FESSELWAFFEN	101	ARCHETYPEN	190
VERLETZUNGEN UND IHRE FOLGEN	101	TIERE	202
KAMPFMORAL	102	FANTASIEWESEN	212
FÄHIGKEITEN VON GEGNERN EINSCHÄTZEN	103	KREATION NEUER TIERE & FANTASIEWESEN	262
REGENERATION	104	KAPITEL 7: GEFAHREN & REISEN	269
KAPITEL 4: ZAUBEREI	105	KAPITELÜBERSICHT	269
KAPITELÜBERSICHT	105	GEFAHREN	269
DIE SECHS ZAUBERFERTIGKEITEN	105	REISEN	280
ZAUBERVORGANG	106	ANHANG	285
ZAUBERMERKMALE	106	TABELLENVERZEICHNIS	285
MACHT	109	ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS	286
ZAUBEREFFEKTE KOMBINIEREN	109	INDEX	287
ZAUBERKRAFTKOSTEN	110	SPIELLEITERFIGUREN-VERZEICHNISSE	291
MATERIALKOMponentEN	110	BEISPIELCHARAKTERE (LEVEL 1 BIS LEVEL 20)	298
KRITISCHE ERGEBNISSE	110	DUODECEM CHARAKTERBLATT	311
FREMDE ZAUBEREI BEMERKEN	111		
BESCHWÖREN	111		



Einleitung

Kapitelübersicht

Diese Einleitung beantwortet zuerst in aller Kürze die Frage, was Rollenspiel überhaupt ist. Darauf folgt eine Beispielszene, die zeigt, wie es Rollenspiel in der Praxis aussehen kann. Als nächstes wird darauf eingegangen, was DuoDecem besonders macht, und zum Schluss wird erläutert, wie ihr ohne viel Aufwand mit dem Spielen loslegen könnt.

Rollenspiel: Was ist das?

Rollenspiel bedeutet, zusammen mit einer Runde aus mehreren Mitspielern¹ Abenteuer zu erleben, die nur durch die Fantasie der Beteiligten begrenzt werden. Diese einzigartige Qualität des Rollenspiels macht es zu einem Hobby, das seinesgleichen sucht. Weder ein Film, noch das Computerspiel, noch Laientheater oder Brettspiel kann dir so viel bieten:

Im Film bist du ein passiver Zuschauer während du im Rollenspiel die Geschichte aktiv mitgestaltest.

Im Computerspiel ist deine Handlungsfreiheit immer durch die Programmierung begrenzt und deine Figur hat zwar Charakterwerte aber keine authentische Persönlichkeit, die in Interaktion mit der Spielwelt und Mitspielern lebendig wird.

Ähnliche Einschränkungen gelten auch für das Brettspiel.

Im Laientheater stellt man zwar eine Persönlichkeit dar aber es fehlt ebenso an der Transparenz der Handlungsräume, die ein Regelrahmen schafft (kann ich einen Ringkampf mit dem Löwen überleben?) wie am kooperativen Erschaffen epischer Geschichten, die sich über Monate und Jahre entfalten.

¹ Im gesamten Regelwerk wird aus rein stilistischen Gründen das generische Maskulinum verwendet.

Rollenspiel: Wie funktioniert es?

Zum Spielen benötigst du neben diesem Regelwerk zwei bis sechs Mitspieler und einige zehenseitige Würfel. Einer der Mitspieler übernimmt die Rolle des Spielleiters, alle anderen erstellen nach den Regeln in Kapitel 1 einen Spielercharakter oder beginnen mit einem der vorgefertigten Charaktere (siehe Anhang, S. 297). Die Aufgaben des Spielleiters ähneln denen eines Drehbuchautors im Film: Er entwirft die Spielwelt, in der die Abenteuer der Spielercharaktere stattfinden und repräsentiert damit auch alle übrigen Bewohner der Spielwelt. Daher werden die übrigen Bewohner auch als Spielleiterfiguren bezeichnet².

Ein Abenteuer setzt sich wie ein Film aus einzelnen Szenen zusammen. Mehrere aufeinander aufbauende Abenteuer werden im Rollenspiel als Kampagne bezeichnet. Kampagnen ähneln daher Serien oder Filmreihen. Anders als im Film – wo der Regisseur die Schauspieler eine Szene so lange wiederholen lässt, bis sie seinen Vorstellungen genügt – führen im Rollenspiel alle gemeinsam Regie. Der Spielleiter legt lediglich den Rahmen fest, in dem die Szene stattfindet. Was in diesem Rahmen stattfindet und zu welchem Ende der Szene dies führt, hängt von einer Ereigniskette aus Spielerhandlungen und Reaktionen der durch den Spielleiter repräsentierten Spielwelt ab.

Beispielszene

Die Spielercharaktere verfolgen die Spur einer Bande Gesetzloser durch die Wildnis. Die

² Der Begriff Spielfiguren wird hingegen als Oberbegriff für Spielercharaktere und Spielleiterfiguren verwendet. Ist im Regelwerk von „Runde“ die Rede, sind Spielleiter und Spieler gemeint. Ist von „Gruppe“ die Rede, dann sind alle Spielercharaktere gemeint.

Einleitung

Gruppe besteht aus drei Abenteurern: Tara, deren Fähigkeiten mit dem Bogen ihresgleichen suchen und die sich außerdem darauf versteht, Männern den Kopf zu verdrehen, was der Gruppe mehr als einmal die Anwendung von Gewalt erspart hat. Hadrik, der nicht nur ein Meister mit dem Kurzschwert ist, sondern fast jeder Spur durch Wald und Wiesen folgen kann. In freier Natur fühlt er sich schon seit seiner Kindheit als Sohn eines Waldarbeiters wohler als in beengten Siedlungen. Und Miras, dem Zauberer, der nicht nur über furchteinflößende Urkräfte gebietet sondern sich auch auf die Anwendung von Wandlungszaubern versteht. Darüber hinaus ist Miras der Wortführer der Gruppe. Wo Tara körperliche Reize zur Beeinflussung von Spielleiterfiguren einsetzt, verlässt er sich auf sein rhetorisches Geschick.

Auf die Gesetzlosen, denen die Abenteurer auf den Fersen sind, ist ein saftiges Kopfgeld ausgesetzt – tot oder lebendig. Auch wenn unsere Abenteurer das Kopfgeld gerne mitnehmen, ist es nicht der eigentliche Grund für diese Jagd. Vielmehr suchen sie Rilak Dal, einen gefährlichen Halsabschneider, der sich der Bande angeschlossen hat und mit dem die Abenteurer bereits früher aneinander geraten sind. Rilak besitzt eine Landkarte, die Hinweise auf die Lage einer alten Ruine enthalten soll, an der die Spielercharaktere interessiert sind, weil ein ebenso mysteriöser wie wohlhabender Auftraggeber 1000 Goldmünzen für ihre Erkundung ausgelobt hat.

Zudem hoffen Tara, Hadrik und Miras in der Ruine auf weitere wertvolle oder gar magische Gegenstände zu stoßen. Über zwei lange Abenteuer hat Rilak es immer wieder geschafft, ihnen durch die Lappen zu gehen. Dieser „Pechsträhne“ möchten die Spieler nun unbedingt ein Ende setzen...

Spielleiter: *Ihr folgt der Spur bereits seit Stunden. Der Trampelpfad verliert sich zunehmend im dichter werdenden Unterholz und durch das Blät-*

terdach dringt immer weniger Licht. Bis zum Anbruch der Dunkelheit sind es noch etwa drei Stunden. Wie wollt ihr weiter vorgehen?

Miras Spieler: *„Ich finde, wir sollten dran bleiben. Mit etwas Glück finden wir noch heute das Lager.“ Miras zaubert geschärfte Sinne auf Hadrik³.*

Taras Spieler (mit gereiztem Unterton): *„Wenn wir hier in einen Hinterhalt geraten, werde ich mit meinem Bogen nichts anfangen können.“ Tara packt den Bogen über die Schultern und zieht ihr Kurzschwert.*

Hadriks Spieler (mit leiser Stimme): *„Shh Tara! Wenn du weiter so einen Lärm machst, wird bald der halbe Wald wissen, dass wir hier sind.“ Hadrik mustert noch aufmerksamer als bisher die Umgebung.*

Spielleiter: *Dann brauchen wir Proben auf Wandlungszauberei für Miras und auf Wachsamkeit für Hadrik⁴.*

Der Spieler von Miras wirkt erfolgreich seinen Zauber und schärft so die Sinne von Hadrik, dessen Spieler wiederum ein gutes Ergebnis in der Wachsamkeitsprobe erzielt und deshalb auch die Baumfalle auf dem Trampelpfad rechtzeitig entdeckt.

Spielleiter: *Hadrik bemerkt, dass einige Meter voraus ein durch Blätter und Äste getarntes, strammes Seil knapp über dem Boden gespannt ist. Außerdem hört er leise Stimmfetzen, die der Wind von Osten an sein Ohr trägt.*

Hadriks Spieler: *„Mira, Tara, da vorne scheint eine Falle ausgelegt zu sein. Außerdem höre ich in der Ferne Stimmen. Das Lager kann nicht mehr weit sein.“*

Taras Spieler: *„Du hast Ohren wie ein Luchs, mein Guter.“*

Miras Spieler: *„Lasst uns die Falle umgehen und*

³ Anführungszeichen werden in der Beispielszene verwendet, um wörtliche Rede in der Charakterrolle zu kennzeichnen.

⁴ Eine Probe ist dann erforderlich, wenn ein Spieler versucht, etwas zu erreichen, was nicht jeder Spielfigur automatisch gelingt. Der Erfolg hängt von den Fertigkeiten seines Charakters und von seinem Würfelglück ab.

Einleitung

danach auf dem Pfad weiter schleichen, Hadrik voran, ich in der Mitte und Tara sichert nach hinten ab.“

Hadriks Spieler: *Hadrik nickt.*

Taras Spieler: „Einverstanden, Meister der Planung.“ Tara zwinkert Miras zu.

Spielleiter: *Würfelt bitte eure Proben auf Heimlichkeit.*

Die Spieler würfeln, der Spielleiter würfelt ebenfalls einige Male. Allerdings nur um die Spannung zu erhöhen, da es in Wirklichkeit keine gezielt lauschenden Feinde gibt, die nahe genug wären, die Spielercharaktere hören zu können. Außerdem startet er einen spannenden Track aus seiner Rollenspiel-Playlist.

Spielleiter: *Ihr schleicht durch die aufziehende Dämmerung den Pfad entlang. Nach etwa zwanzig Minuten hört ihr Stimmen aus der Richtung, in die der Pfad weiter führt.*

Die Spieler einigen sich schnell, dass Tara, Hadrik und Miras weiterschleichen, während der Spielleiter erneut die Würfel rollen lässt. Diesmal handelt es sich allerdings um „echte“ Proben, weil die Gesetzlosen, denen die Stimmen gehören, die Spielercharaktere tatsächlich bemerken könnten. Da der Spielleiter jedoch kein ausreichendes Ergebnis erzielt, können die Charaktere sich unbemerkt nähern. Seine folgende Beschreibung leitet nun die nächste Szene mit neuen Handlungsmöglichkeiten für die Spieler ein.

Spielleiter: *Die Stimmen werden langsam deutlicher und nun steigt euch auch der Geruch von frisch gebratenem Wild in die Nase. Ihr könnt erkennen, dass der Pfad etwa 50 Meter voraus auf eine Lichtung führt.*

Hadriks Spieler: *Hadrik hält inne und hebt die Hand in Richtung Tara und Miras.*

Taras Spieler: *Tara stoppt sofort.*

Miras Spieler: *Miras ebenfalls.*

Hadriks Spieler (flüsternd): „Lasst uns hundert Meter auf dem Pfad rückwärtsgehen und uns dann ins Unterholz schlagen. Dort sind wir vor zufälliger Entdeckung wahrscheinlich sicher und können in Ruhe überlegen, wie wir weiter vorgehen.“ Da Taras und Miras Spieler einverstanden sind, wird

die Idee ohne weitere Diskussion in die Tat umgesetzt.

Miras Spieler: „Ich schlage vor, dass ich mich in eine Wildkatze verwandle und so das Lager auskundschaftere. Ich werde mir die Position der Zelte einprägen (an dieser Stelle sucht der Spielleiter schon mal seinen bereits vorbereiteten Lageplan aus den Unterlagen), schauen wo Wachen stehen und mit wie vielen Halunken wir es zu tun haben. Fällt euch noch etwas ein, das ich vergessen habe?“

Taras Spieler (mit neckischem Tonfall): „Ich liebe es, wenn du klein und pelzig wirst, Miras. Und Lichtung klingt sowieso gut. Falls es nicht zu viele von diesen Amateuren sind, könnte ich auf einen Baum klettern und ihnen mit meinem Bogen ordentlich den Tag versauen.“ Tara grinst diabolisch.

Hadriks Spieler: *Hadrik runzelt die Stirn. „Tara, manchmal wünsche ich mir, dass du gefährliche Situationen etwas ernster nehmen könntest. Dein Plan klingt gut, Miras. Selbst ich würde eher aufzufallen als eine Wildkatze.“*

Taras Spieler: „Und ich würde dir wünschen, dass du nicht immer so ernst wärst.“ Tara wirft Hadrik einen Handkuss zu.

Hadriks Spieler (seufzend): „Wie auch immer. Miras, wir sollten noch in Erfahrung bringen, wo der dreimal verfluchte Rilak Dal sein Zelt hat.“

Miras Spieler: „Guter Punkt, Hadrik. Klein und pelzig...“. Miras schüttelt grinsend den Kopf und zaubert Tiergestalt.

An dieser Stelle soll unser Beispiel enden. Wie es in der nächsten Szene weiter geht, hängt ganz davon ab, was der Spielleiter sich für das Lager der Gesetzlosen ausgedacht hat und wie die Spieler auf die vorgefundene Situation reagieren.

Mit einem guten Plan und etwas Glück werden sie ihr nächstes Ziel erreichen. Schlechte Planung oder einfach nur großes Pech hätten vermutlich ein weniger glückliches Ende des Abenteuers zur Folge. Doch solange die Spielercharaktere nicht allesamt gestorben sind,

Einleitung

würde auch von dort aus die Kampagne weiter gehen...

Warum DuoDecem?

Für DuoDecem spricht vor allem, dass es mit wenigen einfachen Grundmechanismen, die sich zudem leicht anpassen und erweitern lassen, viele Spielsituationen abbilden kann. Somit bietet DuoDecem eine hohe Spieltiefe, ohne unnötig kompliziert zu sein, und kann gut auf die Bedürfnisse verschiedener Spielrunden zugeschnitten werden. DuoDecem ist zudem ein Fantasy Universalsystem. Es ist also nicht auf ein spezielles Fantasy-Setting festgelegt, sondern eignet sich für packende Abenteuer in den verschiedensten Welten. DuoDecem ist für dich definitiv das richtige System, wenn du Spaß hast an...

- freier Charaktererstellung („gewichtete“ Fertigkeiten plus Talente statt starrer Charakterklassen)
- vielen Optionen bei der Charakterentwicklung
- taktischen Kämpfen auf Bodenplänen
- Charakteren, die außergewöhnliches leisten können, ohne jedoch jemals unangreifbar zu werden
- Proben, die auf 2W10 + Attribut + Fertigkeit basieren
- Werkzeugen, ein System anzupassen und zu erweitern

Kein Regeldesign kann alle Vorlieben abdecken. DuoDecem ist für dich vermutlich nicht das richtige System, wenn du Spaß hast an...

- Regeln, die auf einen Bierdeckel passen

- möglichst wenig Würfelei
- Charakteren, deren Spielstatistiken sich nur wenig verändern
- Charakteren, die wie Superhelden allein halbe Armeen vernichten können
- Charakteren, deren Fähigkeiten kaum über die des durchschnittlichen Spielweltbewohners hinausreichen

DuoDecem kompakt

Der Regelkern

Wie die Beispielszene ab S. 4 demonstriert, führen die Spieler Fertigungsproben durch, um die Auswirkungen wichtiger Handlungen ihrer Charaktere zu bestimmen. Fertigungsproben werden durchgeführt, indem zwei zehneckige Würfel (2W10) geworfen werden. Die Zahlen auf beiden Würfeln plus der „Fertigkeitswert“ des Charakters legen fest, wie gut die Probe gelungen ist – je höher das Ergebnis, desto besser. Wie die Werte von Charakteren zustande kommen, wird in Kapitel 1 erklärt, und die Durchführung von Fertigungsproben ist Thema in Kapitel 2.

Effiziente Regellektüre

Der Spielleiter sollte vor Spielbeginn das Regelwerk zumindest einmal überflogen haben. So lernt er, was in welchen Kapiteln zu finden ist und kann einzelne Regeln mithilfe des Index (siehe S. 287) oder der elektronischen Schlagwortsuche schnell finden.

Spieler benötigen ohnehin nur Grundkenntnisse, die in folgenden Passagen vermittelt werden: Kapitel 1 bis zum Abschnitt „Hintergrundgeschichte“, Kapitel 2 bis zum Ende des Abschnitts „Die ausgedehnte Fertig-

1. Was bin ich?

Solche Textboxen erläutern, welche Überlegungen beim Entwerfen der Spielregeln eine wichtige Rolle gespielt haben. Sie sind für Leser gedacht, die gerne einen Blick „Hinter die Kulissen“ werfen wollen und die interessiert, warum diese oder jene Regel in DuoDecem so und nicht anders lautet. Ein Verzeichnis aller Textboxen findet sich am Ende dieses Kapitels.

Einleitung

keitsprobe“ sowie die Regeln der Fertigkeiten, die ihr Charakter beherrscht. Kapitel 3 bis zum Ende des Abschnitts „Taktische Bewegung“ und, falls ihr Charakter auf Fernkampf oder den Kampf mit zwei Waffen ausgelegt ist, zusätzlich die entsprechenden Abschnitte. Kapitel 4 ist nur für Charaktere mit Zauberfertigkeiten von Bedeutung. Die Abschnitte „Beschwören“ und „Untote erschaffen“ sind wiederum nur relevant, wenn der Charakter Beschwören bzw. Nekromantie beherrscht. Das gleiche gilt auch für die Listen der Zaubersprüche, die nur dann wichtig sind, wenn die entsprechende Zauberfertigkeit beherrscht wird.

In Kapitel 5 sind ebenfalls nur die Ausrüstungsgegenstände relevant, die der Charakter verwendet. Die Kapitel 6-7 können ganz ausgelassen werden. Ein leeres Charakterblatt zum Ausdrucken findet sich im Anhang auf S. 311.

Eine Runde, die nicht erst Charaktere erstellen sondern sich direkt ins Abenteuer stürzen will, kann auf die vorgefertigten Charaktere im Anhang zurückgreifen (siehe S. 297) und mit dem Einführungsabenteuer „Syrellas Schmerz“ loslegen.

Abkürzungen

Vor allem in Tabellen werden häufige Regelbegriffe wie Lebenskraft oder Probenmodifikator abgekürzt. Das Abkürzungsverzeichnis findet sich im Anhang (siehe S. 286).

Verzeichnis der Textboxen

1. Was bin ich? →S. 7
2. Wo bleiben Weisheit oder Intuition? →S. 10
3. Warum keine Zufallsmethode zur Bestimmung der Attribute?
Warum Null als Durchschnittswert? →S. 11
4. Warum keine Vor- und Nachteile? →S. 18
5. Warum überhaupt Gesinnungen? →S. 21
6. Welche Ziele verfolgen die Regeln zur Charakterentwicklung? →S.28

7. Wie ist die Statistik hinter dem Probenmechanismus? →S. 32
8. Welche Ziele sollte der Probenmechanismus umsetzen? →S. 33
9. Warum keine drei- und vierfachen Hilfen & Erschwernisse? →S. 34
10. Sollte diese oder jene Fertigkeit nicht anderen Attributen zugeordnet werden? →S. 38
11. Warum fällt Schwimmen nicht auch unter Athletik? →S. 44
12. Warum soziale Fertigkeiten statt reines Charakterspiel? →S. 46
13. Warum ein Sympathiewert für die gesamte Gruppe? →S. 47
14. Warum misslingt Zauberverweh oft? →S. 69
15. Warum für die aktive Verteidigung würfeln? →S. 88
16. Warum keine Hilfen für Überzahl und Angriffe in den Rücken? Warum keine Kopftreffer? →S. 93
17. Warum Regeln für Kampfmoral? →S. 103
18. Wie tödlich und schnell ist das Kampfsystem? →S. 104
19. Was tun, wenn ich einen Zauberer spielen will aber keine Rechnerei mag? →S. 105
20. Warum kann eine Spielfigur jeden Zauber, sobald sie eine Zauberfertigkeit erlernt? →S. 110
21. Warum keine Katanas, Mithril- oder Fellrüstungen? →S. 164
22. Warum Behinderung durch Rüstungen & Waffen? Warum keine Nachteile beim Zaubern in Rüstung? →S. 172

Und was bin ich?

Die Glühbirne steht für euren Ideenreichtum und markiert alle Abschnitte, die euch Anregungen zur Erweiterung des Systems geben – z.B. für das Entwerfen neuer Völker, Fertigkeiten, Talente, Zauber oder Kreaturen.





Kapitel 1: Der Spielercharakter



Kapitelübersicht

Dieses Kapitel behandelt die Erstellung von Spielercharakteren und ihre Eigenschaften. Ein Spielercharakter hat zwei zentrale Komponenten: Erstens, die Charakterfähigkeiten und zweitens, die Charakterrolle bzw. Charakterpersönlichkeit.

Die Charakterfähigkeiten dienen dazu, die Grenzen und Möglichkeiten des Charakters im Rahmen der Spielregeln transparent zu machen. Sie werden auf dem Charakterblatt festgehalten, das als Kopiervorlage im Anhang zu finden ist, und sind Thema des ersten Abschnitts dieses Kapitels.

Die Charakterrolle hilft zu entscheiden, wie sich ein Charakter in welcher Situation ver-

hält und warum er so und nicht anders handelt. Sie wird im zweiten Abschnitt behandelt.

Tabelle 1: Charakterschaffung

Die 8 Schritte im Überblick

Schritt 1	Attribute bestimmen
Schritt 2	Volk wählen
Schritt 3	Fertigkeiten aussuchen
Schritt 4	Weitere Werte berechnen
Schritt 5	Ausrüstung festlegen
Schritt 6	Verbündete auswählen
Schritt 7	Gesinnung & Persönlichkeit definieren

Im dritten Abschnitt dieses Kapitels wird die Charakterentwicklung behandelt, die sich darum dreht, wie Charaktere ihre Fähigkeiten im Laufe ihrer Abenteuer verbessern und erweitern können.

Gruppen, die direkt losspielen wollen, können die Beispielcharaktere im Anhang verwenden, und müssen sich nur noch um Gesinnung & Persönlichkeit Gedanken machen.

Charakterfähigkeiten



Attribute

Attribute sind relativ stark genetisch determinierte („angeborene“) Eigenschaften und unterscheiden sich damit von Fertigkeiten, die rein durch Lernen erworbene Kompetenzen darstellen. In DuoDecem gibt es sechs

Kapitel I: Der Spielercharakter

Attribute: Charisma, Geschick, Intelligenz, Körperbau, Wahrnehmung und Wille.

Charisma (CHA)

Dieses Attribut beschreibt eine Kombination aus interaktionell hilfreichen Persönlichkeitseigenschaften (wie Extraversion und Offenheit) und der physischen Attraktivität einer Spielfigur. Die physische Attraktivität beinhaltet die Symmetrie von Physiognomie sowie Körperproportionen, Merkmale des Kinderschemas und den Haut- sowie Gebisszustand. Charisma ist das Basisattribut aller sozialen Fertigkeiten und beeinflusst, wie Spielleiterfiguren den Charakter behandeln.

Geschick (GES)

Geschick ist wichtig für Fertigkeiten, die gute Reflexe bzw. sensomotorische Koordination erfordern. Hierzu zählt z.B. Akrobatik. aber auch sämtliche Waffenfertigkeiten. Geschick ist darüber hinaus für die Reaktionsschnelligkeit im Kampf sowie für die defensiven Fähigkeiten einer Spielfigur bedeutsam.

Intelligenz (INT)

Intelligenz beschreibt die Informationsverarbeitungskapazität und -geschwindigkeit. Spielfiguren mit hoher Intelligenz fallen alle Tätigkeiten leichter, bei denen viele Informationen zu berücksichtigen sind. Für zauberkundige Charaktere ist Intelligenz besonders bedeutsam, da sie die Grundlage der Zauberfertigkeiten bildet. Eine Intelligenz von ≤ -5 ist tierhaft.

Körperbau (KPB)

Ein Maß für die Konstitution und natürliche Muskelmasse der Spielfigur. Körperbau ist für die meisten körperlichen Fertigkeiten relevant und bestimmt den im Kampf verursachten Schaden mit. Darüber hinaus leiten sich aus Körperbau weitere Werte wie Lebens- und Tragkraft ab.

Wahrnehmung (WAH)

Dieses Attribut steht für die Schärfe der fünf Sinne einer Spielfigur. Eine ausgeprägte Wahrnehmungsfähigkeit ist sehr nützlich,

2. Wo bleiben Weisheit oder Intuition?

Diese „klassischen“ Rollenspielattribute kommen in DuoDecem nicht vor, weil sie Beispiele für das Gegenteil genetisch determinierter Eigenschaften sind.

Intuition ermöglicht, eine Situation schnell und ohne bewusste Analyse richtig zu erfassen. Auf dieser Basis können dann ohne bewusste Handlungsplanung rasch situationsangemessene Entscheidungen getroffen werden. Intuition basiert auf viel Lernerfahrung mit der jeweiligen Situationsklasse, die zur Automatisierung von Denk- und Entscheidungsprozessen geführt hat. Somit ist Intuition kein allgemeines sondern ein hochgradig bereichsspezifisches Merkmal. Wer eine Fertigkeit intensiv trainiert hat, verfügt in Situationen, die mit genau dieser Fertigkeit zusammenhängen, über hilfreiche Intuitionen.

Weisheit ist aus entwicklungspsychologischer Perspektive, wer auf Basis vieler Erfahrungen über ein umfangreiches Wissen darüber verfügt, welche (teils kulturabhängigen) Lebens- und Verhaltensweisen Zufriedenheit sowie soziale Einbindung fördern und welche das Gegenteil erreichen. Weisheit ist also nicht in die Wiege gelegt sondern das Ergebnis langer Lernprozesse – in DuoDecem würde Weisheit durch hohe Fertikeitsstufen in Bildung und Sozialkompetenz abgebildet.

Kapitel 1: Der Spielercharakter

um Hinterhalte zu vermeiden und verborgene Objekte zu entdecken. Wahrnehmung spielt darüber hinaus eine Rolle für die Reaktionsschnelligkeit im Kampf.

Wille (WIL)

Eine Spielfigur mit starkem Willen hat eine hohe Leidensfähigkeit und ein starkes Durchhaltevermögen („Resilienz“). Wille ist ein wichtiges Attribut für alle Zauberer, da sich aus ihm die Zauberkraft ableitet.

Bestimmung der Attribute

Tabelle 2: Startattribute

Erhöhung auf →	-1 bis 0	1-2
A-Attribut	2 pro Erhöhung	4 pro Erhöhung
B-Attribut	1 pro Erhöhung	2 pro Erhöhung

Die Startattribute jedes DuoDecem-

Charakters werden durch die Verteilung von 32 Kaufpunkten gemäß den Kosten in Tabelle 2 bestimmt. Alle Attribute von Spielercharakteren starten bei -2 und können an dieser Stelle bis auf ein Maximum von 2 erhöht werden, wobei höhere Werte mehr Kaufpunkte kosten. Zu beachten ist auch, dass zwischen A-Attributen (Körperbau, Geschick und Intelligenz) und B-Attributen (Charisma, Wille, Wahrnehmung) unterschieden wird, wobei erstere mehr Kaufpunkte kosten als letztere.

Patrick möchte seinem Charakter einen Körperbau von 2 geben. Das kostet ihn 12 Punkte, Charisma auf 1 kostet weitere 4 Punkte. Somit verbleiben Patrick 16 Punkte für die Attribute Geschick, Intelligenz, Wille und Wahrnehmung.

Spieler, die nicht lange überlegen möchten, können einfach eine der folgenden vorgenerierten Wertereihen auf die Attribute ihres Charakters verteilen:

3. Warum keine Zufallsmethode zur Bestimmung der Attribute? Warum Null als Durchschnittswert?

Eine Kaufmethode oder feste Wertereihen sind fair, weil sie dafür sorgen, dass alle Charaktere einer Gruppe das gleiche Potential haben. Faire Bedingungen fördern die Kooperationsbereitschaft in Gruppen, was im Rollenspiel wiederum zum Spielspaß aller Beteiligten beiträgt. In diesem Zusammenhang gibt es aufschlussreiche verhaltenswissenschaftliche Experimente. Menschen tendieren z.B. dazu, eine Gehaltserhöhung abzulehnen, wenn sie damit verhindern können, dass ein vergleichbarer Kollege eine noch höhere Gehaltserhöhung bekommt. Viele nehmen also sogar persönliche Opfer in Kauf, um die Fairness zu wahren. Mit Fairness ist in diesem Zusammenhang gemeint, dass gleiche Leistung zu gleicher Belohnung führt. Diese fundamentale Regel wird verletzt, wenn man die Attribute der Charaktere dem Zufall in Gestalt des Würfels überlässt – ein besseres Würfelergebnis basiert eben nicht auf Leistung sondern auf Glück.

Null als Durchschnittswert macht den Einfluss von über- und unterdurchschnittlichen Attributen auf Proben unmittelbar transparent und erspart so Umrechnungen wie „ein Wert von 12 bedeutet +1 auf entsprechende Proben“. Die Attributeskala von DuoDecem ist damit ein gutes Beispiel für einen sparsamen Regelmechanismus, denn eine zusätzliche Umrechnung wäre komplizierter, ohne dafür einen Mehrwert zu bieten.

Kapitel 1: Der Spielercharakter

1. A 2/1/0 & B 1/0/0
2. A 2/1/0 & B 2/-1/-1
3. A 2/2/-2 & B 2/1/0
4. A 2/0/-1 & B 2/2/0
5. A 2/0/0 & B 2/1/0
6. A 1/1/0 & B 2/2/-2

Durchschnitts- und Extremwerte

Die Attribute der allermeisten Menschen liegen zwischen -2 und +2, der Durchschnittswert ist 0. Je weiter Werte von 0 abweichen, desto seltener werden sie. Werte kleiner als -3 liegen unter dem menschlichen Minimum (vor Abzügen für Alterung; siehe S. 29, Tabelle 11). Bei anderen Völkern müssen zur Bestimmung der Durchschnittswerte deren Attributmodifikatoren berücksichtigt werden (siehe Tabelle 3). Der absolute Minimalwert für Attribute beträgt -10, das absolute Maximum liegt bei +10.

Abstimmung von Attributen & Fertigkeiten

Es verbessert die Effektivität eines Charakters, wenn seine Attribute & Fertigkeiten aufeinander abgestimmt sind (zur Auswahl der Startfertigkeiten siehe S. 14).

Der Einfluss von Attributen auf die Erfolgsaussichten von Fertigungsproben ist auf niedrigen Leveln besonders groß. Entsprechend sollten diejenigen Attribute einen hohen Wert haben, die Basis der meisten und/oder wichtigsten Fertigkeiten eines Charakters sind (siehe Kapitel 2, S. 37). Da Attribute viel langsamer als Fertigkeiten steigen, nimmt der relative Einfluss von Attributen auf den Probenerfolg im Laufe der Charakterentwicklung ab.

Wahl des Volks

Tabelle 3 zeigt die Besonderheiten der vorgefertigten spielbaren Völker: Menschen, Elfen, Orks, Zwerge und Halblinge. Attributmodifikatoren eines Volkes werden erst nach der Bestimmung der Startattribute verrechnet.

Tabelle 3: Spielbare Völker

Volk	Charakteristika
Mensch	ein beliebiges Talent, BEW 5, GK 0
Elf	Talent Pfadfinder, +1 INT, BEW 5, GK 0
Halbling	Talent Glückspilz, +1 GES, +1 WAH, -1 KPB, BEW 4, GK -1,
Ork	Talent Berserker, +1 KPB, BEW 5, GK 0
Zwerg ¹	Talent Killer-Immunsystem, +1 WIL, können im Dunkeln sehen ⁵ , BEW 4, GK 0

Menschen

Menschen sind ein überaus anpassungsfähiges Volk. Sie werden durchschnittlich 1,75 m groß und 70 kg schwer. Frauen sind – wie bei allen vorgefertigten Völkern – etwas kleiner und leichter. Menschen, die sich ausreichend ernähren und eines natürlichen Todes sterben werden durchschnittlich 75 Jahre alt.

Elfen

Elfen ähneln Menschen mit schlankerem Körperbau, hohen Wangenknochen und spitzen Ohren. Ihre Durchschnittsgröße beträgt 1,75 m bei einem Gewicht von 60 kg. Elfen sind sehr naturverbundene Wesen und können fast 300 Jahre alt werden. Zauberer sind in ihren Reihen häufiger als bei den anderen Völkern zu finden.



⁵ Diese Fähigkeit funktioniert wie das Merkmal „Nachtsicht II“ (siehe Kapitel 6, S. 180).

Kapitel 1: Der Spielercharakter

Halblinge

Halblinge sind ein kleines aber überaus geschicktes Volk und für ihren sprichwörtlichen Optimismus bekannt. Ein durchschnittlicher Halbling ist 1 m groß und wiegt 20 kg, weshalb sie auf den ersten Blick häufig mit Menschenkindern verwechselt werden. Halblinge werden etwa 150 Jahre alt.



Zwerge

Zwerge wirken wie stämmige aber etwas zu kurz geratene Menschen. Ein durchschnittlicher Zwerg ist 1,50 m groß und wiegt 60 kg. Ihre geringe Größe und die Fähigkeit, in absoluter Finsternis zu sehen, sind unter der Erde, wo die meisten Zwerge leben, sehr von Vorteil. Zwerge werden ca. 150 Jahre alt.



Orks



Orks sehen aus wie größere, kräftigere Menschen mit einer groben Physiognomie und zwei hauerartigen Zähnen, die ihnen aus dem Unterkiefer ragen. Orks sind eher impulsiv und haben einen Hang zum körperlichen Wettstreit.

Sie werden durchschnittlich 1,90 m groß und 90 kg schwer. Orks, die eines natürlichen Todes sterben, werden im Schnitt 75 Jahre alt.

Entwerfen weiterer Völker

Sollen in einer Kampagne zusätzliche oder andere spielbare Völker vorkommen, muss die Runde sich darüber verständigen, welche Attributsmodifikatoren und sonstigen Besonderheiten für ein spezifisches Volk im Vergleich zu den anderen Völkern ausgewogen sind. Auch ist es sinnvoll sich Gedanken zu machen, ob „Mischlinge“ wie Halbelfen in einer Spielwelt vorkommen.



Patrick's Runde möchte, dass Drachmenschen in die Liste der spielbaren Völker aufgenommen wer-

Kapitel 1: Der Spielercharakter

den. Drachennmenschen sind in ihrer Spielwelt das Ergebnis der Affäre eines männlichen Drachen, der menschliche Gestalt annimmt, mit einer Menschenfrau. Die Runde einigt sich darauf, dass Drachennmenschen +1 Körperbau und das Talent „Kraftschub“ erhalten. Ihre Größenklasse soll 0 und ihre Bewegungsrate 5 betragen.

Es wäre natürlich auch möglich, die spielbaren Völker gezielt unterschiedlich stark zu machen. Wie in Textbox 3 am Beispiel von Attributen erläutert, ist dann jedoch das Risiko hoch, dass in der Praxis kaum ein Spieler freiwillig ein „schwaches“ Volk wählt. Wann immer in den Regeln von spielbaren Völkern die Rede ist, sind damit alle in einer Kampagne für die Spieler wählbaren Völker gemeint.

Auswahl der Fertigkeiten & Charakterpunkte

Jedem Spieler stehen standardmäßig 20 Punkte zum Kauf von Fertigkeiten (siehe Kapitel 2, S. 37, Tabelle 14: Fertigungsliste) für seinen Charakter zur Verfügung. Diese Punkte heißen Charakterpunkte (CP) und haben – anders als die im vorherigen Schritt zum Kauf von Attributen verwendeten Punkte – eine Bedeutung über die Charaktererschaffung hinaus: Das Level als Maß für die Erfahrung und Macht eines Charakters leitet sich direkt aus den CP ab (siehe S. 26, Tabelle 9: Levelaufstieg).

Charaktere, die mit 20 CP erstellt werden, sind Level 1 und damit blutige Anfänger. Zwar verfügen sie über überdurchschnittlich hohe Attribute aber ihre Fertigungsstufen sind zu Beginn ihrer Abenteuerkarriere kaum höher als die von Max Mustermann. Sind erfahrenere Startcharaktere gewünscht, kann die Zahl der CP erhöht werden. Zu beachten sind dabei die levelabhängigen Boni, die ab Level 3 beginnen (siehe S. 26, Tabelle 9). Grundsätzlich werden alle levelabhängigen Boni am Ende der Charaktererschaffung ver-

teilt, also nach Bestimmung von Attributen, Volk und Fertigungsstufen.

Für ein Szenario, in dem die Charaktere zu Beginn der Kampagne noch nicht erwachsen sind, kann die Zahl der CP bis auf null reduziert werden.

Krieger, Schurke, Zauberer und Co.

Spieler, die Systeme mit Charakterklassen gewöhnt sind oder keine Erfahrung mit Rollenspiel haben, fragen sich vielleicht, wie ihr Wunschcharakter in DuoDecem abgebildet werden kann. Tabelle 4 auf S. 15 gibt Hinweise, welche Attribute, Fertigkeiten und Talente sich zur Darstellung klassischer Fantasy-Archetypen gut eignen.

Letztlich lässt sich jede denkbare Charakterklasse mit einer passenden Kombination aus bevorzugten Attributen, Fertigkeiten und Talenten darstellen. Im Anhang findet sich je ein vorgefertigtes Beispiel für Krieger, Paladin, Ritter, Schütze, Schurke und Zauberer.

Fertigungsstufen

Ähnlich wie bei Attributen gibt es in DuoDecem auch unterschiedlich teure Fertigungsstufen, nämlich A-, B-, und C-Fertigungsstufen: Eine A-Fertigungsstufe zu erhöhen, kostet die angestrebte Stufe mal zwei in CP, eine B-Fertigungsstufe die angestrebte Stufe. Eine C-Fertigungsstufe zu erhöhen kostet die angestrebte halbe Stufe aufgerundet.

Weiterhin wird zwischen Erwerb und Erhöhung einer Fertigungsstufe unterschieden. Viele Fertigungsstufen werden von allen spielbaren Völkern automatisch auf Stufe 0 beherrscht (siehe Kapitel 2, S. 37, Tabelle 14: Fertigungsliste, Fußnote 1). Stufe 0 ermöglicht dem Charakter, die Fertigungsstufe überhaupt anzuwenden bzw. Erschwernisse bei ihrer Anwendung zu verhindern (siehe S. 27, Tabelle 10, Fußnote 2). Der Erwerb aller anderen Fertigungsstufen auf Stufe 0 kostet unabhängig von der Fertigungsstufe 3 CP.

Kapitel I: Der Spielercharakter

Tabelle 4: Abbilden von Charakterklassen in DuoDecem

Charakter- klasse	Attribute ¹	Fertigkeiten	Talente
Barbar	GES, KPB	1 Waffe (zweihändige Nahkampfwaffe), Akrobatik, Athletik, Einschüchtern, Zechen	Berserker, Berserkerfürst, Blindwütiger Berserker, Kraftschub, Waffenexperte, Waffenmeister
Barde	GES, CHA, (WIL)	1 Waffe (rein geschickbasiert), Bildung, Fälschen, Feilschen, Schauspielkunst, Sprachen, Sozialkompetenz, Verführen, Zauberkunde	Glückspilz, Händlerkönig, Taktiker, Soziales Chamäleon, Unterhaltungskünstler, Zauberlehrling (Manipulation)
Beschwörer	INT, WIL	Akrobatik, Bildung, Mentales Training, Monsterkunde, Zauberkunde, Zaubern (Beschwören & Manipulation)	Erleuchtung, Höhere Zauberfinesse, Meister-Beschwörer, Zauberfinesse
Druide	INT, WIL	Abrichten, Akrobatik, Mentales Training, Naturkunde, Wildnisleben, Zauberkunde, Zaubern (Manipulation & Wandlung)	Bestienmeister, Formwandler, Heilzauberer, Tierflüsterer, Zauberfinesse
Kleriker/ Priester	INT, WIL	Akrobatik, Bildung, Mentales Training, Sprachen, Zauberkunde, Zaubern (Magie & Wandlung)	Heilzauberer, Makelloser Heilzauberer, Starker Fokus, Zauberfinesse
Krieger	GES, KPB	2 Waffen (Nahkampfwaffen), Akrobatik, Athletik, Heilkunde, Zwei-Waffen-Kampf, Zechen	Kampfreflexe, Beidhändigkeit, Verbesserte Beidhändigkeit, Vollendete Beidhändigkeit, Waffenexperte, Waffenmeister
Hexer	CHA, WIL	Akrobatik, Mentales Training, Sozialkompetenz, Verführen, Zauberkunde, Zaubern (Manipulation & Urkräfte)	Herr der Elemente, Fürst der Elemente, Intuitive Zauberei, Stille Manipulation, Zauberverformung
Mönch	GES, WIL	Akrobatik, Heimlichkeit, Heilkunde, Mentales Training, Waffenloser Kampf	Blitzschnelles Ausweichen, Ki-Adept, Ki-Initiat, Ki-Sensei, Ringkämpfer
Nekromant	INT, WIL	Akrobatik, Bildung, Mentales Training, Monsterkunde, Zauberkunde, Zaubern (Nekromantie & Urkräfte)	Herr der Elemente, Fürst der Elemente, Nekrolord, Seuchenmeister, Zauberverformung
Paladin	CHA, KPB, (WIL)	1 Waffe (körperbaubasiert), Heilkunde, Mentales Training, Reiten, Zauberkunde, Zaubern (Wandlung)	Intuitive Zauberei, Mystischer Krieger, Mystischer Kriegerkönig, Seelenstärke, Waffenexperte, Waffenmeister
Ritter	GES, KPB	2 Waffen (Nahkampfwaffe + Schild), Abrichten, Athletik, Bildung, Heilkunde, Reiten, Zechen	Kavallerist, Meister-Kavallerist, Rüstungsexperte, Rüstungsmeister, Waffenexperte, Waffenmeister
Schütze	GES, WAH	1 Waffe (Bogen oder Armbrust), Akrobatik, Heimlichkeit, Wachsamkeit	Blattschuss, Flink, Scharfschütze, Tontauben, Waffenexperte, Waffenmeister
Schurke/ Dieb	GES, WAH	1 Waffe (rein geschickbasiert), Akrobatik, Fallenkunde, Fälschen, Fingerfertigkeit, Heimlichkeit, Heilkunde, Wachsamkeit	Blitzschnelles Ausweichen, Böstiger Trick, Meuchler, Mobilität, Schmutziger Trick, Waffenexperte
Waldläufer	GES, (INT), WAH, (WIL)	1 Waffe (Bogen oder Armbrust), Akrobatik, Heilkunde, Heimlichkeit, Mentales Training, Wachsamkeit, Wildnisleben, Zaubern (Urkräfte)	Mystischer Krieger, Mystischer Kriegerkönig, Scharfschütze, Waffenexperte, Waffenmeister, Zauberfinesse
Zauberer/ Magier	INT, WIL	Akrobatik, Alchemie, Bildung, Mentales Training, Zauberkunde, Zaubern (Urkräfte & Magie)	Fürst der Elemente, Herr der Elemente, Gegenzauberer, Zauberfinesse, Zauberverformung

1: Attribute in Klammern brauchen nur mäßig erhöht werden.

Kapitel 1: Der Spielercharakter

Patricks Charakter soll Athletik und Kenntnis (Waffenherstellung) jeweils auf Stufe 3 lernen. Athletik ist eine B-Fertigkeit, die man von Anfang an auf Stufe 0 beherrscht. Sie auf Stufe 3 zu erhöhen kostet daher $1 + 2 + 3 = 6$ CP. Waffenherstellung ist eine C-Fertigkeit, die man nicht von Anfang an beherrscht. Sie auf Stufe 3 zu erlernen kostet daher $3 + 1 + 2 + 2 = 8$ CP.

Eine Übersicht zu den Erhöhungskosten nach Fertigkeitsklassen bietet Tabelle 10 auf S. 27. Bei der Charaktererstellung ist zu beachten, dass „Zwischenstufen“ mitbezahlt werden müssen.

Maximale Fertigungsstufe

Um Spielfiguren zu vermeiden, die einzelne Fertigkeiten maximieren und dafür alle anderen Fertigkeiten vernachlässigen, gilt bei der Charaktererschaffung und während der späteren Charakterentwicklung folgende Regel: Die Maximalstufe einer A- oder B-Fertigkeit beträgt Level +2. C-Fertigkeiten können hingegen unbegrenzt erhöht werden.

Besondere Voraussetzungen für Zauberkraftigkeiten

Das Erlernen von Zauberei erfordert eine Mindestintelligenz, die umso höher liegt, je mehr Zauberkraftigkeiten eine Spielfigur parallel beherrschen will.

Tabelle 5: Intelligenz & Zauberei

Intelligenz	erlaubte Zauberkraftigkeiten
<2	0
2+	1
4+	2
7+	3

Ein Charakter benötigt also eine Intelligenz von 2, um überhaupt zaubern zu können, und muss im Laufe der Charakterentwicklung ggf. erst seine Intelligenz erhöhen, bevor er weitere Zauberkraftigkeiten erlernen kann.

Händigkeit & Kampf mit zwei Waffen

Die Händigkeit einer Spielfigur kann frei festgelegt oder durch einen W10 bestimmt werden: 1-9 rechtshänder, 10 linkshänder. Wer Beidhänder werden will, muss das entsprechende Talent wählen (siehe Kapitel 2, S. 71). Unter „Kampf mit Zwei“ Waffen fällt jede Kombination von zwei einhändigen Nahkampfwaffen (siehe Kapitel 3, S. 92). Um zwei Waffen effektiv offensiv einsetzen zu können, ist die Fertigkeit Zwei-Waffen-Kampf nötig (siehe Kapitel 2, S. 45).

Waffenverwandtschaften

Manche Waffen sind miteinander verwandt, so dass eine Spielfigur, die mit mehreren Waffen umgehen können soll, nicht jede Waffe einzeln als Fertigkeit erlernen muss (Details siehe Kapitel 2, S. 44).

Weitere Werte

Jede Spielfigur weist neben Attributen und Fertigkeiten noch eine Reihe weiterer Spielwerte auf, die nachfolgend erläutert werden.

Tabelle 6: Weitere Werte

Wert	Berechnung
Größenklasse	nach Volk (i.d.R. 0)
Bewegungsrate	nach Volk (i.d.R. 5)
Lebenskraft	$20 + 5 \times \text{KPB}$
Zauberkraft	$5 \times \text{WIL}$
Initiativwert	$\text{Level} / 2 + \text{GES} + \text{WAH}$
Tragkraft	$20 + 5 \times \text{KPB}$
Wundschwellen	LK/2 & LK/4
passive Verteidigung	$10 - \text{GK} + \text{GES} / 2 + \text{WAH} / 2$

Größenklasse

Spielfiguren höherer Größenklassen (GK) verfügen zumeist über einen höheren Körperbau als Spielfiguren geringerer Größenklassen. Letztere verfügen dafür häufig über höheres Geschick.

Die Größenklasse wirkt sich auch auf die Kontrollzone im Kampf (siehe Kapitel 3, S. 91,

Kapitel 1: Der Spielercharakter

Kontrollzonen & Gelegenheitsangriffe), die passive Verteidigung und die Tragkraft einer Spielfigur aus.

Winzige und sehr kleine Spielfiguren sterben zudem besonders schnell (siehe Kapitel 3, S. 102, Bewusstlosigkeit & Tod).

Tabelle 7: Größenklassen

Größenklasse	Gewicht	Beispiele
-3: winzig	Grammbereich	Insekt, Maus
-2: sehr klein	bis 10 kg	Falke, Irrlicht, Katze
-1: klein	bis 40 kg	Fuchs, Goblin, Halbling
0: mittel	bis 200 kg	Mensch, Ork, Wolf, Zwerg
1: groß	bis 1000 kg	Oger, Pferd, Tiger, Troll
2: sehr groß	bis 5000 kg	Hydra, Riese, T-Rex
3: gigantisch	nach oben offen	alter Drache, Shonisaurus

Bewegungsrate

Die Bewegungsrate (BEW) ist ein Maß für die Geschwindigkeit einer Spielfigur. Elfen, Menschen und Orks haben Bewegungsrate 5, Zwerge und Halblinge Bewegungsrate 4. Wer rennt, bewegt sich ein Vielfaches seiner Bewegungsrate (siehe Kapitel 2, S. 101, Manöver „Rennen“).

Spielfiguren mit geringerer Größenklasse sind eher langsamer, Spielfiguren höherer Größenklassen eher schneller. Behinderung durch Last (siehe Kapitel 5, S. 172, Last, Bewegungsrate & passive Verteidigung) aber auch Verwundungen (siehe Kapitel 3, S. 101, Verletzungen und ihre Folgen).

Lebenskraft

Die Lebenskraft (LK) repräsentiert die Gesundheit und physische Widerstandskraft einer Spielfigur. Sie berechnet sich wie folgt: $20 + 5 \times KPB$; *minimal jedoch 1*.

Wird die Spielfigur verletzt, drückt sich dies durch die Reduktion ihrer Lebenskraft aus und kann schließlich zu Bewusstlosigkeit oder gar Tod führen (siehe Kapitel 3, S. 101, Verletzungen und ihre Folgen).

Zauberkraft

Die Zauberkraft (ZK) repräsentiert die magischen Ressourcen einer Spielfigur und berechnet sich folgendermaßen: $5x WIL$; *minimal jedoch 0*.

Spielfiguren ohne Zauberfertigkeit können Zauberkraft dazu verwenden, sich besser gegen Zauber zu schützen (siehe Kapitel 2, S. 69, Fertigkeit „Zauberabwehr“).

Initiativewert

Der Initiativewert ist wichtig für die Handlungsreihenfolge im Kampf und wird wie folgt ermittelt: $Level/2 + GES + WAH$.

Passive Verteidigung

Die passive Verteidigung (PV) einer Spielfigur legt fest, wie schwer es ist sie zu treffen, wenn sie sich lediglich unwillkürlich bzw. reflexartig verteidigt.

Im Gegensatz zu aktiven Verteidigungen, die mittels vergleichenden Fertigkeitstests durchgeführt werden (siehe Kapitel 2, S. 34) handelt es sich bei der passiven Verteidigung um einen festen Wert. Die Berechnung lautet: $10 - GK + GES/2 + WAH/2$; *minimal jedoch 0*.

Tragkraft

Die Tragkraft (TRK) bestimmt, wieviel Gewicht eine Spielfigur mit sich herumtragen kann, ohne Einschränkungen zu erleiden (siehe Kapitel 5, S. 172, Behinderung). Der Basiswert der Tragkraft in Kilogramm berechnet sich wie folgt: $20 + 5 \times KPB$, *minimal jedoch 1*.

Für Spielfiguren extremer Größenklassen wird der Basiswert mit einem Faktor multipliziert: $\times 0,1$ bei GK -3, $\times 0,3$ bei GK -2, $\times 4$ bei GK 2 und $\times 10$ bei GK 3.

Wundschwellen

Schwellenwerte, ab denen die Spielfigur als verwundet bzw. schwer verwundet gilt. Eine Spielfigur gilt als verwundet, sobald sie mindestens 50% ihrer Lebenskraft verloren hat, und als schwer verwundet, sobald sie mindestens 75 % ihrer Lebenskraft verloren hat.

Wunden führen zu Beeinträchtigungen (siehe Kapitel 3, S. 101, Verwundung).

Karmapunkte

Karmapunkte repräsentierten das Schicksal, einen Gott oder schlicht unfassbares Glück, das die Spielercharaktere begünstigt.

4. Warum keine Vor- und Nachteile?

In manchen Rollenspielsystemen können bei der Charaktergenerierung vielfältige Vorteile gewählt werden. Gleichzeitig existieren Nachteile, die zusätzliche Generierungspunkte einbringen, die wiederum in Vorteile oder andere Statistiken (z.B. höhere Attribute) investiert werden können. Ein solches System kann Charakteren zusätzliche Individualität verleihen. Da DuoDecem jedoch ohnehin eine große Vielfalt an Charakteren ermöglicht, wurde hierauf verzichtet. Nichts desto trotz sind Vor- und Nachteile grundsätzlich mit DuoDecem kompatibel, solange eine saubere Abgrenzung zu Talenten gelingt und alle Vor- und Nachteile den folgenden Kriterien genügen:

- Es handelt sich nicht um schlichte Boni- oder Mali auf Attribute oder Fertigkeiten, da dies keinen hinreichenden Mehrwert gegenüber der direkten Investition von Punkten in eben jene Attribute oder Fertigkeiten darstellt („anziehend“ wird durch hohes Charisma abgebildet, „tollpatschig“ durch niedriges Geschick, „einäugig“ durch niedrige Wahrnehmung, „feinfühlig“ durch eine hohe Fertigungsstufe in Sozialkompetenz usw.).
- Es handelt sich nicht um Persönlichkeitseigenschaften wie etwa geizig, fanatisch oder jähzornig, die den Charakter in bestimmten Situationen zu einem bestimmten Verhalten zwingen. Erstens lassen sich sowohl die auslösenden Situationen als auch die Intensität der geforderten Reaktion kaum klar definieren. Zweitens wird durch einen solchen Nachteil verhindert, dass ein Charakter sich in Abhängigkeit von seinen Erlebnissen verändert (was für viele zum Reiz des Rollenspiels gehört).
- Sie haben möglichst klar definierte spieltechnische Effekte (z.B. der Entzug bei Drogenabhängigkeit bewirkt für einen Tag eine Erschwernis auf alle Fertigungsproben). Zu vermeiden sind hingegen schwammige Formulierungen, die zu Auslegungsdebatten einladen (der „gefährliche“ Feind, der dem Charakter „schaden“ will).
- Kein Vor- oder Nachteil sollte sich im Lauf einer Kampagne einfach in Luft auflösen können („Genial, wir haben meinen Erzfeind getötet! Gut, dass ich nicht Blindheit als Nachteil genommen hatte...“).
- Die Kosten der einzelnen Vor- und Nachteile sind untereinander halbwegs balanciert. Gleichzeitig sollten bestimmte Vor- und Nachteile einander ausschließen und es sollte nur eine begrenzte Zahl wählbar sein. So vermeidet man debile, schwerhörige Charaktere, die darüber hinaus unter Amnesie, Platz- und Höhenangst leiden aber mit zwei Schlägen alles auslöschen, was kleiner als ein Belagerungsturm ist.

Ein Level 1 Charakter verfügt über zwei Karmapunkte, Charaktere höherer Level verfügen über zusätzliche Punkte (siehe S. 26, Tabelle 9). Mit Ausnahme von legendären Wesen (siehe Kapitel 6, S. 185) und Halbblingen verfügen Spielleiterfiguren grundsätzlich nicht über Karmapunkte.

Verwendung von Karma

Karmapunkte können folgendermaßen verwendet werden:

1. Um eine Probe (siehe Kapitel 2, S. 30, Fertigungsproben) einmal zu wiederholen und so die Chance auf ein besseres Ergebnis zu erhalten. Es ist erlaubt das Karma einzusetzen, nachdem der Spielleiter den Spieler über Erfolg oder Misserfolg der Probe informiert hat, und es ist keine Verschlechterung möglich – es zählt also stets das bessere Ergebnis. Bei vergleichenden Fertigungsproben kann das Karma zu einem beliebigen Zeitpunkt vor „Auswertung“ der Probe eingesetzt werden – bei zwei Spielfiguren mit Karma beispielweise erst, nachdem die andere Spielfigur ihrerseits einen Karmapunkt verwendet hat.

Falls die Runde wünscht, kann Karma optional nicht nur für Proben sondern auch für alle anderen Würfe (Zufallswürfe, Schadenwürfe etc.) genutzt werden.

2. Um Charaktere vor dem gewaltsamen Tod zu bewahren. Sinkt die Lebenskraft eines Charakters durch einen direkten Angriff, eine Falle oder Blutverlust auf ≤ -20 (siehe Kapitel 3, S. 101, Bewusstlosigkeit & Tod), kann der Charakter einen Karmapunkt ausgeben, um dem Tod von der Schippe zu springen und seine Lebenskraft auf eins zu setzen. Dies ist jedoch nur einmal pro Spielwelt-Stunde möglich. Es kann kein Karma eingesetzt werden, wenn der Tod des Charakters durch andere Gefahrenquellen wie Er-

schöpfung, Krankheiten, einen Sturz aus großer Höhe, Sauerstoffmangel oder indirekte Angriffe (z.B. wenn der Charakter aufgrund des Zaubers „Beben“ von einem Gebäude begraben wird) verursacht wird.

3. Um einmal pro Spielwelt-Stunde einen Erschöpfungsgrad zu regenerieren (siehe Kapitel 7, S. 270, Erschöpfung).
4. Um „nachträglich“ *einen* Ausrüstungsgegenstand (also eine Fackel, ein Seil, eine Ration etc.) im Wert von maximal 10 Goldmünzen zu kaufen. Diese Verwendung ist ausgeschlossen, wenn die Charaktere gerade nicht über ihre Ausrüstung verfügen können (z.B., weil sie in einer Zelle sitzen).
5. Um nachträglich unkluges Handeln der Spielfigur rückgängig zu machen, das rein auf der Unaufmerksamkeit ihres Spielers basiert. Beispiel: Ein Spieler will die Zauber „Verbergen“ und „Telepathische Verbindung“ nutzen aber vergisst, dass er zuerst „Telepathische Verbindung“ zaubern muss, weil er wieder sichtbar wird, wenn er erst „Verbergen“ zaubert und danach „Telepathische Verbindung“.

Zusätzliches Karma erlangen

Oft bereichert es das Spiel, wenn die Spieler tief in ihre Charakterrollen eintauchen. Um dies zu fördern kann der Spielleiter intensives Charakterspiel mit einem zusätzlichen Karmapunkt für *alle* Charaktere belohnen. Beispiele hierfür sind:

- Der Spieler nimmt durch Ausspielen der Charakterrolle wissentlich Nachteile in Kauf: Der jähzornige Charakter, der ein überlegenes Gegenüber beleidigt, der Naivling, der sich über den Tisch ziehen lässt, der Loyale, der sich in den Pfeil wirft, um seinen Kameraden zu schützen oder der Übermütige, der mit seinem Frontalangriff einen sorgfältig ausgearbeiteten Plan über den Haufen wirft.

Kapitel I: Der Spielercharakter

- Der Charakter nutzt eine Ruhephase, wie den gemeinsamen Abend in der Taverne oder am Lagerfeuer in der Wildnis, um seinen Mitstreitern etwas Prägendes aus seiner Vergangenheit (z.B. einen großen Sieg, eine bittere Niederlage oder eine bedeutsame Beziehung) oder über seine Pläne für die Zukunft zu erzählen. Idealerweise wird durch die Erzählung die Persönlichkeit des Charakters für die Mitspieler greifbarer.
- Außerdem erhält ein Charakter jedes Mal, wenn sein Spieler bei einer Fertigungsprobe (siehe Kapitel 2) ein Würfelerggebnis von Doppelzehn bzw. Doppelnulld erzielt, zwei zusätzliche Karmapunkte.

Erneuerung der Karmapunkte („Reset“)

Am Ende jedes Abenteuers und beim Erreichen wichtiger Zwischenziele werden die Karmapunkte erneuert. Dies bedeutet, dass der Karmastand wieder auf den levelabhängigen Grundwert gesetzt wird - ein Charakter kann also durch eine Erneuerung auch Karmapunkte verlieren. So soll ein Anreiz für das Ausgeben und gegen das Horten gesetzt werden. Optional kann das Karma auch rein zeitbasiert erneuert werden - z.B. am Ende einer Spielsitzung, nach je fünf Stunden Spielzeit oder nach je einer Woche, die in der Spielwelt verstrichen ist.

Um zu verhindern, dass die Spieler Karmapunkte vergessen, kann der Spielleiter für jeden Karmapunkt ein Objekt (z.B. Glassteinchen) aushändigen bzw. bei „Virtual Tabletop“ Karma mit Balken o.Ä. visualisieren.

Ausrüstung & Startgeld

Jeder Charakter verfügt zu Spielbeginn kostenlos über die folgende „Standardausrüstung“: normale Kleidung, Reiserucksack, 10 m Seil, Schlafrolle, Feuerstein & Stahl, 2 Fackeln, Wasserschlauch und Reiseproviant für 3 Tage (Gesamtgewicht 10 kg). Ausrüstung wird in Kapitel 5 ab S. 158 beschrieben.

Über die Standardausrüstung hinaus erhält jeder Charakter 20 Goldmünzen (GM) zu freien Verfügung. Bei Charakteren, die mit mehr als 20 CP starten, sollte der Betrag entsprechend erhöht werden: Für die ersten 200 CP je eine GM, danach mindestens zwei GM für jeden weiteren CP.

Ein neuer Charakter mit 500 CP könnte also über ein Startgeld von $200 + 300 \times 2 = 800$ GM verfügen. Beginnen die Spielercharaktere mit weniger als 20 CP, wird ein Startgeld von 10 GM + 0,5 GM pro CP für die ersten 20 CP empfohlen. Ein blutiger Anfänger mit 5 CP würde also immer noch über ein Startgeld von 12,5 GM verfügen.



Charakterrolle

Bislang ist der Charakter vor allem eine Ansammlung von Spielwerten. Als nächstes gilt es, diese Zahlen mit Leben zu füllen. Das Volk steht bereits fest aber welches Geschlecht hat der Charakter? Gibt es besondere äußere Merkmale wie etwa Tätowierungen oder bevorzugt der Charakter einen speziellen Kleidungsstil? Wie trägt er seine Haare? Falls er extreme Werte in Charisma oder auch Körperbau aufweist, woran macht sich das fest? Vielleicht mag der Spieler auch eine Charakterskizze anfertigen oder sich ein passendes Bild aus dem Internet heraussuchen. Schließlich folgen die für die Charakterrolle wichtigsten Fragen: Wer ist der Charakter, wie ist seine Geschichte und was sind seine Ziele? Da die Rolle eines Charakters und seine Geschichte verbunden sind, bieten sich zwei Herangehensweisen an:

1. Du hast bereits eine Vorstellung von der Geschichte des Charakters und entwickelst daraus seine Rolle.

2. Du weißt, welche Rolle du spielen möchtest und denkst dir eine passende Hintergrundgeschichte aus.

Gesinnung

Ein Teil der Charakterrolle, der für das Rollenspiel besondere Relevanz hat, ist die moralische Haltung eines Charakters. Grob lassen sich „gute“ (Altruisten), „böse“ (Egoisten) und „neutrale“ (reziproke Altruisten) Gesinnungen von Spielfiguren unterscheiden.

Eine gute Spielfigur fühlt sich nicht nur für ihr eigenes Wohl, sondern auch für das ihrer sozialen Umwelt verantwortlich. Dementsprechend wird sie niemandem vorsätzlich schaden – im Gegenteil neigt eine gute Spielfigur sogar dazu, ihr eigenes Wohl zugunsten anderer aufs Spiel zu setzen.

Eine neutrale Spielfigur verfährt nach der Devise „eine Hand wäscht die andere“ Sie unterstützt andere, erwartet aber zumindest mittelfristig eine entsprechende Gegenleistung. Gleichzeitig gewährt sie ihrerseits bereitwillig Unterstützung für erhaltene Hilfe.

Für eine böse Spielfigur ist das Recht des Stärkeren ein Naturgesetz. Jene, die etwas anderes behaupten, hält sie wahlweise für Heuchler oder Narren. Eine Spielfigur mit

böser Gesinnung ist sehr wohl in der Lage, mit anderen zu kooperieren – alles andere wäre dumm. Die aus solchen Kooperationen häufig erwachsenden Bindungen bedeuten ihr jedoch nichts. Wenn sie für sich einen ausreichenden Vorteil sieht, wird die böse Spielfigur auch einem ehemaligen Kooperationspartner schaden, ohne dass ihr dies schlaflose Nächte bereitet.

Persönlichkeitseigenschaften

Persönlichkeitseigenschaften helfen die Charakterrolle auszugestalten. Für den Beginn einer Kampagne ist es völlig ausreichend, zwei bis drei Eigenschaften auszuwählen, in denen der Charakter vom Durchschnitt abweicht und deren Kombination bereits ein hohes Maß an Individualität erzeugt.

Mit Persönlichkeitseigenschaften sind alle Adjektive gemeint, die das Verhalten einer Person beschreiben und sich nicht auf deren physische Erscheinung (z.B. füllig, hässlich, hübsch) oder deren moralischen Einstellungen beziehen (z.B. skrupellos, bösartig, altruistisch), denn diese Aspekte waren bereits durch die Beschreibung des Äußeren (sowie das Attribut Charisma) und die Wahl der Gesinnung abgedeckt. Auch Eigenschaftswörter,

5. Warum überhaupt Gesinnungen?

Gesinnungen erlauben, die moralische Haltung einer Spielfigur kurz und prägnant abzubilden. Damit entfällt für weniger wichtige Spielleiterfiguren die Notwendigkeit, deren Persönlichkeit näher zu beschreiben. Allein die Gesinnung wird in den allermeisten Fällen ausreichen, diese Figuren in der Spielwelt konsistent darzustellen. Außerdem eröffnet die Verwendung eines Gesinnungssystems die Option, z.B. magische Gegenstände oder Talente zu entwerfen, die nur von Spielfiguren der passenden Gesinnung verwendet werden können. Auf diese Weise wird mit relativ geringem Aufwand zusätzliche Vielfalt ermöglicht und gleichzeitig ein stimmungsvolles Element ins Spiel gebracht. Auch für Neulinge unter den Spielern kann die Gesinnung als rollenspielerischer Orientierungsmaßstab sehr hilfreich sein. Spielleiter sollten jedoch im Hinterkopf haben, dass Gesinnungen in Duodecem nur eine Facette der Persönlichkeit darstellen. Ein jähzorniger Charakter mit guter Gesinnung, der provoziert wird, darf und sollte vielleicht sogar aggressiv oder gar gewalttätig reagieren – wenngleich er es wahrscheinlich hinterher bereut.

Kapitel 1: Der Spielercharakter

die sich auf DuoDecems sechs Attribute oder die Fertigkeiten einer Spielfigur beziehen, sollten vermieden werden. Ob ein Charakter einfühlsam ist oder nicht wird durch seine Fertigungsstufe in Sozialkompetenz bestimmt, ob er leichtfüßig ist oder nicht durch das Attribut Geschick.

Die Eigenschaftsliste am Fuß der Seite führt Beispiele für Persönlichkeitseigenschaften auf, die den genannten Kriterien entsprechen. Die bei der Charaktererschaffung gewählte Gesinnung und Persönlichkeitseigenschaften sind nicht für alle Zeit bindend. Durch die Erlebnisse, die ein Charakter im Laufe einer Kampagne hat, kann sich seine Persönlichkeit verändern. So wird ein optimistischer Charakter, der Zeuge vieler Grausamkeiten geworden ist und/oder viele Schicksalsschläge (z.B. den Tod von Freuden) verkraften musste, womöglich seinen Optimismus verlieren oder gar zum Zyniker werden.

Verbündete

Fast jeder Spielercharakter verfügt aus der Zeit vor seinem Abenteuerleben zumindest über einen Verbündeten, der mehr kann als Max Mustermann. Verbündete werden oben auf Seite zwei des Charakterblatts notiert und ihr Sympathiewert dem Charakter gegenüber beträgt +2 (siehe Kapitel 2, S. 46, Soziale Fertigkeiten).

Der Spieler kann aus den in Kapitel 6 enthaltenen Archetypen wählen oder in Absprache mit dem Spielleiter neue Verbündete entwerfen. Die Anzahl der Verbündeten wird durch ihren Einflusswert begrenzt: Der Spieler kann 3 + CHA Punkte ausgeben und jeder Verbündeter kostet ihn einen Punkt plus einen Punkt

pro Einflusswert, wobei der maximale Einflusswert des einzelnen Verbündeten 4 nicht übersteigen darf. Somit kann kein Charakter Sohn eines Imperators sein (Einfluss 6), es sei denn der Imperator steht seinem Sohn aus bestimmten Gründen nicht freundschaftlich gegenüber.

Bei Charakteren, die auf einem höheren Level ins Spiel starten, kann die Runde die Zahl der Punkte für Verbündete erhöhen und ggf. zusätzlich den maximalen Einflusswert von 4 auf 5 oder gar 6 erhöhen. Speziell für nicht-erwachsene Charaktere kann hingegen auf Verbündete auch ganz verzichtet werden.

Hintergrundgeschichte

Die Hintergrundgeschichte des Charakters sollte kein Roman sein – ein bis maximal zwei Seiten oder auch nur Stichpunkte der relevantesten Erlebnisse reichen völlig aus. Wichtig ist, dass der Hintergrund einen Bezug zur intendierten Rolle hat: Ein rachsüchtiger Charakter, der immer nur die besten Erfahrungen mit anderen gemacht hat, wäre ziemlich unplausibel.

Darüber hinaus sollte sich aus dem Hintergrund ergeben, warum der Charakter auf Abenteuer auszieht, anstatt einen weniger lebensgefährlichen Weg zu beschreiten. Wenn die Geschichte zusätzlich noch interessante Personen enthält oder über spannende Orte bzw. Ereignisse berichtet, ermöglicht dies dem Spielleiter, selbige zu gegebener Zeit in seine Kampagne einzubauen.

Schließlich sollte die Geschichte das Level berücksichtigen, auf dem die Charaktere starten. So hat Tara aus dem folgenden Beispielhintergrund schon einige (Kampf)Erfahrung,

Tabelle 8: Charakterpersönlichkeit

Persönlichkeitseigenschaften				
höflich	frech	(un)geduldig	introvertiert	optimistisch
hedonistisch	temperamentvoll	neugierig	vorsichtig	pessimistisch
asketisch	großzügig	ehrgeizig	mutig	jähzornig
ausgeglichen	sparsam	misstrauisch	perfektionistisch	extravertiert

was für einen Charakter angemessen wäre, der jenseits von Level eins in sein Abenteuerleben gestartet ist.

Beispielhintergrund

Biographischer Abriss

Tara Elwing wuchs in der freien Handelsstadt Ankres als erste Tochter des Bogenmachers Laris Elwing auf. Ihre Mutter starb kurz nach der Geburt an Kindbettfieber. Laris wurde durch den Tod seiner deutlich jüngeren Frau, seiner großen Liebe, tief erschüttert, doch nicht aus der Bahn geworfen. Er kompensierte den grausamen Schicksalsschlag durch viel Zuwendung für Tara, das Eintauchen in sein Handwerk und die intensive Pflege seines großen Hobbies, der Kunst des Bogenschießens. Eine feste Bindung hingegen ging Taras Vater nie mehr ein. Es mag Rücksicht ihr gegenüber gewesen sein oder Angst vor der Möglichkeit eines erneuten Verlusts – vielleicht auch beides zugleich.

Da Laris jedoch ein sinnlicher und im Grunde lebenslustiger Mann war, hatte er zahlreiche heimliche Affären. Gemessen an ihrem unglücklichen Start ins Leben verliefen Taras Kindheit und Jugend sorgenfrei.

Sie war ein innig geliebtes Kind und obendrein, wie ihr Vater und dem Vernehmen nach auch ihre Mutter, mit Optimismus, Lebensfreude sowie Schönheit gesegnet. Für Laris Handwerk interessierte sie sich zwar weniger, doch er konnte seine Tochter schon in jungen Jahren für die Kunst des Bogenschießens begeistern.

Die Weichen für das Erwachsenenalter wurden gestellt als die beinahe noch jugendliche Tara bei einem ihrer zahlreichen Streifzüge durch Tavernen und andere Vergnügungstätten einen Söldneroffizier kennen lernte. Ihre

Affäre währte einige Wochen, in denen Tara fasziniert seinen Geschichten voller Abenteuer lauschte. Die Welt sehen und dabei stark und unabhängig sein – genau so wollte sie leben, wenn ihr Vater einmal nicht mehr war. Und dieser Tag kam schneller als gedacht: Wenige Wochen nach ihrem 18. Geburtstag schlief der 60-jährige Laris ein und wurde nicht mehr wach. Von ihrem Erbe blieb zwar nicht viel – ihr beider Drang zu Ausschweifungen hatte den Geldbeutel nicht geschont – doch genug um sich Rüstung, Waffe, Pferd und alles weitere zuzulegen, was für das Leben als Söldner notwendig war.

Die folgenden zwei Jahre verbrachte Tara als Mitglied der Söldnertruppe „Eiserne Löwen“ und lernte die weniger romantischen Seiten des Berufs kennen: Den Gestank von Blut, die Schreie sterbender und auch die oft moralisch fragwürdigen Motive der Auftraggeber. Torvik Blitzklinge, Hauptmann der Eisernen Löwen, schätzte neben Taras Kompetenz mit dem Bogen besonders ihre weiblichen Reize.

Das war Tara mehr als recht, Torvik war ein erfahrener Liebhaber und die Erwählte des Anführers zu sein brachte diverse Vergünstigungen mit sich. Sie hatte eigentlich erwartet,

dass Torvik bald das Interesse an ihr verlieren würde. Und in gewisser Weise

stimmte das sogar, denn Taras Körper wurde für ihn mit der Zeit gewöhnlich und er hatte „nebenbei“ zahlreiche Begegnungen mit Wirtshaushuren. Umso mehr hatte Torvik jedoch einen Narren an ihrer

Persönlichkeit gefressen. Möglicherweise war es, weil sie anders als seine üblichen Huren wie er eine Kriegerin war, auf Stärke und Unabhängigkeit bedacht. Vielleicht lag es auch daran, dass

Torvik genau das haben wollte, was er nicht bekommen konnte, denn Tara war ihrerseits alles andere als von seiner Persönlichkeit ein-



genommen. Dazu war Torvik ihr zu jähzornig und zu machtbesessen, um nur einige seiner weniger liebenswerten Züge zu nennen. Tara war klar, dass er sie nicht ohne große Scherereien – wenn überhaupt – würde ziehen lassen.

Während die Eisernen Löwen gerade einer Mission folgten, die keine Zeit für Umwege und damit auch mögliche Suchaktionen ließ, stahl sie sich des Nachts davon. Torvik ließ sie eine magere Zeile zurück: „Es war eine schöne Zeit, so lange sie währte.“ Danach machte sie sich auf den Weg in ihre Geburtsstadt. Neben einer gewissen Nostalgie spielt bei dieser Entscheidung eine Rolle, dass Taras ältester (bekannter) Halbbruder es in der dortigen Stadtwache bis zum Offizier gebracht hatte. „Der wird schon wissen, wo eine fähige Söldnerin diskret gutes Geld verdienen kann“, dachte sich Tara...

Gesinnung & Charakterzüge

Tara dürstet es nach Spaß und Abwechslung. Spaß bereitet ihr neben dem Bogenschießen der Genuss von Wein, Rauschkraut und Sexualität (Charakterzug hedonistisch). Des Bedürfnis nach Abwechslung führt dazu, dass sie immer auf der Suche nach neuen Erfahrungen ist, sei es die Begegnung mit unbekanntem Menschen oder das Reisen zu fremden Orten (Charakterzug neugierig).

Trotz der schweren Erfahrungen des Lebens, blickt sie zumeist mit Zuversicht in die Zukunft (Charakterzug optimistisch). Tara legt äußersten Wert auf Unabhängigkeit. Wer ihre Freiheit einschränkt, wird schnell zum Feind (Charakterzug freiheitsliebend). Ihre zwei Jahre als Söldnerin haben Tara innerlich abgehärtet, denn weder der Tod noch unmoralische Ansinnen sind der jungen Frau fremd (Charakterzug abgebrüht). Sie selbst möchte es jedoch lieber vermeiden, ihren Vorteil auf Kosten anderer zu suchen. „Gutmenschentum“ hält Tara allerdings ebenfalls für welt-

fremd. Letztlich folgt sie der Devise „Eine Hand wäscht die andere“ (Gesinnung neutral).

Charakterentwicklung

Levelaufstieg

Für das Bestehen von Abenteuern erhalten die Spieler Charakterpunkte (CP), die ein Maß für die Erfahrung ihrer Charaktere darstellen.

Auf dem Charakterblatt wird zwischen verlernten (bereits investierten) und verfügbaren CP unterschieden.

CP können nur auf eine Art investiert werden und zwar in das Training von Fertigkeiten. Die Kosten hängen, wie im Abschnitt „Auswahl der Fertigkeiten & Charakterpunkte“ erläutert, einerseits von der Fertigungsstufe und andererseits von der Fertigungsstufe ab und können in Tabelle 10 auf S. 27 abgelesen werden.

Durch das Erreichen bestimmter Schwellenwerte verlernter CP erklimmt eine Spielfigur das nächste Level und erhält dadurch die folgenden Vorteile (siehe Tabelle 9):

- Beginnend mit Level 3 können in jedem zweiten Level die Attribute erhöht werden, wobei die Steigerung eines B-Attributs einen Attributspunkt kostet und die eines A-Attributs zwei Attributspunkte. Werden Attribute über fünf hinaus erhöht, kostet jede Erhöhung für A-Attribute vier Punkte und für B-Attribute zwei Punkte. Attributspunkte dürfen angespart werden.
- Ebenfalls ab Level 3 erhöht sich in jedem zweiten Level die Lebens- und/oder Zauberkraft. Der Spieler kann die Kraftpunkte nach Belieben auf beide Werte verteilen.
- Ab Level 4 erhält die Spielfigur in jedem zweiten Level ein neues Talent. Der Spieler muss jedoch beachten, dass fast alle

Talente Voraussetzungen haben (siehe Kapitel 2, S. 70). Bei jedem Levelaufstieg darf eine Spielfigur eines ihrer Talente gegen ein neues Talent tauschen. Nur Talente, die alle Angehörigen eines Volkes besitzen, können nicht getauscht werden.

- Ab Level 6 erhöht sich die Zahl der verfügbaren Karmapunkte alle fünf Level um eins.

Beim Trainieren von A- und B-Fertigkeiten ist zu beachten, dass die maximale Fertigungsstufe Level +2 beträgt. Im Rahmen des Levelaufstiegs ist jedoch gestattet, Fertigkeiten „virtuell“ bis auf Level +3 zu erhöhen (und damit auch Talente wählen, dies diese Fertigungsstufe voraussetzen), solange die Fertigkeiten nach Erreichen des neuen Levels wieder die Grenze Level + 2 einhalten.

Ruhm

Mit zunehmendem Level steigt die Chance, dass die Taten der Gruppe sich herumsprechen. Sobald die Charaktere Level 6 erreichen, erhält die Gruppe den ersten Ruhmpunkt.

Welche Taten den Ruhm begründen, kann die Gruppe gemeinsam entscheiden, wobei der Übersichtlichkeit halber nicht mehr als 3 Taten gewählt werden sollten. Diese Prozedur wiederholt sich nach jeweils 5 weiteren Levelaufstiegen, also auf Level 11, 16 und so fort.

Ruhm wirkt sich auf die Interaktion mit Spielleiterfiguren aus: Bei einer Spielleiterfigur, die die Taten der Gruppe befürwortet, wirken die Ruhmpunkte als Bonus auf die initiale Sympathie (siehe Kapitel 2, S. 47, Tabelle 22) bzw. verbessern die Sympathie bereits bekannter Spielleiterfiguren (siehe Kapitel 2, S. 48 Tabelle 23, „Handlungen im Sinne der Wertvorstellungen einer Spielfigur“). Lehnt die Spiellei-

terfigur die Taten ab, wirken die Ruhmpunkte als Abzug bei der Bestimmung der Sympathie bzw. verschlechtern die Sympathie.

Falls eine Spielleiterfigur manche Taten der Gruppe befürwortet und andere ablehnt, kann der Spielleiter den Sympathiebonus/-abzug entsprechend anpassen.

Vergabe von Charakterpunkten

Es lassen sich zwei Arten der Punktvergabe unterscheiden: Die zeitabhängige und die ergebnisabhängige Variante.

Zeitabhängige CP-Vergabe

Bei dieser Variante erhalten die Spieler pro Spielsitzung eine bestimmte Menge an CP. Wie viele CP im Einzelnen vergeben werden, hängt davon ab, welche Aufstiegsgeschwindigkeit in der Runde gewünscht ist. Wenn die Spieler beispielsweise nach je vier Sitzungen ein neues Level erreichen sollen, kann der Spielleiter Tabelle 9, konsultieren und pro Sitzung eine Anzahl CP vergeben, die der CP-Differenz zwischen dem aktuellen und dem nächsten Level geteilt durch vier entspricht. Mit dieser Aufstiegsgeschwindigkeit erreichen die Spielercharaktere bei einer Sitzung pro Woche nach ca. zwei Jahren Level 25.

Würde der Spielleiter die Zahl der CP nicht am Level ausrichten, sondern z.B. immer zwischen 10-20 Punkten vergeben, hätte dies

zur Konsequenz, dass sich die Aufstiegsgeschwindigkeit der Charaktere mit steigendem Level immer weiter verlangsamt.

Patricks Runde findet, dass vier Sitzungen pro Level eine gute Aufstiegsgeschwindigkeit ist. Aktuell sind die Charaktere Level 3. Die Differenz der erforderlichen CP zwischen Level 3 und Level 4 beträgt 36 CP.



Kapitel I: Der Spielercharakter

Der Spielleiter wird daher am Ende der Sitzung $36/4 = 9$ CP vergeben.

Für besonders lange Sitzungen kann der Spielleiter natürlich mehr und für besonders kurze Sitzungen weniger CP vergeben. Unterscheiden sich die Level der Charaktere, empfiehlt sich, die CP-Differenz ausgehend vom höchsten Level zu bestimmen. Dies hat den Effekt, dass die Level sich mit der Zeit angleichen.

Ergebnisabhängige CP-Vergabe

Bei dieser Variante vergibt der Spielleiter CP für das Erreichen von Abenteurerzielen. Je schwieriger und langwieriger eine Aufgabe, desto mehr Punkte sollte sie relativ zu einfachen Aufgaben einbringen. Der Vorteil dieser

Variante liegt im höheren Realismus. Es macht für die errungene Erfahrung nun einen Unterschied, ob die Spieler den ganzen Abend in der Taverne „verquatscht“ haben oder ob sie die Reise zur untergegangenen Stadt mit vielen Gefahren gemeistert haben. Der Nachteil liegt darin, dass Diskussionen darüber aufkommen können, was belohnenswerte Ziele sind und welche Schwierigkeit eine spezifische Aufgabe hatte. Im Mittel sollten die Spieler jedenfalls eine ähnliche Summe an CP erreichen können wie bei der zeitabhängigen Vergabe. Möchte die Runde CP zusätzlich als Anreiz für dynamisches Rollenspiel nutzen, bietet sich folgende Methode an: Der Spielleiter hält nach, wenn ein Charakter zusätzliche Karmapunkte erlangt (siehe S. 19). Sobald das nächste Mal CP vergeben

Tabelle 9: Levelaufstieg

Charakterpunkte	Level	Talente	Karmapunkte	Attributspunkte	Kraftpunkte
<27	1	-	2	-	-
27	2	-	2	-	-
54	3	-	2	+1	+5
90	4	1	2	-	-
135	5	1	2	+1	+5
189	6	2	3	-	-
252	7	2	3	+1	+5
324	8	3	3	-	-
405	9	3	3	+1	+5
495	10	4	3	-	-
594	11	4	4	+1	+5
702	12	5	4	-	-
819	13	5	4	+1	+5
945	14	6	4	-	-
1080	15	6	4	+1	+5
1224	16	7	5	-	-
1377	17	7	5	+1	+5
1539	18	8	5	-	-
1710	19	8	5	+1	+5
1890	20	9	5	-	-
2079	21	9	6	+1	+5
2277	22	10	6	-	-
2484	23	10	6	+1	+5
2700	24	11	6	-	-
2925	25	11	6	+1	+5

Kapitel I: Der Spielercharakter

werden, erhalten *alle* Charaktere zusätzliche CP in Höhe der insgesamt verdienten individuellen Karmapunkte, multipliziert mit dem halben Durchschnittslevel.

In der heutigen Sitzung haben zwei der vier Spieler in Patricks Runde individuelle Karmapunkte erhalten. Alle Charaktere sind Level 5. Daher erhalten alle vier Spieler am Ende der heutigen Sitzung $2 \times 3 = 6$ zusätzliche CP.

Verbesserung & Neuerlernen von Fertigkeiten

Die Verbesserung oder das Neuerlernen einer Fertigkeit braucht in DuoDecem standard-

mäßig weder Zeit noch Lehrmeistern sondern erfordert lediglich die Investition von CP. Die verbesserten bzw. neuen Kompetenzen werden dann auf das Training zurückgeführt, das die Spielfigur während ihrer Abenteuer durch die Anwendung der Fertigkeit oder „Trockenübungen“ erlangt hat. Der Nachteil hierbei ist, dass Charaktere bei Kampagnen, in denen kaum Zeit zwischen den Abenteuern vergeht, schnell vom Grünschnabel zum legendären Helden „mutieren“. Manche Runden wünschen sich speziell deshalb, dass das Verbessern und Neuerlernen von Fertigkeiten die Investition von Zeit (zwischen den Abenteuern) erfordert. Für

Tabelle 10: Kosten für die Erhöhung von Fertigkeiten

Stufe	Klasse A: Kosten dieser Stufe	Klasse A: Kosten von Stufe 0 an ¹	Klasse B: Kosten dieser Stufe	Klasse B: Kosten von Stufe 0 an ¹	Klasse C: Kosten dieser Stufe	Klasse C: Kosten von Stufe 0 an ¹
1	2	2	1	1	1	1
2	4	6	2	3	1	2
3	6	12	3	6	2	4
4	8	20	4	10	2	6
5	10	30	5	15	3	9
6	12	42	6	21	3	12
7	14	56	7	28	4	16
8	16	72	8	36	4	20
9	18	90	9	45	5	25
10	20	110	10	55	5	30
11	22	132	11	66	6	36
12	24	156	12	78	6	42
13	26	182	13	91	7	49
14	28	210	14	105	7	56
15	30	240	15	120	8	64
16	32	272	16	136	8	72
17	34	306	17	153	9	81
18	36	342	18	171	9	90
19	38	380	19	190	10	100
20	40	420	20	210	10	110
21	42	462	21	231	11	121
22	44	506	22	253	11	132
23	46	552	23	276	12	144
24	48	600	24	300	12	156
25	50	650	25	325	13	169

1: +3 für Fertigkeiten, die nicht automatisch auf Stufe 0 beherrscht werden (siehe Kapitel 2, S. 37, Tabelle 14, Fußnote 1).

diesen Fall wird vorgeschlagen, dass die Charaktere 8 Stunden pro ausgegebenen Charakterpunkt trainieren müssen, wenn sie Fertigkeiten verbessern wollen.

Um sich die Grundlagen einer neuen Fertigkeit (Stufe 0) anzueignen, sind 40 Trainingsstunden erforderlich. Abweichend hierzu sind für jede neue (Schrift-)Sprache 400 Stunden Training nötig.

Lehrmeister

Falls eine Runde (zusätzlich zur Investition von Zeit, siehe vorheriger Absatz) Lehrmeister zur Voraussetzung für das Neuerlernen und Verbessern von Fertigkeiten machen möchte, kann sie folgende Regel verwenden: Die Grundlagen einer Fertigkeit kann jede

Spielfigur mit dem Expertisegrad kompetent (siehe Kapitel 2, S. 31, Tabelle 12) vermitteln. Der von einem Lehrmeister verlangte Lohn hängt von der Trainingszeit des Schülers ab und beträgt typischerweise 1 Goldmünze für je 8 Stunden Training, die der Lehrmeister anleiten soll. Lehrmeister höherer Level können auch deutlich höhere Preise verlangen.

Miras möchte Zaubern (Magie) von 8 auf 9 erhöhen. Dies erfordert 18 CP. Somit dauert sein Training $18 \times 8 = 144$ Stunden und sein Lehrmeister verlangt einen Lohn von 18 Goldmünzen.

Wenn eine Runde diese Regel verwendet, können natürlich auch die Spielercharaktere als Lehrmeister Geld verdienen.

6. Welche Ziele verfolgen die Regeln zur Charakterentwicklung?

1. Charaktere können in ihren Schwerpunktfertigkeiten relativ schnell sehr kompetent werden.
2. Die Fähigkeiten der Charaktere können ein beeindruckendes Niveau erreichen, ohne dass die Charaktere jemals zu „Superhelden“ werden, gegen die halbe Armeen niedrigstufiger Gegner chancenlos sind.
3. Fertigkeiten, die für Abenteurer häufig nützlich sind und/oder deren Anwendung einen hohen „Impact“ hat, sind relativ teuer zu steigern.
4. Die Kompetenzentwicklung ist nicht-linear sondern logarithmisch, d.h. eine Fertigkeit zu verbessern wird immer teurer, was auch einen Anreiz setzt, nicht alle CP in wenige A-Fertigkeiten zu stecken.

Level jenseits von 25

Wenn es der Runde Freude macht, kann sie Charaktere auch jenseits von Level 25 weiterspielen. Die CP-Schwellen für den Levelaufstieg errechnen sich wie folgt: Erforderliche CP, um neun B-Fertigkeiten von null auf eine Stufe zu bringen, die dem neuen Level entspricht. Tabelle 10, Spalte 5 lässt sich entnehmen, dass es 325 CP braucht, um eine B-Fertigkeit von Null auf Stufe 25 zu bringen. Um eine B-Fertigkeit auf Stufe 26 zu bringen, sind $325 + 26 = 351$ CP erforderlich. Demnach beträgt die CP-Schwelle für Level 26 also $9 \times 351 = 3159$ CP. Zusätzliche Attributspunkte, Lebenskraft, Zauberkraft, Talente und Karmapunkte folgen weiterhin der im Abschnitt Levelaufstieg (siehe S. 24) beschriebenen Systematik.

Abzüge durch Alterung

Im Laufe ihrer Karriere altern selbst Spielercharaktere. Je nach Kampagnenstil könnten also auch sie einem altersbedingten Abbau unterworfen sein: Beim Überschreiten bestimmter Altersgrenzen werden die Attribute wie in Tabelle 11 angegeben modifiziert.

Tabelle 11: Alterung & Attributsabzüge

Alter:	>40 J.	>60 J.	>75 J.
CHA	-	-1	-1
GES	-1	-1	-1
KPB	-1	-1	-1
INT	-	-	-1
WAH	-	-1	-2
WIL	-	-	-

Die Modifikatoren sind kumulativ – ein 76-jähriger hat also -2 CHA, -3 GES, -3 KPB, -1 INT, und -3 WAH.

Tod durch Altersschwäche

Beginnend mit dem 71. Geburtstag besteht pro Jahr eine 10% Chance, dass ein Charakter an Altersschwäche stirbt. Diese Chance erhöht sich in jedem Folgejahr um weitere 10% bis auf maximal 80% ab einem Alter von 78.

Alterung bei Nicht-Menschen

Die Altersgrenzen in Tabelle 11 beziehen sich auf Menschen und Orks. Bei Zwergen und Halblingen werden die Altersgrenzen verdoppelt, bei Elfen sogar vervierfacht.





Kapitel 2: Fertigkeiten & Talente

Kapitelübersicht

Kapitel 2 erklärt zuerst, wann und wie in DuoDecem Würfel zum Einsatz kommen. Danach werden die einzelnen Fertigkeiten und schließlich alle Talente detailliert beschrieben.

Würfel

Wann immer das Ergebnis von Handlungen oder Spielweltereignissen unsicher ist, sprechen die Würfel: Trifft Taras Schuss den Hyänenmenschen? Bemerkst Hadrik die im Hinterhalt lauende Schattenkatze? Gelingt Miras sein Heilzauber? Wie viele Tränke gehen kaputt, wenn ein Abenteuer zu Boden geht?

In DuoDecem werden ausschließlich zehneckige Würfel (W) verwendet.

Fertigkeitsproben

Die allermeisten Würfe sind Fertigkeitsproben, Proben auf Attribute sind nicht vorgesehen. Fertigkeitsproben werden mit $2W + \text{Probenmodifikator (PR)}$ der Spielfigur gegen einen, durch die jeweilige Aufgabe und Situation definierten, Mindestwurf (MW) durchgeführt.

Der Mittelwert des Würfelwurfs beträgt 11, Ergebnisse nahe dem Mittelwert sind häufig, während besonders hohe oder niedrige Ergebnisse selten sind. Um einen Erfolg zu erzielen, müssen Würfelwurf + PR den MW erreichen oder übertreffen.

Je höher der MW, desto schwieriger ist also die Aufgabe und je höher das Ergebnis einer Probe, desto besser für die Spielfigur.

Tara möchte sich während einer wilden Wirtshausrauferei unter einem Tisch durchrollen. Der Spielleiter legt fest, dass hierfür eine Akrobatikprobe (18) nötig ist. Taras Spieler würfelt eine 13, was

zusammen mit ihrem PR in Akrobatik von +8 insgesamt 21 ergibt. Ein Erfolg!

Triviale Aufgaben erfordern keine Fertigungsprobe sondern gelingen automatisch. Beispielsweise ist keine Wachsamkeitsprobe nötig, um eine Spielfigur zu entdecken, die sich nicht verbirgt. Auf der anderen Seite gibt es Aufgaben, die von vorneherein unmöglich zu bewältigen sind. Dazu zählt beispielsweise, ohne Hilfsmittel 10 m hoch zu springen.

Neben der regulären Fertigungsprobe gibt es spezielle Varianten, nämlich die vergleichende Probe sowie die Gruppenprobe, die kooperative Probe und die ausgedehnte Probe (ab S. 36). Diese Varianten schließen einander nicht aus. Wenn etwa gemeinsam etwas hergestellt wird, handelt es sich sowohl um eine kooperative Probe als auch um eine ausgedehnte Probe.

Zufallswurf

Manchmal hängen die Dinge nicht von den Fertigkeiten einer Spielfigur sondern schlicht vom Zufall ab. In solchen Fällen wird ein sogenannter Zufallswurf mit 1W durchgeführt.

Hadrik hat eine Uniform der Stadtwache erbeutet und möchten sie als Verkleidung nutzen. Der Spielleiter will den Zufall darüber entscheiden lassen, ob die Größe der Uniform passt. Er legt fest, dass der Spieler bei einem Ergebnis von 1-5 Pech hat und ihm bei 6-10 das Glück hold ist. Die Wahrscheinlichkeit, dass der Spieler seinen Plan umsetzen kann, liegt also bei 50%. Doch das Glück hat den Spieler offenbar verlassen, denn der Zufallswurf ergibt eine 1.

In seltenen Fällen ist die beschriebene Variante des Zufallswurfs nicht genau genug,

Kapitel 2: Fertigkeiten & Talente

denn 1W kann Wahrscheinlichkeiten nur in 10% Schritten abbilden. Für diese Fälle wird der W% verwendet, der aus zwei zehneitigen Würfeln besteht, bei denen ein Würfel die Zehnerstelle und ein Würfel die Einerstelle darstellt.

So lassen sich dann Ergebnisse zwischen 1 und 100 (hierfür steht die Doppelzehn bzw. Doppelnul) generieren, weshalb der W% synonym auch W100 genannt wird.

Miras hat mit Magie drei Abbilder erschaffen, die es Gegnern erschweren sollen, ihn zu treffen. Bei einer 1-25 auf dem W% wird Miras selbst getroffen, bei einer 26-100 eines der drei Abbilder.

Umgang mit ungeraden Zahlen (Rundungsregel)

Ungerade Resultate werden in DuoDecem kaufmännisch gerundet (ab X,5 aufrunden, unter X,5 abrunden).

Miras hat erfolgreich einen Schutzschild gezau- bert, dessen MW bei 27 lag. Da die Zauberkosten MW/5 betragen (siehe Kapitel 4, S. 110), muss Miras nach der Rundungsregel also 5 Zauberkraft ausgeben.

Tara hat eine Größenklasse von 0, ein Geschick von 3 und eine Wahrnehmung von 5. Ihre passive Verteidigung beträgt nach der Rundungsregel also $10 + 0 + 2 (3/2) + 3 (5/2) = 15$.

Fertigkeiten

Alle Fertigkeiten basieren auf einem oder zwei Attributen, die zusammen mit der Fertigungsstufe den PR für diese Fertigkeit bilden. Basiert eine Fertigkeit auf nur einem Attribut (wie Akrobatik), fließt das Attribut zweifach ein. Basiert eine Fertigkeit auf zwei Attributen (wie Abrichten), werden beide Attribute einmal addiert.

Hinzu kommt jeweils die einfache Fertigungsstufe. Der PR setzt sich also zusammen

aus $2 \times \text{Attribut X} + \text{Fertigungsstufe}$ oder aus $\text{Attribut X} + \text{Attribut Y} + \text{Fertigungsstufe}$.

Expertisegrad

Der Expertisegrad ist ein Maß für die Kompetenz, die eine Spielfigur in einer Fertigkeit aufweist: Je höher der Probenmodifikator (PR), desto größer die Kompetenz.

Tabelle 12: Expertisegrad

PR	Niveau
<0	inkompetent (1)
0-6	unerfahren (2)
7-13	kompetent (3)
14-20	meisterhaft (4)
21-27	phänomenal (5)
28-34	legendär (6)
≥ 35	übermenschlich (7)

Probenschwierigkeit

Mindestwürfe

Tabelle 13 gibt einen Überblick über die verschiedenen Schwierigkeitsgrade für Fertigungsproben in DuoDecem:

Tabelle 13: Mindestwürfe

Schwierigkeit	MW
einfach	≤ 11
mittel	12-18
schwer	19-25
sehr schwer	26-32
heroisch	33-39
extrem	≥ 40

Bei allen vordefinierten Fertigkeiten (siehe, S. 37, Tabelle 14: Fertigungsliste) werden in den detaillierten Fertigungsbeschreibungen für wichtige Anwendungsmöglichkeiten Mindestwürfe vorgeschlagen.

Tabelle 13 soll hingegen als Orientierung für die Ausarbeitung von Mindestwürfen für neue Fertigkeiten oder Fertigungsanwendungen (siehe S. 70) sowie bei der ad-hoc Festlegung von Mindestwürfen dienen.

Die Schwierigkeit gibt an, welche Expertise in einer Fertigkeit erforderlich ist, um eine Probe dieser Kategorie in *mindestens* der Hälfte der Fälle zu bestehen: Unerfahren für eine einfache Probe, kompetent für eine mittlere Probe, meisterhaft für eine schwere Probe, phänomenal für eine sehr schwere Probe, legendär für eine heroische Probe und übermenschlich für eine extreme Probe.

Taras PR in Athletik beträgt 7, was der Untergrenze des Expertisegrads „kompetent“ entspricht. Somit liegt ihre Erfolgchance für eine Probe mit MW 18 (also der höchsten mittleren Schwierigkeit) bei exakt 50%.

Hilfen & Erschwernisse

Situative Faktoren, die Einfluss auf die Schwierigkeit einer Probe haben, werden in DuoDecem durch Hilfen/Erschwernisse (+H/-E) und doppelte Hilfen/Erschwernisse (+H×2/-E×2) abgebildet.

Hilfen & Erschwernisse kommen vor allem bei vergleichenden Fertigungsproben (siehe S. 34) zum Einsatz.

Bei einer Hilfe/Erschwernis würfelt die Spielfigur 3W. Liegt eine Hilfe vor, bestimmen die

beiden höchsten Werte das Ergebnis. Liegt eine Erschwernis vor, dann gelten die beiden niedrigsten Werte.

Miras möchte mehr über einen bestimmten Dämon erfahren. Glücklicherweise verfügt er über ein passendes Buch (+H). Miras würfelt eine 3, eine 6 und eine 8. Sein Würfelergebnis beträgt somit $6 + 8 = 15$, was zusammen mit Miras PR in Zauberkunde von 14 insgesamt 29 ergibt. Mit einer Erschwernis statt einer Hilfe läge sein Probenergebnis hingegen nur bei $3 + 6 + 14 = 23$.

Doppelte Hilfe/Erschwernis

Bei einer doppelten Hilfe/Erschwernis würfelt die Spielfigur 4W und wählt die beiden höchsten/niedrigsten Werte aus. Liegt eine doppelte Hilfe vor, bestimmen die beiden höchsten Werte das Ergebnis. Liegt eine doppelte Erschwernis vor, dann gelten die beiden niedrigsten Würfelergebnisse.

Hadrik versucht sich an einem weiten Sprung ohne Anlauf (-E×2). Die Würfel zeigen 2, 4, 7 und 9. Sein Würfelergebnis beträgt somit $2 + 4 = 6$, was zusammen mit Hadriks PR in Athletik von 11 ein Probenergebnis von insgesamt 17 ergibt.

7. Wie ist die Statistik hinter dem Probenmechanismus?

Viele Würfe mit 2W10 erzeugen eine Verteilung mit einem Mittelwert von 11 und einer Standardabweichung von 4,1. 80% aller Würfe liegen zwischen 7 und 15, während die Wahrscheinlichkeit für das minimale Ergebnis von 2 wie für das maximale Ergebnis von 20 jeweils 1% beträgt. Die Anwendung einer Hilfe erhöht den Mittelwert auf 13,5 (+2,5), während die Anwendung einer Erschwernis den Mittelwert auf 8,5 (-2,5) reduziert. Die Standardabweichung verringert sich in beiden Fällen auf 3,7. Die Wahrscheinlichkeit für das maximale Ergebnis erhöht sich bei einer Hilfe auf 2,8%, während die Wahrscheinlichkeit für das minimale Ergebnis auf 0,1% sinkt – bei einer Erschwernis ist es hingegen umgekehrt. Die Anwendung einer doppelten Hilfe erhöht den Mittelwert auf 15 (+4), während die Anwendung einer doppelten Erschwernis den Mittelwert auf 7 (-4) reduziert. Die Standardabweichung verringert sich für doppelte Hilfen/Erschwernisse auf 3,3. Die Wahrscheinlichkeit für das maximale Ergebnis erhöht sich bei einer doppelten Hilfe auf 5,2%, während die Wahrscheinlichkeit für das minimale Ergebnis gegen 0 geht – bei einer doppelten Erschwernis ist es wiederum umgekehrt.

Zwei „reguläre“ Hilfen/Erschwernisse ergeben zusammen eine doppelte Hilfe/Erschwernis. Weitere Hilfen oder Erschwernisse haben (nach gegenseitiger Verrechnung, siehe nächster Abschnitt) keine zusätzlichen Effekte.

Der Spielleiter würfelt für eine Spielleiterfigur auf Kampfmentalität. Ihr Anführer ist gefallen (-E) und in den Reihen der Gegner kämpfen sowohl große Fantasiewesen (-E) als auch Zauberwirker (-E). Da es nicht schlimmer als schlimm kommen kann, bleibt es insgesamt bei doppelter Erschwernis.

Verrechnung von Hilfen & Erschwernissen

Liegen in derselben Situation verschiedene Hilfen und Erschwernisse vor, werden diese gegeneinander verrechnet, wobei auch hier eine „reguläre“ Hilfe/Erschwernis eins und eine doppelte Hilfe/Erschwernis zwei zählt.

Tara schießt mit ihrem Bogen auf einen großen Gegner (+H), der in einer Engstelle (+H) am Boden liegt (-E). Somit erhält Tara für ihren Angriff insgesamt eine Hilfe.

Der Einfluss von Hilfen und Erschwernissen auf das Probenergebnis nimmt mit steigender Expertise einer Spielfigur ab. Dies bildet ab, dass die Leistung von Profis relativ wenig durch situative Vor- und Nachteile beeinflusst wird – sie sind unabhängig von den Umständen meist erfolgreich.

Erfolgsgrade (kritische Ergebnisse)

Bei vielen Fertigkeiten bzw. Fertigungsanwendungen führen hohe Proben zu besonders gelungenen oder schnellen Resultaten. Solche Ergebnisse werden auch als kritische Erfolge oder zusätzliche Erfolgsgrade bezeichnet.

Für je 10 Punkte, die eine Probe über dem jeweiligen MW liegt, wird ein zusätzlicher Erfolgsgrad erzielt. Eine Probe, die 20 Punkte über dem MW liegt, hat also drei Erfolgsgrade, eine Probe 30 Punkte über dem MW vier Erfolgsgrade und so weiter.

Falls eine Probe mindestens 10 Punkte niedriger als der gegebene MW ausfällt, kann es zu einem kritischen Misserfolg mit gefährlichen Konsequenzen kommen.

8. Welche Ziele sollte der Probenmechanismus umsetzen?

1. Spielfiguren mit hoher Expertise in einer Fertigkeit sollen die meisten nicht-vergleichenden Proben mit hoher Wahrscheinlichkeit (kritisch) schaffen können.
2. Der Einfluss von Attributen („Begabung“) relativ zur Fertigungsstufe („Training“) bezogen auf den gesamten Probenmodifikator soll mit steigender Fertigungsstufe sinken.
3. Der Einfluss der Würfel (also des Zufalls) bei einer Probe soll mit steigender Expertise der Spielfigur unwichtiger werden.
4. Der Einfluss von Hilfen und Erschwernissen soll umso unwichtiger werden, je kompetenter eine Spielfigur ist.
5. Hilfen und Erschwernisse sollen relativ hohen Einfluss haben bei vergleichenden Proben zwischen ähnlich kompetenten Spielfiguren und bei nicht-vergleichenden Proben, die eine Spielfigur in etwa der Hälfte der Fälle schafft (siehe S. 31 Tabelle 12: Expertisegrad und S. 31, Tabelle 13: Mindestwürfe).
6. Automatische Erfolge für überlegen kompetente Spielfiguren gerade auch in vergleichenden Proben sollen häufig sein.

Tara muss eine raue Steilwand erklimmen, was eine Probe auf Athletik: Klettern (24) erfordert. Taras Spieler erzielt jedoch lediglich eine 13, was 11 Punkte unter den MW liegt und damit einen kritischen Misserfolg bedeutet. Tara verliert den Halt und stürzt in die Tiefe.

Die vergleichende Fertigungsprobe

Bei einer vergleichenden Probe werden die Ergebnisse von zwei oder mehr Spielfiguren verglichen: Die Seite mit dem höchsten Ergebnis setzt sich durch. Situative Vor- und Nachteile der einen oder anderen Seite werden wie üblich durch Hilfen & Erschwernisse berücksichtigt.

Hadrik möchte sich im Schutz der Dunkelheit an einem feindlichen Wächter vorbeischieben. Der Spielleiter fordert Hadriks Spieler zu einer Heimlichkeitsprobe auf und vergleicht das Ergebnis mit der Wachsamkeitsprobe des Wächters. Hadriks PR beträgt +9 und er erhält eine Hilfe aufgrund der Dunkelheit. Er erzielt insgesamt ein Ergebnis von 21. Da der Wächter nur ein Ergebnis von 17 erzielt, kann Hadrik ungesehen vorbeischieben.

Gleichstände auflösen

Bei einem Gleichstand zwischen Spielercharakteren und anderen Spielfiguren gewinnt der Charakter. Bei einem Gleichstand zwischen zwei Spielercharakteren oder zwei Spielleiterfiguren oder einem Verbündeten der Charaktere und einer Spielleiterfigur wird erneut gewürfelt.

Kritische Ergebnisse

Kritische Ergebnisse bei vergleichenden Proben sind besonders für den Einsatz von Waffenfertigkeiten relevant (siehe Kapitel 3, S. 90, Kritische Ergebnisse).

Tara schießt einen Pfeil auf einen Gegner ab, der versucht sich mit seinem Schild zu schützen. Taras Spieler erzielt mit seiner Probe auf die Fertigkeit Langbogen ein Ergebnis von 26. Ihr Gegner erzielt mit seiner Probe auf die Fertigkeit Schild eine 15. Tara erzielt somit einen kritischen Treffer und verursacht erhöhten Schaden.

Die Gruppenprobe

Die Gruppenprobe ist für vergleichende Pro-

9. Warum keine drei- und vierfachen Hilfen & Erschwernisse?

Der Abstand zwischen einer Spielfigur mit doppelter Hilfe und einer anderen Spielfigur mit doppelter Erschwernis beträgt im Mittel 8 Punkte (vergleiche Textbox 7). Falls einer Runde dies zu wenig ist und sie gleichzeitig damit klarkommt, dass weitergehende Hilfen & Erschwernisse das Spiel komplizierter machen, kann sie drei- oder gar vierfache Hilfen & Erschwernisse verwenden. Bei einer dreifachen Hilfe (beste 2W aus 5W) beträgt der Mittelwert 16, bei einer dreifachen Erschwernis (schlechteste 2W aus 5W), liegt der Mittelwert bei 6. Die Standardabweichung verringert sich in beiden Fällen auf 2,9. Die Wahrscheinlichkeit für das maximale/minimale Ergebnis beträgt bei dreifacher Hilfe/Erschwernis 8,1%. Bei einer vierfachen Hilfe (beste 2W aus 6W) beträgt der Mittelwert 16,7 bei einer vierfachen Erschwernis (schlechteste 2W aus 6W), liegt der Mittelwert bei 5,3. Die Standardabweichung verringert sich jeweils auf 2,6. Die Wahrscheinlichkeit für das maximale/minimale Ergebnis beträgt bei vierfacher Hilfe/Erschwernis auf 11,4%. Der mittlere Abstand zwischen vierfacher Hilfe und vierfacher Erschwernis beträgt also 11,4 Punkte. Noch darüber hinaus gehende Hilfen & Erschwernisse sind nicht zu empfehlen, da die Veränderung des Mittelwerts sich wie bereits gesehen immer weiter verringert, während die Standardabweichung immer weiter abnimmt.

ben zwischen Charakteren und Gruppen von Spielleiterfiguren mit identischem PR vorgehen. Anstatt für jede Spielleiterfigur einzeln zu würfeln, würfelt der Spielleiter nur eine Probe für die gesamte Gruppe.

Dieser Mechanismus vereinfacht besonders vergleichende Proben zwischen den Fertigkeiten Heimlichkeit und Wachsamkeit, wobei je nach Gruppengröße Hilfen und Erschwernisse zur Anwendung kommen: Ab einer Gruppengröße von fünf erhalten die Spielleiterfiguren für Heimlichkeitsproben eine Erschwernis und für Wachsamkeitsproben eine Hilfe. Ab einer Gruppengröße von zehn erhalten sie für Heimlichkeitsproben eine doppelte Erschwernis und für Wachsamkeitsproben eine doppelte Hilfe.

Hadrik möchte sich an einer Gruppe von fünf Goblinskriegern vorbei schleichen und erzielt bei seiner Heimlichkeitsprobe eine 23. Der Spielleiter würfelt für die Goblins eine Wachsamkeitsprobe und berücksichtigt eine Hilfe für die Gruppengröße. Das Ergebnis von 18 ermöglicht Hadrik glücklicherweise, unbemerkt vorzurücken.

Die kooperative Fertigungsprobe

Viele Herausforderungen können nur gemeistert werden, wenn jede beteiligte Spielfigur eine erfolgreiche Fertigungsprobe ablegt. Das Durchschwimmen eines Flusses, das Anschleichen an den Feind oder das Erklimmen einer Felswand sind entsprechende Beispiele. In anderen Fällen erhöht der Umstand, dass verbündete Spielfiguren zugegen sind, zwar nicht die Erfolgchancen des Einzelnen, wohl aber die der Gruppe. Der klassische Fall ist hier die Wachsamkeitsprobe: Mehr Proben bedeutet eine höhere Wahrscheinlichkeit für zumindest ein ausreichend hohes Ergebnis. Dennoch würfelt jede Spielfigur ihre eigene Probe (Ausnahme Gruppenprobe, siehe vorheriger Abschnitt), weil die Sinne des Einzelnen nicht dadurch schärfer werden, dass seine Verbündeten ebenfalls wachsam sind.

Die kooperative Fertigungsprobe deckt hingegen alle Fälle ab, in denen durch gemeinsames Vorgehen ein Ergebnis erreicht werden kann, das über die Expertise des Einzelnen hinausgeht. Dabei lassen sich zwei Arten (gegenseitiger) Unterstützung unterscheiden.

Additive Unterstützung

Die erste Variante umfasst seltene Fälle wie das Seilziehen, in denen alle Beteiligten sprichwörtlich an einem Strang ziehen. Entsprechend dürfen alle Beteiligten eine Probe ausführen und ihre Ergebnisse addieren.

Tara, Hadrik und Miras stemmen sich gemeinsam gegen ein Tor, um ein Durchbrechen ihrer Verfolger zu verzögern und ihren Begleitern damit einen geordneten Rückzug zu ermöglichen. Sie addieren die Ergebnisse ihrer Kraftakteproben und erreichen ein Gesamtergebnis von 56.

Graduelle Unterstützung

Die zweite Variante umfasst Fälle wie den Taschendieb mit Helfern, die eine professionelle Ablenkung inszenieren oder mehrere Spione, die gemeinsam eine Person beschatten. Anders als bei der additiven Unterstützung wird die Expertise der Beteiligten nicht einfach addiert, da graduelle Unterstützung nur begrenzte Vorteile verschafft.

Dies wird abgebildet, in dem nur die Spielfigur mit der größten Expertise (siehe S. 31, Tabelle 12) eine Probe durchführt, und durch die Unterstützung ihrer Gefährten Hilfen erhält. Jeder Unterstützer, der mindestens den Expertisegrad „kompetent“ (also $PR \geq 7$) hat, gewährt eine Hilfe und jeder Unterstützer mit mindestens phänomenaler Expertise (also $PR \geq 21$) bewirkt sogar eine doppelte Hilfe.

Tara, Hadrik und Miras möchten mehr über ein gefährlich wirkendes Fantasiewesen erfahren, das sie kürzlich beobachten konnten. Miras verfügt mit PR 17 über die größte Expertise in Monsterkunde.

Tara bietet keine nennenswerte Unterstützung, da ihr Expertisegrad das Niveau unerfahren nicht übersteigt. Hadrik ist hingegen kompetent und gewährt Miras somit eine Hilfe auf seine Probe.

Fertigkeiten bzw. Anwendungen, bei denen eine kooperative Probe grundsätzlich möglich ist, sind in der Fertigungsliste (siehe S. 37) kursiv gedruckt. Außer in manchen Fällen bei Athletik: Kraftakte ist i.d.R. nur graduelle Unterstützung möglich.

Die ausgedehnte Fertigungsprobe

Ausgedehnte Fertigungsproben nehmen längere Zeit in Anspruch und erlauben, die Ergebnisse mehrerer Fertigungsproben zu addieren, um den erforderlichen MW zu erreichen. Sie kommen vor allem bei Fertigkeiten wie Alchemie zur Anwendung, mit denen etwas hergestellt werden kann.

Die Dauer einer ausgedehnten Probe hängt von der jeweiligen Fertigungsanwendung ab. Kritische Ergebnisse haben hier keine besonderen Auswirkungen. Ergibt eine Teilprobe jedoch das minimale Würfelergebnis (die Doppeleins), scheitert die gesamte ausgedehnte Probe und alle ggf. verwendeten Materialien sind unwiederbringlich verloren.

Falls keine besonderen Umstände dagegen sprechen, kann eine ausgedehnte Fertigungsprobe unterbrochen und zu einem späteren Zeitpunkt zu Ende geführt werden.

Miras möchte mit Spezialzutaten, die er aus Trolen gewonnen hat, Heilsalbe herstellen. Hierfür ist eine Alchemieprobe (40) erforderlich, die 8 Stunden dauert. Miras erzielt mit seiner ersten Probe ein Ergebnis von 17 und mit der zweiten Probe ein Ergebnis von 14. Da er den ganzen Tag nichts anderes macht, kann er beide Proben an einem Tag durchführen. Danach legt sich Miras schlafen, um seine Arbeit am nächsten Morgen fortzusetzen. Bei der dritten Probe fällt die Doppeleins – offenbar ist etwas gründlich schief gegangen. Nun muss Miras am Nachmittag des zweiten Tages von vor-

ne beginnen – immerhin sind noch genug Spezialzutaten für einen weiteren Versuch übrig.

Wiederholen gescheiterter Fertigungsproben

Spielfiguren dürfen gescheiterte Fertigungsproben in derselben Situation nur wiederholen, wenn sie zuvor ihre Fertigungsstufe erhöhen. Für Angriffe, Zauber und bei ausgedehnten Proben gelten diese Beschränkungen nicht, sie können also auch ohne Erhöhung der Fertigungsstufe in derselben Situation wiederholt werden.

Hadrik versucht mit einer Tür zu knacken, die durch ein gutes Schloss gesichert ist (MW 25), erzielt jedoch mit Fingerfertigkeit: Schlösser öffnen nur ein Ergebnis von 21. Offenbar überfordert diese verflixte Tür seine aktuelle Expertise.

Falls sich eine Situation signifikant ändert, z.B. wenn Hadrik Diebeswerkzeug höherer Qualität organisieren würde, sind erneute Versuche auch ohne Erhöhung der Fertigungsstufe erlaubt.

Karma für eine gescheiterte Fertigungsprobe auszugeben bedeutet, ein und dieselbe Probe erneut durchzuführen (siehe Kapitel 1, S. 18) – es handelt sich also nicht um eine Wiederholung im oben beschriebenen Sinne.

Die Fertigkeiten im Überblick

Die Fertigkeiten von DuoDecem sind in verschiedene Gruppen unterteilt. Tabelle 14: Fertigungsliste auf S. 37 und die nachfolgenden detaillierten Fertigungsbeschreibungen sind entsprechend sortiert: Erst die körperlichen Fertigkeiten, dann die sozialen Fertigkeiten, danach die Kenntniserfertigkeiten und zum Schluss die speziellen Fertigkeiten. Innerhalb einer Gruppe ist die Sortierung alphabetisch.

In den Fertigungsbeschreibungen wird – sofern relevant – auch erläutert wie sich kritische (Miss)Erfolge auswirken und wie lange

Tabelle 14: Fertigungsliste

	Fertigkeit	Attribut(e)	Kl.	Anwendungsmöglichkeiten
Körperliche Fertigkeiten	Akrobatik ^{1,3} (S. 38)	2×GES	B	Angriffen ausweichen, Balancieren, Turnen
	Athletik ¹ (S. 39)	2×KPB	B	Ausdauer ³ , Klettern ³ , <i>Kraftakte</i> , Rennen ³ , Springen ³ , Werfen
	Fingerfertigkeit (S. 41)	GES+WAH	B	Fesseln/Entfesseln, Schlösser öffnen, <i>Stehlen/Beutezüge</i> , Taschenspielertricks
	Heimlichkeit ¹ (S. 42)	2×GES	B	<i>Beschatten & Abschütteln</i> , Schleichen & Verstecken ³ , Hinterhältiger Angriff
	Reiten (S. 43)	GES+WIL	C	Reittier kontrollieren und lenken, Fahrzeuge lenken
	Schwimmen ³ (S. 43)	2×KPB	C	Langstreckenschwimmen, Schnellschwimmen, Tauchen
	Waffe (S. 44)	variabel ⁴	A	Angriffe und aktive Verteidigung
	Waffenloser Kampf ¹ (S. 44)	GES+KPB	A	Angriffe und aktive Verteidigung
	Zechen ¹ (S. 45)	2×KPB	C	Rauschmittel & übermäßigen Konsum von Alchemika tolerieren, Sympathie erzeugen
	Zwei-Waffen-Kampf ²	2×GES	A	Zwei Angriffe und aktive Verteidigung
Soziale Fertigkeiten	Einschüchtern ¹ (S. 48)	CHA+KPB	C	<i>Anweisungen geben</i>
	<i>Feilschen</i> ¹ (S. 49)	2×CHA	C	Preise aushandeln/Bestechung
	Sozialkompetenz ¹ (S. 50)	CHA+INT	B	Sympathie erkennen, Täuschung (durchschauen), Überzeugen, <i>Umhören</i>
	Verführen ¹ (S. 52)	2×CHA	C	Sympathie erzeugen
Kenntnisfertigkeiten	<i>Abrichten</i> ² (S. 53)	CHA+WIL	C	Verhaltenstraining, Prägung
	<i>Alchemie</i> ² (S. 54)	GES+INT	C	Herstellen, Identifizieren, Rezepte erforschen
	<i>Bildung</i> ¹ (S. 57)	2×INT	C	Bibliotheksrecherche, Wissen abrufen, Kulturkunde
	Fälschen (S. 59)	GES+WAH	C	Schriftstücke fabrizieren, Zeichnen
	<i>Fallenkunde</i> (S. 59)	GES+WAH	C	Fallen bauen, Fallen entschärfen, Fallen platzieren
	<i>Foltern</i> (S. 59)	CHA+WIL	C	Informationen entreißen
	<i>Heilkunde</i> (S. 60)	GES+INT	C	Erste Hilfe, Erkrankung/Vergiftung feststellen, Krankheiten bekämpfen, Regeneration beschleunigen, Stabilisieren
	Lippen lesen ² (S. 61)	2×WAH	C	Gespräche beobachten, mit Stummen kommunizieren
	<i>Monsterkunde</i> ² (S. 61)	INT+WAH	C	Eigenschaften kennen (Fantasiewesen), Zutaten ernten
	<i>Naturkunde</i> ² (S. 62)	INT+WAH	C	Eigenschaften kennen (Tiere), Wettervorhersage, Zutaten sammeln
	Schauspielkunst (S. 62)	CHA+INT	C	<i>Publikum unterhalten</i> , Stimmen imitieren, Täuschung, <i>Verkleiden/hübsch machen</i>
	Sprachen ^{1,2} (S. 63)	speziell	C	mündlicher Sprachgebrauch, schriftlicher Sprachgebrauch, Zeichensprachen
	<i>Waffenherstellung</i> ² (S. 64)	GES+KPB	C	Herstellung, Reparatur
	Wildnisleben (S. 64)	2×WAH	C	<i>Gefahren vermeiden, Nahrung finden, Spuren lesen und verbergen</i> , Tierstimmen imitieren
	<i>Zauberkunde</i> ² (S. 67)	2xINT	C	Artefakte und Magische Gegenstände untersuchen, Zauber & beschworene sowie untote Wesen identifizieren, Zauberspezialisierung
Spezielle Fertigkeiten	Mentales Training ¹ (S. 67)	2×WIL	C	Magischen Gegenstand aktivieren, Selbstbeherrschung (Folter widerstehen, Totstellen), Zauber halten, Zauberkraft regenerieren
	Wachsamkeit ¹ (S. 67)	2×WAH	B	ungewöhnliches bemerken & verstecktes entdecken, Verkleidung durchschauen
	Zauberabwehr ¹ (S. 69)	2×WIL	B	Zaubern widerstehen
	Zaubern ² (S. 70)	2×INT	A	Zauber wirken

Legende siehe S. 38. Kursiv gedruckte Fertigkeiten/Fertigungsanwendungen eignen sich für kooperative Proben (siehe S. 35).

Kapitel 2: Fertigkeiten & Talente

eine spezifische Fertigungsanwendung dauert. Diese Zeitangaben sind allerdings als Richtwerte zu verstehen, da der erforderliche Zeitaufwand situativ durchaus abweichen kann. Fehlt eine Zeitangabe völlig, dann hängt der Zeitaufwand so stark von der Situation ab, dass ein Richtwert mehr Verwirrung als Nutzen stiften würde.

Der aktive Einsatz einer Fertigkeit benötigt die Komplexaktion der Spielfigur (siehe Kapitel 3, S. 87, Aktionstypen), sofern bei einer Anwendung nichts anderes steht.

Legende zur Fertigungsliste

1: Diese Fertigkeiten beherrscht jede Spielfigur automatisch auf Stufe 0 (über Bildung, soziale Fertigkeiten sowie Sprachen verfügen allerdings nur spielbare Völker und intelligente, sprachfähige Fantasiewesen).

2: Diese Fertigkeiten können nur angewandt werden, wenn eine Spielfigur sie mindestens auf Stufe 0 erlernt hat. Fertigkeiten, die weder mit 1 noch mit 2 markiert sind, können unter Inkaufnahme einer doppelten Erschwernis auch ungelernt angewandt werden.

3: Diese Fertigkeiten bzw. Fertigungsanwendungen werden durch Behinderung beeinträchtigt (siehe Kapitel 5, S. 121).

4: Waffenfertigkeiten können auf 2×GES, GES+KPB oder GES+WAH basieren (siehe Kapitel 5, Waffenlisten auf S. 160/S. 161).

Körperliche Fertigkeiten

Fast alle körperlichen Fertigkeiten basieren auf Körperbau und/oder Geschick. Zu dieser Gruppe zählen Akrobatik, Athletik, Fingerfertigkeit, Heimlichkeit, Reiten, Schwimmen, Zehen sowie die verschiedenen Waffenfertigkeiten, Waffenloser Kampf und Zwei-Waffen-Kampf.

Akrobatik

Akrobatik umfasst Aktionen, die auf Körperkontrolle basieren. Dazu zählen Ausweichen, Balancieren und Turnen.

Angriffen ausweichen

Für reguläre Angriffe siehe Kapitel 3, S. 88, Angriffsprobe & Verteidigung. Zur Vermeidung von Gelegenheitsangriffen siehe Kapitel 3, S. 91, Kontrollzonen & Gelegenheitsangriffe. Zur Reduktion von Schaden durch Odemwaffen siehe Kapitel 6, S. 187, für Fallen siehe Kapitel 7, S. 272.

Angriffen ausweichen ist eine freie Aktion.

Balancieren

Tabelle 15: Balancieren

Situation	MW
rutschige Fläche	10
Dachfirst, schmaler Sims	18
straff gespanntes Seil	24
lose gespanntes Seil	30
loses Seil & starker Wind	40

10. Sollte diese oder jene Fertigkeit nicht anderen Attributen zugeordnet werden?

Nicht jede Fertigkeit lässt sich eindeutig zwei Attributen zuordnen, „realistischerweise“ müssten manche Fertigkeiten drei oder sogar mehr Attributen zugeordnet werden. In solchen Fällen wurde im Zweifel das Attribut bevorzugt, welches insgesamt seltener als Basis für Fertigkeiten verwendet wurde. So könnte z.B. bei Monsterkunde neben Intelligenz und Wahrnehmung auch Geschick (für das Extrahieren von Zutaten) eine Rolle spielen. Da aber Geschick häufiger als Intelligenz oder Wahrnehmung Basis für Fertigkeiten ist, wird es bei Monsterkunde nicht verwendet. Für Feilschen wiederum wäre auch Intelligenz von Vorteil, da Intelligenz jedoch öfter als Charisma bei Fertigkeiten verwendet wird, basiert Feilschen allein auf Charisma.

Kapitel 2: Fertigkeiten & Talente

Nicht selten manövriert sich ein Abenteurer in Positionen, in denen jeder falsche Schritt gefährliche Konsequenzen nach sich zieht. Tabelle 15 enthält Mindestwürfe für einige typische Situationen.

Eine Spielfigur, die während des Balancierens andere Dinge tun will (z.B. angreifen), kann auch als freie Aktion balancieren. Sie benötigt dann jedoch einen kritischen Erfolg, um ihr Gleichgewicht nicht zu verlieren.

Turnen

Turnen wird verwendet, um Schäden durch Stürze zu vermeiden oder abzumildern und um Kunststücke der Körperbeherrschung zu vollbringen.

Um Fallschaden zu reduzieren (freie Aktion), ist eine Probe (12) erforderlich. Pro Erfolgsgrad reduziert sich der erlittene Fallschaden (Berechnung siehe Kapitel 7, S. 279, Sturz aus größerer Höhe) um einen Würfel. Beim Sturz von Reittieren wird bei der Berechnung des Fallschadens 1W* addiert.

Die Schwierigkeit von Kunststücken bewegt sich zwischen 12 (Radschlag) und 40 (zweifacher Rückwärtssalto aus dem Stand).

Athletik

Athletik umfasst vor allem Aktionen, die primär auf Muskelkraft basieren. Dazu zählen Klettern, Kraftakte, Rennen, Springen und Werfen. Mit Athletik wird auch die Ausdauer einer Spielfigur abgebildet.

Ausdauer

Ausdauer hilft, Erschöpfung zu vermeiden oder zu reduzieren (siehe Kapitel 7, S. 270).

Klettern

Der MW variiert mit der Beschaffenheit der Oberfläche und der Möglichkeit, auf ihr Halt zu finden.

Eine vertikale Oberfläche ohne Haltemöglichkeiten kann ohne Kletterausrüstung oder natürliche Vorteile (siehe Kapitel 6, S. 203,

Besondere Stärken & Schwächen) nicht erklettert werden.

Tabelle 16: Klettern

Situation	MW
befestigtes Seil	8
Baum mit tiefhängenden Ästen	12
Baum ohne tiefhängende Äste	18
eher raue Wand	24
eher glatte Wand	30
glatte & rutschige Steilwand	40

Die Geschwindigkeit beim Klettern beträgt ein Feld pro Kampfrunde, plus ein Feld pro zusätzlichen Erfolgsgrad. Eine neue Kletterprobe ist jeweils dann erforderlich, wenn sich die Oberfläche oder die situativen Bedingungen verändern.

Verfehlt der Kletterer den MW, kommt er nicht weiter voran und muss wieder zurück klettern. Zu einem Absturz kommt es nur bei einem kritischen Misserfolg, die Fallhöhe entspricht der ggf. bereits erkletterten Strecke plus einem zufälligen Anteil des aktuellen Abschnitts.



Tara stürzt aus einer 40 m hohen Steilwand (die als ein Abschnitt zählt, weil Oberfläche und situative Bedingungen auf der gesamten Strecke gleich sind). Der Zufallswurf ergibt eine 3, also beträgt ihre Fallhöhe $40 \times 0,3 = 12$ m. Der Fallschaden für einen Sturz aus dieser Höhe beträgt 6W.*

Kraftakte

Kraftakte repräsentiert die Kraftausdauer einer Spielfigur. Häufig werden vergleichende Proben fällig, etwa beim Seilziehen, Armdrücken oder Zuhalten von Türen.

Fesseln sprengen

Kraftakte kann auch verwendet werden, um Fesseln zu sprengen. Hierzu ist eine Minute Zeit sowie ein Probe erforderlich, deren MW

Kapitel 2: Fertigkeiten & Talente

von der Art der Fessel abhängt: Die Schwierigkeit beträgt für normale Seile oder Lederriemen 32, für Handschellen 45 und für schwere Eisenketten 60.

Heben

Mit Kraftakte wird zudem ermittelt, welches Gewicht eine Spielfigur kurzfristig heben kann. Für Gewichte bis zur fünffachen Tragkraft (siehe Kapitel 1, S. 17) ist keine Probe nötig. Mit einer Probe (12) kann die Spielfigur diese Grenze überschreiten und zwar um ein Vielfaches der eigenen Tragkraft pro Erfolgsgrad. Mit zwei Erfolgsgraden kann eine Spielfigur also ein Gewicht bis zu ihrer siebenfachen Tragkraft heben.

Das Heben von Gewichten über die fünffache Tragkraft hinaus ist extrem anstrengend, weshalb die Spielfigur nach jeder vollen Minute automatisch einen Grad Erschöpfung (siehe Kapitel 7, S. 270) erleidet.

Rennen

Siehe Kapitel 3, S. 101. Wer rennt, kann nicht gleichzeitig schleichen.

Springen

Springen im Rahmen einer Bewegung ist eine freie Aktion.

Tabelle 17: Springen

Sprungart	MW
weite Sprünge	Weite in cm \times 0,3
hohe Sprünge	Weite in cm \times 0,5

Neben weiten Sprüngen lassen sich zwei Arten von hohen Sprüngen unterscheiden und zwar erstens Sprünge über Hindernisse und zweitens Sprünge, um sich an einem höher gelegten Zielpunkt festzuhalten und hinauf zu ziehen.

Bei der zweiten Variante muss zur Berechnung des MWs die Körpergröße der Spielfigur von der Höhe des Zielpunkts abgezogen werden. Fehlender Anlauf führt zu einer Er-

schwernis bei hohen Sprüngen und einer doppelten Erschwernis bei weiten Sprüngen.

Hadrik will seine Verfolger abschütteln, indem er eine Mauer überwindet. Da die Verfolger zu nahe sind, versucht er es statt mit Klettern mit einem Sprung aus dem Lauf. Selbst ein kompetenter Athlet wie Hadrik hat keine Chance, eine solche Mauer glatt zu überspringen. Daher versucht Hadrik mit den Händen die Mauerkrone zu erreichen, um sich dann hinauf zu ziehen. Die Mauer ist 3 m hoch, Hadriks Körpergröße beträgt 1,7 m, was einen MW von 26 ergibt – mit einem Ergebnis von 31 schafft es unser Abenteurer, seine Verfolger alt aussehen zu lassen.

Falls im Rahmen einer Bewegung mehrfach gesprungen wird, wird dennoch nur eine Probe durchgeführt, deren MW dem schwierigsten Einzelsprung entspricht.

Bei einem Misserfolg scheitert die Spielfigur beim ersten Sprung, dessen Schwierigkeit über ihrem Probenergebnis liegt.

Werfen

Hierunter fällt das Werfen von allen Objekten, die nicht bereits durch eine Waffenfertigkeit abgedeckt sind sowie die Verwendung improvisierter Wurfaffen (siehe Kapitel 5, S. 162, Improvisierte Waffen). Grundsätzlich kann eine Spielfigur als Komplexaktion jedes Objekt werfen, das ihre vierfache Tragkraft nicht übersteigt. Sie kann es umso weiter werfen, je leichter, aerodynamischer und „griffiger“ das Objekt ist. Letzteres hängt wiederum von der Größe der Spielfigur ab und natürlich spielt auch Anlauf eine Rolle. Hohe Würfe sind wiederum deutlich schwieriger als weiter Würfe.

Wegen all dieser Einflussfaktoren macht eine Berechnungsformel analog zu Athletik: Springen keinen Sinn. Als Anhaltspunkt für mögliche Mindestwürfe kann ein irdischer Olympionike dienen, der 7 kg schwere Kugeln ca. 20 Meter weit werfen kann, was in

Kapitel 2: Fertigkeiten & Talente

DuoDecem einer heroischen Leistung bzw. einem Probenergebnis von 33-39 (siehe Tabelle 13) entspricht.

Spielfigur treffen

Will man eine Spielfigur treffen, wird eine erfolgreiche Probe gegen deren Verteidigung fällig, wobei die Hilfen & Erschwernisse für Fernkampfangriffe gelten (siehe Kapitel 3, S. 94, Tabelle 40).

Um lediglich ein bestimmtes Feld auf dem Bodenplan zu treffen (z.B. mit einer Dosis Rauchpulver), ist nur unter Extrembedingungen eine Probe erforderlich.

Fingerfertigkeit

Gut trainierte Hände und Finger sowie ein feiner Tastsinn ermöglichen das Öffnen verschlossener Türen, das Entwenden fremden Besitzes und das Verbergen kleiner Gegenstände am eigenen Körper – sei es bloß zu Unterhaltungszwecken oder aus zwielichtigeren Gründen. Auch das An- und „Ablegen“ von Fesseln fällt unter Fingerfertigkeit.

Fesseln/Entfesseln

Eine aufwändige Fesselung, die eine Spielfigur der Größenklasse 0 bewegungsunfähig macht, dauert 5 Minuten und benötigt ein Seil oder anderes geeignetes „Fesselmaterial“. Für größere Spielfiguren ist mehr Zeit und Fesselmaterial erforderlich.

Eine Probe wird nur notwendig, wenn das Opfer sich mit einer vergleichende Fingerfertigkeitprobe gegen den Fesselnden befreien möchte, wofür ein kritischer Erfolg erforderlich ist.

Entfesseln dauert 10 Minuten, -2 Minuten pro zusätzlichen Erfolgsgrad. Mit Entfesseln ist es nicht möglich, sich von Ketten zu befreien, die mit Schlössern gesichert sind.

Schlösser öffnen

Diebeswerkzeug ist Voraussetzung für das Öffnen fremder Schlösser. Der erforderliche

MW variiert mit der Qualität des Schlosses (siehe Tabelle 18). Die benötigte Zeit beträgt 5 Kampfrunden, -1 Runde pro zusätzlichen Erfolgsgrad.

Bei einem kritischen Misserfolg erleidet das Werkzeug Verschleiß (siehe Kapitel 5, S. 163). Ein solches Schloss lässt sich dann auch mit dem passenden Schlüssel nicht mehr öffnen, hier hilft höchstens noch rohe Gewalt weiter (siehe Kapitel 7, S. 269, Barrieren).

Tabelle 18: Schlösser öffnen

Qualität	MW
schlecht	11
normal	18
gut	25
exzellent	33
legendär	40

Mit Schlösser öffnen können keine Durchgänge geöffnet werden, die anders als durch Schlösser gesichert sind – beispielweise durch Fallgitter oder Riegel an der Innenseite. Ausgenommen sind solche Riegel, die nicht durch einen Beschlag o.Ä. gesichert sind und sich nach oben „wegdrücken“ lassen (MW 12).

Stehlen

Kleine Gegenstände bis zur Größe eines Dolchs lassen sich unbemerkt entwenden. Hierzu ist ein Erfolg bei einer vergleichenden Probe gegen die Wachsamkeit des Opfers nötig.

Voraussetzung für die Anwendung von Stehlen ist allerdings eine Situation, in welcher man unbemerkt oder ohne Misstrauen zu erregen Körperkontakt mit dem Opfer aufnehmen kann (z.B. in einer Menschenmenge oder während einer fortgeschrittenen Verführungssituation). Für jeden Gegenstand ist eine eigene Probe nötig.

Ein Misserfolg beim Stehlen führt zur Entdeckung des Diebs. Auch Umstehende können den Dieb entdecken: Ist ihre Aufmerksamkeit gezielt auf das Opfer gerichtet (wie etwa bei

Leibwachen) führen sie eine aktive Wachsamkeitsprobe durch, befindet sich das Opfer lediglich in ihrem Blickfeld, wird die passive Variante verwendet.

Ein Spezialfall ist das schlafende Opfer. Unbemerkt Körperkontakt aufzunehmen ist hier kein Problem, solange das Opfer durch die Annäherung nicht wach wird. Daher wird zunächst eine Heimlichkeitsprobe für das Anschleichen und danach eine Fingerfertigkeitprobe gegen die passive Wachsamkeit durchgeführt, wobei das Opfer jeweils einen kritischen Erfolg benötigt (siehe auch S. 67, Proben im Schlaf), um die Annäherung bzw. das Entwenden zu bemerken.

Beutezüge

Anstatt ein bestimmtes Ziel zu bestehen, kann die Spielfigur einen Beutezug durch eine Siedlung unternehmen.

Das Ergebnis der Probe sowie die Größe der Siedlung bestimmen den Verdienst: Er beträgt 5 Silbermünzen pro Erfolgsgrad (18). Die Größe der Siedlung geht als Faktor ein: $\times 1$ für ein Dorf (bis 800 Einwohner), $\times 2$ für Kleinstadt (bis 5.000 Einwohner), $\times 3$ für eine Großstadt (bis 15.000 Einwohner) und $\times 4$ für eine Metropole (ab 15.000 Einwohner).

Bei einem kritischen Misserfolg, ist das Gesetz oder die lokale Diebesgilde – die über das unerlaubte Eindringen in ihr Territorium nicht erfreut sein dürfte – auf den Dieb aufmerksam geworden. Dies wird umso wahrscheinlicher, je mehr Beutezüge in kurzer Zeit durchgeführt werden und je weniger Einwohner die Siedlung hat: Für jeden Beutezug nach dem ersten innerhalb von 24 Stunden steigt der MW für Beutezüge um 5 minus den Faktor der Siedlungsgröße (s.o.). Nach je 24 Stunden Pause sinkt er wieder entsprechend (bis auf minimal 18). Großer Reichtum kann als Hilfe berücksichtigt werden, ein strenges Gesetz und/oder eine straff organisierte Unterwelt als Erschwernis.

Ein Beutezug dauert 1W/2 Stunden.

Taschenspielertricks

Taschenspielertricks können genutzt werden, um andere Personen zu unterhalten (Objekte verschwinden und an unerwarteter Stelle wieder auftauchen lassen, Kartentricks etc.) und um kleine Gegenstände bis zur Größe eines Dolchs unter seiner Kleidung zu verbergen.

Um Beobachter in die Irre zu führen, ist eine vergleichende Probe gegen deren Wachsamkeit erforderlich. Ein Erfolg verhindert bei verborgenen Objekten nur, dass sie durch rein visuelle Inspektion entdeckt werden. Wird eine Spielfigur oberflächlich abgetastet, ist ein kritischer Erfolg nötig, um die Entdeckung zu verhindern. Eine gründliche Leibesvisitation fördert das Objekt in jedem Fall zu Tage.

Heimlichkeit

Heimlichkeit umfasst Beschatten & Abschütteln sowie Schleichen & Verstecken. Heimlichkeit ist zudem für hinterhältige Angriffe notwendig.

Beschatten & Abschütteln

Beschatten bedeutet, einer Zielperson unauffällig zu folgen, indem man den richtigen Abstand hält und andere Personen als Deckung nutzt. Abschütteln bedeutet Verfolger loszuwerden, indem man in einer Menge untertaucht. Die Regeln entsprechen denen von Schleichen & Verstecken (s.u.), allerdings wird die Bewegungsrate nicht halbiert.

Der Spielleiter entscheidet, ob die für Beschatten & Abschütteln notwendige Mindestzahl an „Passanten“ oder vergleichbare kontinuierliche Deckung vorhanden ist.

Schleichen & Verstecken

Schleichen & Verstecken ist eine einfache Aktion und erfordert Deckung, d.h. entweder den Schutz der Dunkelheit und/oder von ausreichend großen Hindernissen.

Kapitel 2: Fertigkeiten & Talente

Um unbemerkt zu bleiben, wird eine vergleichende Probe gegen die Wachsamkeit aller Spielfiguren durchgeführt, die entweder aktiv nach Eindringlingen suchen oder die eine Chance haben, den Eindringling passiv wahrzunehmen.

Bei Gruppen identischer Spielleiterfiguren kommt die Gruppenprobe zur Anwendung (siehe S. 34).

Tabelle 19: Schleichen & Verstecken

Situation	Hilfe/ Erschwernis
laute Umgebung	+H
schwieriger Untergrund (Unterholz etc.)	-E
Gegner abgelenkt (Unterhaltung etc.)	+H
GK 1 / GK > 1	-E/-E×2
GK -1 / GK < -1	+H/+H×2
Entfernung > 20 Felder (30 m)	+H
Entfernung > 60 Felder (90 m)	+H×2
passende Tarnkleidung	+H
Deckung durch Halbdunkel/Dunkelheit	+H/+H×2

Auch die beste Heimlichkeitsprobe erlaubt nicht, bei Tageslicht ungesehen das Gesichtsfeld von Gegnern zu durchqueren oder sich als Spielfigur der Größenklasse 0 hinter einem Rucksack zu verstecken.

Schleichen halbiert die Bewegungsrate einer Spielfigur.

Hinterhältiger Angriff

Siehe Kapitel 3, S. 98, Manöver „Hinterhältiger Angriff“.

Reiten

Zur Verwendung von Reiten im Kampf siehe Kapitel 3, S. 95, Berittener Kampf. Fahrzeuge sowie Reittiere kontrollieren und lenken erfordert eine einfache Aktion.

Reittier kontrollieren und lenken

Ein Reiter kann nur Reittiere kontrollieren, deren Größenklasse die eigene um maximal eins übersteigt. Abgerichtete, nicht verängstigte Reittiere in Schrittgeschwindigkeit zu lenken, erfordert keine Probe.

Sobald das Reittier jedoch läuft (trabt), rennt (galoppiert) bzw. schnell fliegt, sich in einer Stresssituation befindet (z.B. einem Kampfgetümmel) oder seit dem letzten Zug Schaden erleidet, ist eine Probe (15) erforderlich. Der Mindestwurf der Probe erhöht sich auf 24 bei Verwundung und auf 30 bei schwerer Verwundung des Reittiers. Bei einem Misserfolg bewegt sich das Reittier in seinem nächsten Zug 2× BEW Felder in zufälliger Richtung. Wiederum in seinem nächsten Zug kann der Reiter aufs Neue versuchen, sein Reittier unter Kontrolle zu bringen. Bei einem kritischen Misserfolg stürzt der Reiter vom Reittier und muss prüfen, ob er durch den Sturz Schaden erleidet (siehe S. 39, Turnen).

Will ein Reittier seinen Reiter abwerfen, so wird eine vergleichende Probe auf Athletik: Springen (Reittier) gegen Reiten (Reiter) fällig.

Hindernisse zu überwinden erfordert eine Springenprobe des Reittiers (siehe S. 40, Springen) sowie eine Reitenprobe des Reiters (freie Aktion) gegen den gemäß Tabelle 17 erforderlichen MW. Die Probe des Reiters symbolisiert seine Bemühungen, das Reittier zum Sprung zu treiben und es durch seine Körperhaltung optimal zu unterstützen.

Fahrzeuge lenken

Mit Erschwernis kann die Fertigkeit Reiten auch verwendet werden, um Kutschen und andere Landfahrzeuge, die von Reittieren gezogen werden, zu lenken.

Schwimmen

Beim Schwimmen wird statt der einfachen ausnahmsweise die dreifache Behinderung von Fertigkeitstests abgezogen. Schwimm-

Kapitel 2: Fertigkeiten & Talente

men ist eine einfache Aktion. Der MW hängt von der Art des Gewässers ab:

Tabelle 20: Schwimmen

Gewässer	MW
ruhig	10
leichte Strömung	15
starke Strömung/Wellengang	25
starke Strömung & Wellengang	35

Die Geschwindigkeit eines Schwimmers liegt bei 2 Feldern plus 1 Feld pro zusätzlichen Erfolgsgrad bzw. dem Doppelten, wenn die Spielfigur sich ganz auf das Schwimmen konzentriert (also beide einfachen Aktionen zum Schwimmen verwendet).

Nach einer erfolgreichen Schwimmenprobe gilt die ermittelte Geschwindigkeit solange, bis sich das Gewässer ändert und eine neue Probe fällig wird. Misslingt die Probe, dann kommt die Spielfigur in dieser Runde nicht voran und darf nächste Runde erneut proben. Bei einem kritischen Misserfolg geht sie unter und beginnt schließlich zu ersticken (siehe Kapitel 7, S. 271).

Langstreckenschwimmen

Langstreckenschwimmen kann zu Erschöpfung führen (siehe Kapitel 7, S. 270), wobei Schwimmen statt Athletik verwendet wird, um Erschöpfungsgrade zu vermeiden.

Schnellschwimmen

Im Wasser „rennen“ (siehe Kapitel 3, S. 101)

können nur Spielfiguren, die über die Merkmale „Aquatisch“ oder „Wasserratte“ verfügen (siehe Kapitel 6, S. 183).

Tauchen

Auch beim Tauchen hängt der MW vom Gewässer ab (siehe Tabelle 20). Jeder zusätzliche Erfolgsgrad verzögert den Beginn des Erstickens zudem um zwei Minuten. Tauchen wird auch verwendet, um Fallschaden beim Sturz ins Wasser aus großer Höhe zu reduzieren (siehe Kapitel 7, S. 279).

Waffe & Waffenloser Kampf

Der Einsatz von Waffenfertigkeiten und waffenlosen Kampftechniken wird in Kapitel 3 behandelt. Jede Waffe der Ausrüstungsliste (mit Ausnahme von Stachelhandschuh & Schlagring, die unter waffenlosen Kampf fallen) muss eigenständig erlernt werden. Auf welchen Attributen eine Waffe basiert, lässt sich den Waffenlisten entnehmen (siehe Kapitel 5, S. 160/161).



Waffenverwandtschaften

Manche Waffen sind miteinander eng verwandt. Wer eine Waffe beherrscht, kann mit deren Stufe auch alle verwandten Waffen verwenden, muss jedoch dabei eine Erschwernis in Kauf nehmen.

Tabelle 21 zeigt in alphabetischer Reihenfolge die Verwandtschaften jeder Waffe.

II. Warum fällt Schwimmen nicht auch unter Athletik?

Anders als bei allen anderen Handlungen, die durch die Fertigkeit Athletik abgedeckt sind, ist Schwimmen nicht Teil des natürlichen Bewegungsrepertoires eines Landsäugers, sondern muss systematisch trainiert werden. Daraus folgt, dass keines der vordefinierten Völker Schwimmen automatisch auf Stufe 0 beherrscht. Außerdem gilt für Schwimmen eine Sonderregel bezüglich der Auswirkungen von Belastung. In diesem Fall hat somit der Realismus in der Abwägung der Vor- und Nachteile die Einfachheit ausgestochen. Ein weiteres Argument liefert die Spielbalance, denn Athletik ist auch ohne Schwimmen bereits eine besonders breit aufgestellte Fertigkeit.

Kapitel 2: Fertigkeiten & Talente

Tabelle 21: Waffenverwandtschaften

Waffe	Verwandte
Armbrust, leicht	alle Armbrüste
Armbrust, schwer	alle Armbrüste
Blasrohr	-
Bola	-
Dolch	Kurzschwert
Handarmbrust	alle Armbrüste
Handbeil	Knüppel
Hellebarde	Lanze
Kampfstab	-
Knüppel	Handbeil
Kriegshammer	Schlachtbeil, Streitkolben
Kurzbogen	alle Bögen
Kurzschwert	Dolch
Langbogen	alle Bögen
Lanze	Hellebarde, Speer
Netz	-
Parierdolch	-
Peitsche	-
Repetierarmbrust	alle Armbrüste
Schlachtbeil	Kriegshammer
Schleuder	-
Schild, groß	alle Schilde
Schild, klein	alle Schilde
Schwert	Zweihänder
Speer	Lanze, Wurfspeer
Streitaxt	Schlachtbeil, Streitkolben
Streitkolben	Kriegshammer, Streitaxt
Wurfaxt	Wurfhammer
Wurfhammer	Wurfaxt
Wurfmesser	-
Wurfspeer	Speer
Zweihänder	Schwert

Optional kann eine Runde statt einzelner Fertigkeiten und zugeordneter Verwandtschaften auch ganze Waffengruppen definieren (wie „Schwerter“, „Äxte“ oder „Armbrüste“), die jeweils eine Waffenfertigkeit darstellen. Um das Spielgleichgewicht zu wahren, müssen dabei jedoch folgende Bedingungen erfüllt sein: 1. Spielfiguren müssen sich beim

Talent „Waffenexperte“ (siehe S. 81) weiterhin für eine spezifische Waffe entscheiden. 2. Keine Waffengruppe enthält sowohl Abwehrwaffen als auch andere Waffen. 3. Keine Waffengruppe außer Speer & Wurfspeer enthält Nah- und Fernkampfwaffen.

Zechen

Zechen (freie Aktion) ermöglicht, Rauschmittel wie Alkohol besser zu tolerieren (siehe Kapitel 7, S. 276, Gifte): Ein Charakter, der mit Spielleiterfigur(en) zecht (d.h., pro Spielfigur werden mindestens fünf Dosen Alkohol konsumiert), kann Sympathien erringen: Falls der Sympathiewert der Spielleiterfigur(en) 0 ist, steigt er durch das gemeinsame Besäufnis auf 1. Bei Sympathiewerten unter 0 helfen Rauschmittel alleine nicht weiter und ebenso wenig können sie den Sympathiewert über 1 hinaus verbessern.



Zechen kann außerdem eingesetzt werden, um Erschöpfung durch Konsum großer Mengen Alchemika zu vermeiden (siehe S. 54, Alchemie).

Zwei-Waffen-Kampf

Wer mit zwei einhändigen Nahkampfwaffen angreifen will (siehe Kapitel 3, S. 92), verwendet für seine Angriffsproben (nicht für seine aktiven Verteidigungen!) entweder den PR der Angriffswaffe oder den PR in Zwei-Waffen-Kampf – je nachdem, welcher PR *niedriger* ist.

Hadriks PR in Kurzschwerten ist 15, sein PR in Zwei-Waffen-Kampf beträgt hingegen nur 14. Wenn Hadrik zwei Kurzschwerten zum Angriff verwendet, ist sein PR für diese Angriffe also 14 und nicht 15.

Soziale Fertigkeiten

Die sozialen Fertigkeiten Einschüchtern, Feilschen, Sozialkompetenz sowie Verführen basieren ganz oder teilweise auf Charisma und ihr Einsatz setzt voraus, dass sprachliche Kommunikation mit dem Ziel möglich ist.

Spielleiterfiguren können das Verhalten von Spielercharakteren nicht mit sozialen Fertigkeiten beeinflussen – ob und wie die Charaktere auf Spielleiterfiguren reagieren, bleibt ganz den Spielern überlassen. Vor der Beschreibung der einzelnen Fertigkeiten wird auf den Sympathiewert eingegangen, der bei der Beeinflussung von Spielleiterfiguren mithilfe sozialer Fertigkeiten eine wichtige Rolle spielt.



Sympathiewert

Der Sympathiewert gibt an, wie eine Spielleiterfigur zu einer Gruppe steht. Ein positiver Sympathiewert bedeutet, dass die Spielleiterfigur den Charakteren vertraut und bereit ist, sie zu unterstützen. Ein negativer Sympathiewert bedeutet, dass die Spielleiterfigur den Charakteren misstraut und bereit ist, ihnen zu schaden.

Je extremer der Wert, desto stärker ist die Motivation der Spielleiterfigur, zu unterstützen bzw. zu schaden (siehe S. 49, Tabelle 24).

Bestimmung der Sympathie

Zur Bestimmung des Sympathiewerts fremder Spielleiterfiguren führt der Spielleiter bei der ersten Begegnung einen Zufallswurf durch, der durch das mittlere Charisma einer Gruppe modifiziert wird. Dieser Zufallswurf repräsentiert die „Laune“ der Spielleiterfigur zum Zeitpunkt der ersten Begegnung.

12. Warum soziale Fertigkeiten statt reines Charakterspiel?

In DuoDecem haben Charaktere ohne soziale Fertigkeiten in sozialen Interaktionen mit Spielleiterfiguren einen schweren Stand. Das ist eine grundsätzliche Design-Entscheidung, die den Spielern die Freiheit lassen will, Charaktere zu wählen, die Dinge können, in denen sie selbst nicht besonders kompetent sind. Auch sozial eher unsichere Spieler können so einen sehr durchsetzungsstarken Charakter verkörpern. Es schafft jedoch auch ein Problem, das bei anderen Fertigungsgruppen nicht besteht: Gespräche zwischen einem Charakter und einer Spielleiterfigur können – im Gegensatz etwa zu Kämpfen oder dem Brauen von Tränken – am Tisch eins zu eins simuliert werden. Damit kann es auch passieren, dass das Charakterspiel und das Ergebnis der sozialen Fertigungsprobe einfach nicht zusammen passen, z.B. wenn der Spieler eher stammelt aber der Charakter ein hervorragendes Ergebnis auf Überzeugen erzielt. Hierfür bieten sich folgende Lösungen an: 1. Der Spieler sagt dem Spielleiter, was er erreichen will, und führt dann seine soziale Fertigungsprobe durch. Die Interaktion wird also nicht „ausgespielt“, sondern der Spielleiter erzählt das Ergebnis der Interaktion in Abhängigkeit vom definierten Ziel und Probenergebnis. 2. Der Spieler würfelt erst und richtet sich in der Interaktion nach der Qualität seiner Probe. Bei einem sehr schlechten Ergebnis auf Überreden könnte er z.B. absichtlich schlecht argumentieren. Lösung zwei ist immersiver, stellt aber hohe Anforderungen an die Improvisationsfähigkeit des Spielers.

Kapitel 2: Fertigkeiten & Talente

Tabelle 22: Bestimmung Sympathiewert

Modifizierter Zufallswurf	Initialer Sympathiewert
≤ -7	-2
-6-1	-1
2-9	0
10-17	+1
≥ 18	+2

Sofern die Spielleiterfigur zusätzlich positive bzw. negative Einstellungen gegenüber Kollektiven (Geschlecht, Hautfarbe, Nationalität, Religion etc.) hat, denen ein oder mehrere Charaktere angehören, kann der Spielleiter zusätzliche Modifikatoren (für jede dieser Einstellungen) verwenden. Die Modifikatoren sollten sich im Rahmen von +1 (leicht positive/negative Einstellung) bis +5 (extrem positive/negative Einstellung) bewegen.

Tara, Hadrik und Miras sind gerade in einer fremden Stadt eingetroffen und erkundigen sich beim erstbesten Bewohner nach dem nächsten Marktplatz. Das durchschnittliche Charisma der Gruppe beträgt +1. Leider tobt gerade ein blutiger Krieg zwischen Miras Herkunftsland und dem Königreich, in dem die fremde Stadt sich befindet. Da Miras seine Nationalität durch sein Äußeres deutlich anzusehen ist, vergibt der Spielleiter auf den Zufallswurf einen zusätzlichen Modifikator von -1 – immerhin hat nur einer von drei Charakteren die „falsche“ Nationalität. Das Ergebnis des Zufallswurfs lautet eins, was zu einem Sympa-

thiewert von -1 führt. Statt Ihnen den richtigen Weg zu weisen (was keinen Aufwand bedeuten würde) schickt der Stadtbewohner die Charaktere in die entgegengesetzte Richtung.

Falls ein Charakter zunächst alleine einer unbekanntem Spielleiterfigur gegenübertritt, wird deren Sympathie neu bestimmt, sobald sie die anderen Charaktere kennen lernt – frei nach dem Motto „zeig mir, mit wem du dich umgibst und ich sage dir, wer du bist“. Mit etwas Glück ist die Laune der Spielleiterfigur zu diesem Zeitpunkt sogar besser als beim ersten Kontakt mit dem Charakter.

Veränderung der Sympathie

Soziale Fertigkeiten eignen sich, um Spielleiterfiguren zu Handlungen zu bewegen, die über das hinausgehen, was sie auf Basis des Sympathiewerts ohnehin für die Charaktere tun würden. Der Sympathiewert kann unter bestimmten Voraussetzungen durch die Fertigkeiten Verführen (siehe S. 52) sowie Zechen (S. 45) verbessert werden. Er verändert sich außerdem durch das Verhalten der Charaktere: Gefälligkeiten, für die keine (gleichwertige) Gegenleistung eingefordert wird, können den Sympathiewert erhöhen.

Gefälligkeiten sind alle Handlungen, die den individuellen Zielen einer Spielleiterfigur dienen – beispielsweise das Aufspüren einer vermissten Bezugsperson, die Bekämpfung

13. Warum ein Sympathiewert für die gesamte Gruppe?

Da Abenteurergruppen in aller Regel als Gemeinschaft auftreten, wird pro Spielleiterfigur nur ein Sympathiewert bestimmt (bzw. nur einmal neu bestimmt, nämlich sobald die ganze Gruppe das erste Mal gemeinsam auftritt). Aus demselben Grund beziehen sich auch die Ruhmestaten auf die gesamte Gruppe (siehe S. 25).

Es wäre zwar etwas realistischer, für jeden Charakter einzeln die Sympathie zu bestimmen. Allerdings würde dies auch sehr viel mehr Buchhaltungsaufwand für den Spielleiter bedeuten – er müsste dann nämlich nicht nur die initiale Sympathie mehrfach bestimmen sondern auch jede Veränderungen der Sympathie individuell nachhalten. Falls ein Spielleiter sich diesen Aufwand machen will, steht ihm dies natürlich frei.

Kapitel 2: Fertigkeiten & Talente

von Feinden, oder das Beschaffen von Informationen.

Handlungen, die einer Spielleiterfigur, ihrem Besitz, ihren Bezugspersonen oder ihren Zielen schaden, können hingegen den Sympathiewert verschlechtern.

Tabelle 23 zeigt verschiedene Beispiele für Handlungen, die sich positiv bzw. negativ auf den Sympathiewert auswirken.

Tabelle 23: Sympathie beeinflussen

Sympathie ↑	Sympathie ↓
Das Leben schützen	Das Leben gefährden
Das Leben einer wichtigen Bezugsperson schützen	Das Leben einer wichtigen Bezugsperson gefährden
hohen wirtschaftlichen Nutzen stiften	hohen wirtschaftlichen Schaden verursachen
Handlungen im Sinne der Wertvorstellungen einer Spielfigur	Handlungen gegen die Wertvorstellungen einer Spielfigur
wichtige Information beschaffen	wichtige Informationen verheimlichen/lügen
geringen wirtschaftlichen Nutzen stiften	geringen wirtschaftlichen Schaden verursachen
zum Lachen bringen	beleidigen

Je weiter oben ein Beispiel in Tabelle 23 steht, desto stärker wirkt sich die Handlung positiv/negativ aus, je weiter unten sie steht, desto geringer die Auswirkung. Als zweite Faustregel gilt: Je extremer ein Sympathiewert, desto mehr bzw. stärkere Handlungen sind nötig, um den Wert zu erreichen.

Auswirkung der Gesinnung

Auch die Gesinnung der Spielleiterfigur kann als Entscheidungshilfe herangezogen werden: Positive Handlungen zählen für gute Spielleiterfiguren mehr als negative, für böse Spielleiterfiguren gilt das Gegenteil. Gute Spielfi-

guren sind also besonders dankbar und nachsichtig, böse Spielfiguren besonders undankbar und nachtragend.

Nach einem längeren Umweg erreichen Tara und ihre Kameraden endlich einen Marktplatz, wo sie ihr frisch verdientes Gold in bessere Ausrüstung investieren wollen. Zum Einkaufen bleibt jedoch zunächst keine Zeit, denn die Gefährten werden Zeugen eines Mordanschlags auf einen Priester. Kurzentschlossen schlagen sie die Assassinen in die Flucht und retten dem Priester so das Leben. Die initiale Sympathie des Priesters liegt bei 0. Der Spielleiter entscheidet, dass die Taten der Charaktere ausreichen, um den Sympathiewert des Priesters, der eine gute Gesinnung hat, direkt auf +2 ansteigen zu lassen.

Hadrik wird von seinem Gegenüber, dessen Sympathiewert 0 beträgt, beim Lügen ertappt. Immerhin schafft er es danach noch, die Spielleiterfigur zum Lachen zu bringen. Da selbige jedoch böser Gesinnung ist, entscheidet der Spielleiter, dass der Sympathiewert trotzdem auf -1 absinkt.

Einschüchtern

Einschüchtern versucht, sich das Ziel durch mehr oder weniger subtile Drohungen gefügig zu machen. Der MW beträgt 10 + Level des Ziels + 2× Einflusswert des Ziels (siehe Kapitel 6, S. 133).

Wenn die Probe gelingt, folgt das Ziel den Anweisungen des Charakters, sofern dadurch nicht das eigene Leben oder das von wichtigen Bezugspersonen mittelbar oder unmittelbar gefährdet wird. Gesetzwidrige Anweisungen werden nur bei einem kritischen Erfolg ausgeführt. Ab drei Erfolgsgraden nimmt das Ziel auch eine mittelbare Gefährdung des eigenen Lebens oder des Lebens von wichtigen Bezugspersonen in Kauf.

Der Sympathiewert des Ziels verringert sich durch erfolgreiches wie erfolgloses Einschüchtern um eins, wobei er nicht unter -2 sinken kann. Sollten die Spielleiterfigur als

Kapitel 2: Fertigkeiten & Talente

Tabelle 24: Sympathiewerte und ihre Effekte

Sympathie	Verhalten der Spielleiterfigur
-3	Die Charaktere zu vernichten ist eine Hauptpriorität. Freiwillige Kooperation mit den Spielercharakteren findet unter keinen Umständen statt.
-2	Die Spielleiterfigur geht Risiken ein, um den Charakteren zu schaden oder sie sogar zu töten. Kooperation findet nur statt, wenn sie erforderlich ist, um Schaden von der Spielleiterfigur abzuwenden („Der Feind meines Feindes ist mein Freund“).
-1	Schadet den Interessen der Charaktere (jedoch nicht deren Gesundheit), wenn dies ohne größere Risiken und/oder Mühen möglich ist. Kooperation ist ohne weiteres möglich, wenn die Spielleiterfigur die Charaktere übervorteilen kann.
0	Hilft den Charakteren, sofern es den eigenen Interessen dient oder kaum Aufwand bereitet.
+1	Hilft den Charakteren auch, wenn dies Aufwand bedeutet, geht jedoch keine persönlichen Risiken jeglicher Art ein.
+2	Geht persönliche Risiken ein und/oder nimmt größere Mühen zugunsten der Spielercharaktere in Kauf.
+3	Scheut keine Mühen und setzt für die Spielercharaktere notfalls das eigene Leben aufs Spiel.

Konsequenz der Taten, zu denen sie genötigt wurde, Nachteile erleiden, verringert sich die Sympathie zusätzlich entsprechend. In diesem Fall kann der Sympathiewert des Ziels auch bis auf -3 sinken, sofern z.B. sein Leben oder das wichtiger Bezugspersonen in Gefahr gerät.

Miras zwingt einen Schurken, dessen Boss zu belügen. Als der Boss dahinterkommt, schlägt er den Schurken zusammen und degradiert ihn danach, was für den Schurken einen wirtschaftlichen Schaden bedeutet. Daher verringert sich die Sympathie des Schurken zunächst von 0 auf -1 durch Einschüchtern und später durch die erlittenen Nachteile von -1 auf -2.

Es ist auch möglich eine Gruppe einzuschüchtern, wobei für die Berechnung des MWs das Gruppenmitglied verwendet wird, das am schwersten einzuschüchtern ist. Die Schwierigkeit wird zudem durch die Relation zwischen der Größe der Gruppe der einschüchternden Spielfigur und der Größe der Gruppe des Ziels modifiziert: Es werden die gleichen Hilfen/Erschwernisse verwendet,

die bei Kampfmoral für Überzahl/Unterzahl gelten (siehe Kapitel 3, S. 102, Tabelle 41). Einschüchtern dauert ca. eine Minute.

Feilschen

Feilschen kann sich – besonders auf lange Sicht – sehr positiv auf den Geldbeutel auswirken, wobei je nach Sympathie Hilfen oder Erschwernisse anfallen. Feilschen kann nicht verwendet werden, wenn der Sympathiewert des Ziels -3 beträgt.

Tabelle 25: Feilschen

Sympathie	Effekt
-3	Text
-2	-E×2
-1	-E
+1	+H
≥ +2	+H×2

Preise aushandeln

Der Spielercharakter kann Feilschen einsetzen, um beim Ein- und Verkauf bessere Preise zu erzielen, um bei Auftraggebern höhere Belohnungen heraus zu schlagen und so weiter. Hierzu wird eine vergleichende Feilschenprobe gegen das Ziel durchgeführt: Für jeden Erfolgsgrad, den der Gewinner erzielt,

verändert sich der Kauf- bzw. Verkaufspreis oder die Belohnung um 10% zu seinen Gunsten, maximal jedoch um 30% des Listenpreises respektive der ursprünglich in Aussicht gestellten Belohnung.

Wenn der Charakter mit dem Ergebnis unzufrieden, kann er auch nach einer Feilschenprobe das Geschäft ausschlagen.

Ein Charakter kann natürlich auch auf das Feilschen verzichten und an die Freundschaft appellieren, um Rabatte zu erhalten. Dies stellt allerdings für das Gegenüber einen wirtschaftlichen Schaden dar und wirkt sich daher negativ auf die Beziehung aus.

Tara möchte ihren Geldbeutel schonen und den exzellenten Bogen, den ihr Freund und Bogenbauer Germund gerade anpreist, möglichst günstig erwerben. Leider erzielt sie bei der vergleichenden Feilschenprobe trotz einer doppelten Hilfe aufgrund von Germunds Sympathiewert von +2 keinen Erfolg. Sie kann nun den vollen Preis bezahlen, dankend ablehnen oder an die gemeinsame Freundschaft appellieren, um doch noch einen Rabatt zu bekommen. Tara entscheidet sich für die erste Möglichkeit, denn sie möchte die Freundschaft mit Germund nicht wegen ein paar Münzen belasten.

Bestechung

Preise aushandeln kann auch verwendet werden, um die Kosten einer Bestechung zu reduzieren. Bestechung meint, dass der Charakter eine Spielleiterfigur für eine (nicht notwendigerweise illegale) Handlung bezahlt, die den Rahmen der bestehenden Sympathie sprengt (siehe S. 49, Tabelle 24), und stellt somit eine Alternative zu Sozialkompetenz: Überzeugen dar.

Der Preis für eine Handlung, die einen um eins höheren Sympathiewert erfordern würde, entspricht den 10-fachen Lebensstilkosten der Spielleiterfigur (siehe Kapitel 5, S. 172, Tabelle 58). Eine Handlung, die einen um

zwei höheren Sympathiewert erfordern würde, kostet den 100-fachen Lebensstil und eine Handlung die einen um drei Punkte höheren Sympathiewert erfordert (die maximale Differenz, die mit Bestechen „überbrückt“ werden kann), kostet den 1000-fachen Lebensstil. Falls die gewünschte Handlung gegen eine Wertvorstellung verstößt, die für die Spielleiterfigur hohe persönliche Relevanz hat (z.B. „Sei gesetzestreu“), funktioniert Bestechung nicht und allein der Versuch senkt ihren Sympathiewert um eins (höchstens jedoch bis auf -2).

Sozialkompetenz

Sozialkompetenz beinhaltet Training in Empathie, Rhetorik sowie in Kommunikationstechniken, die Nähe und Vertrauen erzeugen. Zu den Anwendungen zählen lügen und durchschauen von Lügen, Emotionen verbergen und durchschauen, die Sympathie von Spielleiterfiguren zu erkennen und sie von Handlungen zu überzeugen sowie das Sammeln von Informationen durch Umhören.

Sympathie erkennen

Im Rahmen eines Gesprächs kann ein Charakter mithilfe einer erfolgreichen vergleichenden Sozialkompetenzprobe herausfinden, wie eine Spielleiterfigur zu ihm steht, d.h. wie deren Sympathiewert ist. Dauert das Gespräch kürzer als 15 Minuten, ist ein kritischer Erfolg nötig. Bei einem kritischen Misserfolg sitzt der Charakter einer Falschinformation nach Wahl des Spielleiters auf.

Falls die Spielleiterfigur keinen Hehl aus Ihrer Sympathie bzw. Antipathie macht, erhält der Charakter nach der Konversation automatisch die korrekte Information. Lässt sich die Spielleiterfigur hingegen gar nicht auf eine Unterhaltung ein oder wechselt nur wenige Worte, kann „Sympathie erkennen“ auch nicht angewandt werden.

Kapitel 2: Fertigkeiten & Talente

Täuschung (durchschauen)

Spielfiguren zu belügen und/oder sich eine Emotion nicht anmerken zu lassen, erfordert eine vergleichende Sozialkompetenzprobe. Misserfolge beim Lügen wirken sich negativ auf die Sympathie aus (siehe S. 48, Tabelle 23). Kritische Misserfolge beim Durchschauen von Emotionen führen dazu, dass eine Emotion vermutet wird, die gar nicht vorhanden war.

Überzeugen

Überzeugen erfordert ebenfalls vergleichende Sozialkompetenzproben, die wie beim Feilschen durch den Sympathiewert des Ziels modifiziert werden (siehe S. 49, Tabelle 25). Es wird verwendet, um Spielfiguren zu Handlungen zu bewegen, die den Rahmen der Beziehung (repräsentiert durch den Sympathiewert) sprengen. Ein einfacher Erfolg genügt, damit das Gegenüber sich in Bezug auf ein spezifisches Anliegen verhält, als sei der Sympathiewert eins höher.

Überzeugen kann allerdings nicht eingesetzt werden, wenn der Sympathiewert des Ziels -3 beträgt.

Miras möchte von einem Händler, dessen Sympathiewert 1 beträgt, etwas über das Versteck der örtlichen Diebesgilde erfahren. Diese Information zu teilen bedeutet für den Händler ein persönliches Risiko – falls die Diebesgilde erfährt, dass er geplaudert hat, könnte diese zukünftig keine Geschäfte mehr mit ihm machen oder sogar auf schlimmere Weise Rache nehmen. Das Eingehen persönlicher Risiken setzt einen Sympathiewert von 2 voraus, also benötigt Miras einen einfachen Erfolg, damit der Händler kooperiert.

Die Gefährten haben vom bevorstehenden Angriff auf eine Stadt erfahren, verfügen jedoch nicht über Beweise hierfür. Miras möchte das Stadtoberhaupt, dessen Sympathiewert 1 beträgt, davon überzeugen, die Miliz zu mobilisieren. Dies setzt eine Sympathie von 2 voraus, da eine unsinnige Mobi-

lisierung der Miliz den Ruf des Stadtoberhaupts beschädigen könnte. Folglich benötigt Miras einen einfachen Erfolg. Hätten die Gefährten über Beweise verfügt, wäre keine Probe erforderlich gewesen.

Miras will einen Ritter dazu bewegen, seine Kinder nicht zu länger zu schlagen, wenn sie sich Anweisungen widersetzen. Der Sympathiewert des Ritters ist 0. Der Ritter glaubt, dass er letztlich auch mit Worten seinen Willen durchsetzen kann, hält dies aber für aufwändiger. Miras braucht daher einen einfachen Erfolg. Sollte der Ritter mit Worten scheitern, wird er allerdings erneut auf Gewalt zurückgreifen. Um dies zu verhindern, müsste Miras ihn erneut überzeugen, was deutlich schwieriger wäre, da zwei Sympathiegrade überbrückt werden müsste – der Ritter hat Angst sein Gesicht zu verlieren, wenn sich rumspricht, dass er manchmal ungehorsam duldet.

Mit drei Erfolgsgraden bei der vergleichenden Sozialkompetenzprobe kann das Gegenüber sogar dazu gebracht werden, sich in Bezug auf das Anliegen zu verhalten, als sei der Sympathiewert zwei höher.

Miras will den Anführer der Diebesgilde, dessen Sympathiewert 0 beträgt, dazu bewegen, gemeinsam mit seinen Kameraden gegen einen Zirkel von Dämonenbeschwörern vorzugehen, der sich der gleichen Kanalisation befindet, in der auch die Diebesgilde ihr Versteck hat. Miras möchte die Diebe nicht bezahlen sondern hofft, dem Anführer klar machen zu können, dass die Dämonenbeschwörer für die Diebesgilde ebenfalls eine Gefahr darstellen. Der Anführer wird die Charaktere auf keinen Fall persönlich im direkten Kampf unterstützen, denn das brächte ihn in Lebensgefahr. Falls Miras mindestens drei Erfolgsgrade erzielt, würde er jedoch riskieren, einige seiner Leute zu entsenden.

Falls die gewünschte Handlung gegen wichtige Wertvorstellungen des Gegenübers ver-

stoßen würde, ist ein zusätzlicher Erfolgsgrad nötig.

Tara und ihre Kameraden planen einen Einbruch. Miras will daher einen Offizier der Stadtwache, den er gut kennt und dessen Sympathie 1 beträgt, davon überzeugen, die Route seiner nächtlichen Patrouille zu verändern. Da der Offizier jedoch sehr pflichtbewusst ist, benötigt Miras einen zusätzlichen Erfolgsgrad und damit insgesamt zwei Erfolgsgrade.

Ein sehr sozial kompetenter Charakter kann Spielleiterfiguren also von vielem überzeugen. Dennoch sollte sich der Spielleiter bewusst sein, dass Überzeugen keine Manipulationszauberei ist. Beispielweise wird auch der loyalste Verbündete (Sympathiewert +3) sich nicht überzeugen lassen. die Charaktere auf ein Himmelfahrtskommando zu begleiten, sofern er keinen Todeswunsch hegt.

Umhören

Umhören dient dazu, die in einer Siedlung verfügbaren Informationen zu lokalen Spielfiguren, Organisationen, Orten oder Ereignissen mit einer Probe statt durch einzeln ausgespielten Interaktionen mit Spielleiterfiguren abzuschöpfen. Die Probe repräsentiert, dass der Charakter sich in Tavernen, auf Marktplätzen etc. bei den Leuten über das Objekt seines Interesses umhört.

Der MW für allgemein bekannte Informationen (z.B. „Müller Bron ist wohlhabend“) beträgt 10. Kritische Erfolge kann der Charakter nutzen, um entweder schneller zu recherchieren oder um nicht allgemein bekannte Informationen zu erhalten. Welche „geheimen“ Informationen auf diese Art herauszufinden sind, bleibt dem Spielleiter überlassen.

Miras hört sich über Müller Bron um und erzielt ein Probenergebnis von 27, also einen kritischen Erfolgsgrad. Er hat es nicht eilig sondern möchte vielmehr alles über den Müller erfahren, weshalb

er den kritischen Erfolgsgrad einsetzt, um „geheime“ Informationen zu erhalten. Dadurch erfährt Miras, dass der Müller seinem Reichtum primär einem Erbe unbekannter Herkunft verdankt, eine Affäre hat und mindestens einmal im Jahr wochenlang verschwindet. Mit einem Ergebnis von 32 (zwei kritische Erfolgsgrade) hätte der Spielleiter Miras zusätzlich den Namen der Affäre mitgeteilt und ihn darauf hingewiesen, dass im zeitlichen Zusammenhang mit dem Verschwinden des Müllers andere Stadtbewohner unnatürlicher Tode starben. Dass der Müller ein Vampir ist, hätte der Spielleiter Miras unabhängig vom Probenergebnis nicht mitgeteilt, da das „Erspielen“ dieser Information einen Höhepunkt seines Abenteurers darstellt.

Informationen sammeln dauert umso länger, je größer die jeweilige Siedlung ist (siehe Kapitel 5, S. 158, Tabelle 50): In Dörfern 1W/2 Stunden, in Kleinstädten 1W/2+2 Stunden, in Großstädten 1W+2 Stunden und in Metropolen 2W+2 Stunden, -5 Stunden pro zusätzlichen Erfolgsgrad (Minimum 1 Stunde).

Verführen

Mit Verführen lässt sich die Sympathie des Gegenübers durch Bespielen sexueller Attraktion steigern. Verführen kann nur bei Humanoiden eingesetzt werden, deren sexuelle Präferenz das Geschlecht des Charakters einschließt.

Zudem muss die Sympathie des Ziels ≥ -1 sein. Gehört die Spielleiterfigur nicht dem eigenen Volk an, führt dies zu einer doppelten Erschwernis.

Zum Verführen wird eine vergleichende Probe gegen Mentales Training durchgeführt Ein Erfolg erhöht die Sympathie des Ziels um 1, allerdings bis auf maximal 2. Wenn der Charakter nur schmeichelt, ohne sich auf sexuelle



Handlungen einzulassen, ist ein kritischer Erfolg nötig. Falls die Spielleiterfigur sich darüber in einer festen Beziehung befindet und sexuelle Treue in dieser Beziehung oder für die soziale Umgebung eine starke Norm darstellt, ist ein weiterer Erfolgsgrad erforderlich.

Kritische Misserfolge beim Verführen reduzieren den Sympathiewert des Ziels um eins.

Kenntnisfertigkeiten

Kenntnis ist wie Waffe oder Zaubern eine Oberkategorie für verschiedene Unterfertigkeiten. Sie umfasst körperliche oder geistige Tätigkeiten, für die eine systematische Ausbildung wichtig ist. Daher können die meisten Kenntnisfertigkeiten ungelernt nicht angewandt werden.

Viele für Fantasy-Kampagnen relevante Kenntnisfertigkeiten sind bereits vordefiniert: Abrichten, Alchemie, Bildung, Fälschen, Fallenkunde, Foltern, Heilkunde, Lippen lesen, Monsterkunde, Naturkunde, Schauspielkunst, Sprachen, Waffenherstellung, Wildnisleben und Zauberkunde.

Abrichten

Mit dieser Fertigkeit ist es möglich Tiere zu trainieren, auf ein spezifisches verbales oder nonverbales Kommando des Trainers bestimmte Verhaltensweisen („Tricks“) auszuführen.

Außerdem können Tiere dazu abgerichtet werden, einen Reiter auf ihrem Rücken zu dulden, im Kampf ruhig zu bleiben und gefertigte Rüstungen besser zu tolerieren. Abrichten verwendet die ausgedehnte Probe.

Verhaltenstraining

Es können sowohl domestizierte Tiere als auch wilde Tiere trainiert werden: Der MW beträgt 100 für domestizierte Tiere und 200 für wilde Tiere. Der Zeitaufwand pro Abrichtprobe liegt bei 6 Stunden.

Ein Tier kann Tricks erlernen, die einen Befehl erfordern (siehe Kapitel 3, S. 97, Befehli- gen), wobei jedes Exemplar maximal einen Trick pro Intelligenzpunkt > -10 gleichzeitig beherrschen kann. „Umlernen“ ist erlaubt, also einen neuen Trick erlernen und dafür einen anderen nach Wahl des Trainers vergessen.



Die Komplexität von Tricks ist begrenzt durch die Intelligenz der Tierart wie des individuellen Tieres. Ein durchschnittlich intelligenter irdischer Hund kann u.a. folgende Verhaltensweisen erlernen: Aufstöbern von Lebewesen, Angreifen/Ablassen, Apportieren Folgen/Warten, Geruchsspur verfolgen, Wache halten und sich heimlich verhalten.

Tiere können zwar grundsätzlich manche Manöver verwenden (siehe Kapitel 6, S. 203, Angriffs- und Verteidigungsmöglichkeiten), damit dies jedoch auf Befehl geschieht, muss jedes Manöver als eigener Trick erlernt werden. Tiere können auch „passive“ Fähigkeiten erwerben, die weder einen Befehl erfordern noch auf die Maximalzahl an Tricks angerechnet werden. Hierzu zählt:

- **Kampfausbildung:** Das Tier verliert das Merkmal „Feige“. Reittiere lassen sich zudem im berittenen Kampf leichter kontrollieren (siehe Kapitel 3, S. 95), müssen aber vor der Kampfausbildung zunächst lernen, einen Reiter zu dulden.
- **Reiter dulden:** Das Tier wehrt sich nicht gegen einen Reiter auf seinem Rücken.
- **Rüstung tolerieren:** Dieses Training reduziert die Einschränkungen des Merkmals „Rüstungsaversion“ insofern, als die Behinderung durch gefertigte Rüstungen nicht mehr verdoppelt wird.

Prägung

Beherrscht ein Tier einen Trick bereits, muss der Trainer es lediglich dazu bringen, ihn als legitimen "Befehlsgeber" zu akzeptieren, was den Zeitaufwand pro Probe auf eine Stunde reduziert und den MW halbiert (siehe Verhaltenstraining).

Auf die gleiche Weise kann der Trainer das Tier dazu bringen, eine andere Spielfigur als Befehlsgeber zu akzeptieren. Falls der Trainer nicht weiß, welche Tricks das Tier beherrscht, entscheidet ein Zufallswurf darüber, welcher Trick (zuerst) auf ihn bzw. eine andere Spielfigur geprägt wird.

Alchemie

Mit Kenntnissen in Alchemie und den erforderlichen Zutaten (siehe Kapitel 5, S. 165) lassen sich verschiedenste hilfreiche sowie schädliche Mixturen herstellen. Mixturen, die nur Standardzutaten erfordern, haben keine Effekte, die über die Wirkung irdischer, auf pflanzlichen Wirkstoffen basierender, Medizin hinausgehen.

Mixturen, die Spezialzutaten benötigen, in denen Teile der magischen Essenz von Fantasiewesen gebunden sind, haben oft zauberar-



tige Effekte. Diese Effekte sind nicht kumulativ mit Zauber, die das Gleiche bewirken – es zählt jeweils nur der stärkere Effekt.

Überdosierung

Hilfreiche Substanzen, die eingenommen werden und Spezialzutaten enthalten (z.B. Heiltränke), können nicht in beliebigen Mengen konsumiert werden: Eine Spielfigur kann in einer Wachperiode lediglich drei solcher Substanzen konsumieren, ohne dass ihr Organismus überfordert wird. Schädliche Substanzen (z.B. Gifte) zählen hier nicht.

Die vierte und jede weitere eingenommene hilfreiche Substanz verursachen einen Grad Erschöpfung (siehe Kapitel 7, S. 270). Mit einer erfolgreichen Probe auf Zechen kann die Erschöpfung vermieden werden, der MW beträgt 20 + 5 pro weitere Substanz nach der vierten – also 20 bei der vierten Substanz, 25 bei der fünften Substanz und so weiter.

Nachdem die Spielfigur mindestens 6 Stunden geschlafen oder geruht hat, wird der „Zähler“ auf null gesetzt – die Spielfigur kann also wieder drei hilfreiche Substanzen ohne Erschöpfungsrisiko konsumieren.

Herstellen

Herstellen verwendet die ausgedehnte Probe. Um eine Substanz herstellen zu können, benötigt der Alchemist das jeweilige Rezept (siehe S. 57, Erforschen), Alchemiewerkzeug (siehe Kapitel 5, S. 165, Abenteurerausrüstung) und eine bestimmte Menge Standard- sowie Spezialzutaten (in Tabellen 26 & 27 mit „Standardz.“ bzw. „Spezialz.“ abgekürzt).

Zutaten können entweder gekauft oder mit den Fertigkeiten Natur- (Standardzutaten) und Monsterkunde (Spezialzutaten) gesammelt werden.

Zutaten sind eine abstrakte Ressource, mit Spezialzutaten, die aus Riesenwölfen extrahiert werden, könnte also z.B. auch Erdkragengift hergestellt werden. Wenn einer Runde dies missfällt, kann sie einfach Zutaten

Tabelle 26: Erzeugnisse der Alchemie A-H

Rezept	MW	Stan- dardz.	Spezi- alz.	Stück- preis	Effekt (sofern nichts anderes angegeben ist, tritt die Wirkung sofort ein)
Alkohol	70/1	1	-	1	siehe Kapitel 7, S. 276
Ausdauertrank	55/2	10 SM	10 GM	11 GM	reduziert die Erschöpfung um einen Grad, wirkt allerdings nur einmal pro Wachphase
Bannpulver	30/3	15 SM	12 GM	9 GM	Improvisierte Wurfwaffe (RW 5); bei Treffer erleidet das Ziel für 1 Stunde eine doppelte Erschwernis auf Zauberproben
Blendpulver	30/2	15 SM	-	15 SM	Improvisierte Wurfwaffe (RW 5); Ziele in Explosion 2 sind bis zum Ende ihres nächsten Zuges geblendet (Effekt wie Dunkelheit, siehe Kapitel 3, S. 93)
Drachenfeuer	25/2	50 SM	-	5 GM	Improvisierte Wurfwaffe in Form einer abgefüllten Flüssigkeit, die sich bei Luftkontakt entzündet (RW 10); bei einem Treffer erleidet das Ziel 5 Kampfrunden 1W+1* Schaden (der Schaden wird durch mehrfache Treffer nicht erhöht); Drachenfeuer kann mit Zaubern: Urkräfte (MW: 18+RW, sofortiger Zauber) oder vollständiges Eintauchen in Wasser erstickt werden
Elixier der Körperbeherrschung	25/2	10 SM	13 GM	14 GM	Doppelte Hilfe auf alle körperlichen Fertigkeiten für 6 Std.
Elixier der Empathie	25/2	10 SM	13 GM	14 GM	Doppelte Hilfe auf alle sozialen Fertigkeiten für 6 Std.
Elixier des Wissens	25/2	10 SM	13 GM	14 GM	Doppelte Hilfe auf alle Kenntniserfertigkeiten für 6 Std.
Erdkrakengift	45/2	30 SM	21 GM	24 GM	Stufe: 14; Wirkung: Schlaf für 6 Std., Opfer sind durch einfache Aktion oder Schaden erweckbar
Flugelixier	41/1	25 SM	15 GM	35 GM	Spielfigur erhält für 6 Std. eine zusätzliche Flugbewegungsrate in Höhe ihrer natürlichen Laufbewegungsrate
Gegengifttrank	60/2	30 SM	10 GM	13 GM	neutralisiert sofort die Wirkung alle Gifte, die auf eine Spielfigur wirken
Geschwindigkeitstrank	40/1	30 SM	16 GM	38 GM	Spielfigur wird 6 Std. schneller; Zufallswurf: 1-3: +2 BEW, 4-6 +3 BEW; 7-8 +4 BEW, 9-10: +5 BEW und einen zusätzlichen Angriff (pro Waffenhand)
Grauwurmgift	55/2	40 SM	26 GM	30 GM	Stufe: 16; Wirkung: 1W-2 INT-Schaden; ab INT -10 Koma
Heiltrank, einfach	50/3	35 SM	10 GM	9 GM	Spielfigur heilt 3W Lebenskraft
Heiltrank, konzentriert	65/2	30 SM	17 GM	20 GM	Spielfigur heilt 6W Lebenskraft
Heilsalbe	40/4	20 SM	10 GM	6 GM	Spielfigur heilt nach Einwirkzeit von 6 Std. 4W Lebenskraft
Hexergift	30/4	-	12 GM	6 GM	unterbindet für 24 Std. die Zauberkräftregeneration
Höhlenrochen-gift	40/3	25 SM	5 GM	5 GM	Stufe: 6; Wirkung: 1W+2* Schaden

1: Pro Standardzutat im Wert von 1 SM können 2 Dosen reiner Alkohol hergestellt werden. Der Stückpreis pro Dosis beträgt 1 SM. Hinreichend mit Wasser verdünnt, eignet sich reiner Alkohol auch zum Zechen: Auf diese Weise entstehen aus 1 Dosis reiner Alkohol 5 Dosen Schnaps (siehe Kapitel 7, S. 276).

Tabelle 27: Erzeugnisse der Alchemie K-Z

Rezept	MW	Stan- dardz.	Spezi- alz.	Stück- preis	Effekt (sofern nichts anderes angegeben ist, tritt die Wirkung sofort ein)
Katzenaugen- trank	40/3	20 SM	10 GM	8 GM	Spielfigur kann für 6 Stunden im Dunkeln sehen; Zufallswurf: 1-7: Nachtsicht I, 8-10 Nachtsicht II (siehe Kapitel 6, S. 183, Merkmale)
Kiementrank	50/3	40 SM	11 GM	10 GM	Unterwasseratmung für 24 Std., normale Atmung unbeeinträchtigt
Klapperzahngift	40/3	20 SM	10 GM	8 GM	Stufe: 7; Wirkung: 1W+5* Schaden
Königswyvern- gift	50/2	20 SM	26 GM	28 GM	Stufe: 15; Wirkung: 1W-3 KPB-Schaden; ab KPB -10 hilflos
Leichenfresser- gift	40/3	30 SM	18 GM	14 GM	Stufe: 7; Wirkung: 1W-5 KPB-Schaden; ab KPB -10 hilflos
Linderungstrank	35/2	25 SM	-	25 SM	Spielfigur ignoriert für 6 Std. die Auswirkungen von Verwundung (schwere Verwundung bewirkt weiterhin eine doppelte Erschwernis)
Medizin	20/2	5 SM	-	5 SM	Behandlung von Krankheiten (siehe S. 60, Heilkunde)
Mütterchengift	80/1	40 SM	31 GM	70 GM	Stufe: 25; Wirkung: 1W GES-Schaden; ab GES -10 hilflos
Panzerelixier	40/2	50 SM	13 GM	18 GM	Spielfigur erhält für 6. Std. eine natürliche, Rüstung (die gut erkennbar ist, siehe gleichnamiger Zauber); Zufallswurf für Rüstungsschutz: 1-3 = +2, 4-6 = +3, 7-8 = +4, 9-10 = +5
Rauchpulver	20/3	9 SM	-	6 SM	Improvisierte Wurfwaaffe (RW 5), für 1 Minute doppelte Hilfe auf Schleichen & Verstecken in Explosion 6; blockiert Sichtlinie; wird durch Wind über 20 km/h sofort aufgelöst
Reflextrank	25/2	10 SM	11 GM	12 GM	+10 auf Initiativwürfe für 6 Std.
Riesenskorpion- gift	60/3	25 SM	20 GM	15 GM	Stufe: 8; Wirkung: 2W+2* Schaden
Riesenspinnen- gift	40/3	13 SM	11 GM	82 SM	Stufe: 4; Wirkung: 1W-4 GES-Schaden; ab GES -10 hilflos
Riesenwespen- gift (Arbeiterin)	30/4	10 SM	10 GM	55 SM	Stufe: 3; Wirkung: 1W-1* pro Kampfrunde über 3 Runden (wird durch mehrfache Vergiftung nicht erhöht)
Riesenwespen- gift (Königin)	50/3	30 SM	15 GM	12 GM	Stufe: 5; Wirkung: 2W* Schaden
Schlangengift	20/3	36 SM	-	24 SM	Stufe: 1; Wirkung: 1W* Schaden
Schlangengöt- zengift	50/2	20 SM	25 GM	27 GM	Stufe: 15; Wirkung: 1W+2* pro Kampfrunde über 3 Runden (wird durch mehrfache Vergiftung nicht erhöht)
Segenstrank	25/2	10 SM	13 GM	14 GM	Hilfe auf alle Proben für 6 Std.
Tauchelixier	40/1	25 SM	15 GM	35 GM	Spielfigur erhält für 6 Std. Effekte des Zaubers „Unterwasserform“, Zufallswurf: 1-4: Nur Unterwasseratmung, 5-7: zusätzlich keine Nachteile im Unterwasserkampf, 8-10: zusätzlich keine Bewegungseinschränkungen im Wasser
Tentakelmons- tergift	50/2	50 SM	25 GM	30 GM	Stufe: 15; Wirkung: Opfer ist bis zum Ende seines nächsten Zuges gelähmt und dadurch hilflos
Vergrößerungs- trank	60/1	35 SM	13 GM	33 GM	Spielfigur wird für 6 Std. vergrößert (Effekte wie gleichnamiger Zauber, S. 150), Zufallswurf für Ausmaß: 1-4 = +1 GK, 5-8 = +2 GK, 9-10 = +3 GK
Verkleinerungs- trank	60/1	35 SM	13 GM	33 GM	Spielfigur wird für 6 Std. verkleinert (Effekte wie gleichnamiger Zauber, S. 150), Zufallswurf für Ausmaß: 1-4 = -1 GK, 5-8 = -2 GK, 9-10 = -3 GK
Zaubertrank, einfach	50/3	30 SM	15 GM	12 GM	Spielfigur regeneriert 3W Zauberkraft
Zaubertrank, konzentriert	65/2	20 SM	23 GM	25 GM	Spielfigur regeneriert 6W Zauberkraft

Kapitel 2: Fertigkeiten & Talente

von bestimmten Wesen zur Voraussetzung für bestimmte Substanzen machen. Dann wären z.B. Spezialzutaten aus Höhlenrochen nötig, um Höhlenrochengift herzustellen.

Der Herstellungs-MW und die nötige Menge an Zutaten finden sich in Tabelle 26 & Tabelle 27. Dort ist auch ein Stückpreis (Berechnung: Materialkosten pro Dosis $\times 2$) angegeben, für den die Substanz bei einem Händler erworben werden kann.

Gifte in Pastenform, mit denen Waffen und Munition vergiftet werden können (siehe Kapitel 7, S. 276, Gifte), kosten den dreifachen angegebenen Preis. Die Tabelle dient auch als Referenz für die Erschaffung neuer Mixturen, wobei die Maxime gilt: Je mächtiger eine Substanz, desto höher der Herstellungs-MW und desto wertvoller die erforderlichen Zutaten.

Eine Probe erfordert 8 Stunden Arbeit mit der Substanz. Die Zahl hinter dem Herstellungs-MW gibt die Anzahl Dosen an, die mit einer Probe und den angegebenen Zutaten hergestellt werden kann.

Zerbrechliche Gefäße

Drachenfeuer, Tränke, Elixiere und flüssige Gifte werden in zerbrechlichen Gefäßen aufbewahrt. Wenn eine Spielfigur, die solche Gefäße mit sich führt, zu Boden geht (z.B. durch das Manöver „Niederschlag“, einen kritischen Misserfolg im Angriff oder einen Sturz), wird ein Zufallswurf durchgeführt: Es besteht 70% Chance, dass mindestens ein Gefäß kaputt geht. Danach wird so lange weiter gewürfelt, bis beim nächsten Zufallswurf kein Gefäß (mehr) kaputt geht. Bei Stürzen aus größerer Höhe kann die Chance auch bis zu 100% betragen.

Identifizieren

Ein Alchemist hat zwei Möglichkeiten, eine unbekannte Substanz zu identifizieren:

1. Er schließt den normalen Herstellungsprozess für die jeweilige Substanz erfolgreich ab,

ohne Zutaten einzusetzen. Stattdessen verbraucht er eine volle Dosis der analysierten Substanz.

2. Er inspiziert die Substanz kurz visuell & olfaktorisch (Komplexaktion) und erzielt einen Erfolg bei einer Alchemieprobe (24). Steht der Spielfigur entweder der Seh- oder der Geruchssinn nicht zur Verfügung, ist ein kritischer Erfolg nötig.



Jede Spielfigur kann natürlich auch das Risiko auf sich nehmen, die Wirkung einer Substanz durch Einnahme zu ergründen.

Erforschen

Rezepte können erforscht oder erworben werden. Der übliche Kaufpreis liegt beim zehnfachen Stückpreis, das Rezept für ein Gegengift würde demnach 130 GM kosten. Die Erforschung eines Rezepts wird wie die Herstellung gehandhabt. Allerdings ist sowohl die Menge der erforderlichen Zutaten als auch der Herstellungswurf um den Faktor fünf erhöht. Zudem erhält der Alchemist am Ende einer geglückten Forschung nur eine und nicht – wie bei der Herstellung – mehrere Dosen der entsprechenden Substanz.

Bildung

Bildung steht für alle gesellschafts-, geistes- und naturwissenschaftlichen Kenntnisse einer Spielfigur, die nicht bereits durch eigene Fertigkeiten wie Naturkunde abgedeckt sind. Unter Bildung fällt z.B. Astronomie, Gebräuche, Geografie, Geschichte, Literatur, Ma-

thematik, Philosophie, Religion sowie Rechts- und Staatskunde. Auch Kenntnisse über effiziente Bibliotheksrecherche gehören zur Bildung.

Wissen abrufen

Wissen abrufen bedeutet, dass eine Spielfigur versucht, eine Frage mithilfe ihrer Bildung durch Nachdenken zu beantworten. Der MW ist umso höher, je spezifischer die Fragestellung ist. So ist etwa die Frage, zu welcher Religion ein bestimmtes Symbol gehört, einfacher zu beantworten als die Frage, welche Rechte und Pflichten ein Priester dieser Religion im Einzelnen hat.

Manche Fragen sind so spezifisch, dass sie allenfalls durch eine Bibliotheksrecherche geklärt werden können (siehe entsprechender Abschnitt).

Außer bei rein naturwissenschaftlichen Feldern wie Astronomie oder Mathematik, ist es außerdem umso schwerer eine Frage zu beantworten, je weniger vertraut eine Spielfigur mit der Kultur ist, auf die sich die Frage bezieht.

Kulturen

In jeder Spielwelt existieren verschiedene Kulturen. Jede Spielfigur ist automatisch mit ihrer Herkunftskultur vertraut. Für je X Stufen in Bildung ist sie zudem mit einer weiteren Kultur der Spielwelt vertraut. Existieren viele verschiedene Kulturen, sollte der Spielleiter X relativ klein wählen, bei nur wenigen in einer Spielwelt Kulturen hingegen relativ groß.

Versucht eine Spielfigur eine Frage zu einer unvertrauten Kultur zu beantworten, benötigt sie einen kritischen Erfolg, sofern die Kultur ein geographischer Nachbar einer ihr bereits vertrauten Kultur ist. Ist sie kein Nachbar, sind sogar drei Erfolgsgrade nötig.

Miras Gruppe ist auf zwei Statuen gestoßen und möchte wissen, ob es sich um Götterdarstellungen

handelt. Der Spielleiter stuft diese Frage als unspezifisch ein und legt daher einen MW von 12 fest. Zwar stammen die Götter aus keiner vertrauten Kultur, dafür aber immerhin aus einer Kultur, die benachbart zu einer Miras vertrauten Kultur ist – somit ist also ein kritischer Erfolg erforderlich. Nachdem Miras die Probe bestanden hat, möchte er nun wissen, um welche Götter genau es sich handelt. Da selbige seit zwei Generationen nicht mehr verehrt werden, legt der Spielleiter jetzt einen MW von 26 fest, wobei Miras nach wie vor einen kritischen Erfolg braucht. Nichts desto trotz besteht unser überaus gebildeter Zauberer auch diese Probe. Als nächstes interessiert Miras, warum die Statuen in genau der vorgefundenen Konstellation stehen. Auf diese Frage gäbe es zwar eine Antwort, der Spielleiter stuft es jedoch als unmöglich ein, dass Miras hierüber etwas weiß. Hier hilft höchstens noch eine Recherche in der richtigen Bibliothek weiter.

Bibliotheksrecherche



Voraussetzung für eine Recherche ist, dass die Spielfigur über die nötigen schriftsprachlichen Kenntnisse verfügt. Wie bei Wissen abrufen ist der MW umso höher, je spezifischer eine Fragestellung ist.

In einer Bibliothek oder vergleichbaren Schriftensammlung recherchieren dauert 8 Stunden, -2 Stunden pro zusätzlichen Erfolgsgrad. Eine bezüglich der gesuchten Informationen gut bestückte Bibliothek, gewährt eine Hilfe bei der Recherche. Eine her-



vorragend bestückte Bibliothek bringt sogar eine doppelte Hilfe.

Falls eine Bibliothek zu einem Thema keine relevanten Informationen enthält, ist dieser traurige Umstand das Rechercheergebnis bei erfolgreicher Probe – sofern der zuständige Bibliothekar dies nicht bereits im Vorhinein wusste und den Charakteren mitgeteilt hat.

Fälschen

Fälschen ermöglicht, mithilfe von Schreiberwerkzeug und einer Schriftprobe, die Schrift einer anderen Spielfigur zu imitieren. Mit Schreiberwerkzeug kann die Spielfigur auch Siegel, die ihr vorliegen, kopieren. Fälschen kann zudem verwendet werden, um Zeichnungen anzufertigen.

Um eine Fälschung zu erkennen, ist eine vergleichende Wachsamkeitsprobe gegen das Ergebnis der Fälschenprobe erforderlich (sofern es keinen Grund zum Misstrauen gibt, kommt die passive Variante zum Einsatz). Eine Spielfigur, die ein Dokument gezielt untersucht, kann statt Wachsamkeit auch Fälschen verwenden und erhält dabei eine doppelte Hilfe, wenn sie über Originale verfügt, mit denen sie die Fälschung vergleichen kann.

Fallenkunde

Mit Fallenkunde können Fallen entschärft, gebaut und platziert werden.

Entschärfung

Viele Fallen können, einmal entdeckt, problemlos entschärft werden. Bei anderen besteht eine reale Gefahr, die Falle auszulösen und wieder andere können überhaupt nicht entschärft werden (siehe Kapitel 7, S. 272, „Fallen entschärfen“). Nur bei einem kritischen Misserfolg wird die Falle ausgelöst und trifft den unglücklichen Akteur und ggf. auch dessen Begleiter.

Die Entschärfung einer Falle dauert 10 Kampfrunden, -2 Kampfrunden pro zusätzli-

chen Erfolgsgrad und erfordert Diebeswerkzeug.

Erfolgreich entschärft Fallen können wieder verwendet werden, d.h. entweder an Ort und Stelle wieder scharf gemacht oder – falls die Falle transportabel ist – abgebaut und an anderer Stelle platziert werden.

Fallenbau & -platzierung

Hier wird die ausgedehnte Probe verwendet, die erforderlichen MW finden sich in Tabelle 72 (siehe Kapitel 7, S. 272). Der Zeitaufwand pro Probe beträgt eine Stunde. Die Materialkosten hängen von der Falle ab und können ebenfalls, Tabelle 72 entnommen werden. Das Platzieren einer Falle erfordert eine Probe (10) und dauert 5 Minuten, -1 Minute pro zusätzlichen Erfolgsgrad. Nicht transportable Fallen wie die Fallgrube oder der Todesraum sind bereits mit Abschluss der Konstruktion platziert.

Foltern

Die Fertigkeit Foltern ermöglicht, Gefangenen durch Zufügen von Schmerzen Informationen zu entreißen. Wer Folter einsetzt, hat nicht zwangsläufig eine böse Gesinnung. Eine neutrale Spielfigur könnte im Rahmen einer Güterabwägung Folter in Kauf nehmen, um ein noch größeres Übel (z.B. den Tod von Unschuldigen) abzuwenden. Mit guter Gesinnung ist Folter jedoch kaum vereinbar.

Zur Durchführung wird eine vergleichende Probe gegen die Fertigkeit Mentales Training des Opfers abgelegt. Bei einem Erfolg erzählt es alles, was es weiß. Sofern das Opfer nichts weiß, besteht ein 50% Risiko (Zufallswurf), dass es einfach etwas erfindet. Spielfiguren mit den Merkmalen „Furchtlos“ und/oder „Schmerzresistenz“ sind immun gegen Folter. Foltern beinhaltet den Einsatz von geeignetem Werkzeug (siehe Kapitel 5, S. 165, Abenteuer-ausrüstung), kann mit doppelter Erschwernis aber auch ohne solches Werkzeug eingesetzt werden.

Jede Anwendung von Folter dauert 30 Minuten und verursacht am Ende dieser Zeit 1W* Schaden. Pro zusätzlichen Erfolgsgrad kann die benötigte Zeit um 5 Minuten reduziert oder der verursachte Schaden um bis zu 3 Punkte gesenkt werden.

Die Anwendung von Folter führt dazu, dass die Sympathie des Opfers auf -3 sinkt.

Heilkunde

Heilkundige behandeln Verletzungen sowie Krankheiten. Heilkunde kann mit Erschwernis auch auf Tiere und mit doppelter Erschwernis sogar auf Fantasiewesen angewandt werden.

Sofern bei einer Anwendung nicht anders beschrieben, erleidet der Heilkundige eine Erschwernis, wenn er die Fertigkeit auf sich selbst anwendet.

Erkrankung oder Vergiftung feststellen

Mit einer erfolgreichen Probe (12) kann ein Heilkundiger erkennen, ob eine Spielfigur unter einer Erkrankung oder Vergiftung leidet und welchen Grad an Erschöpfung sie aufweist. Bei einem kritischen Erfolg erfährt er zudem, um welche Krankheit bzw. welches Gift es sich handelt und wie der Zustand des Patienten ist (z.B. Höhe des Attributsabzugs).

Befindet sich eine Krankheit noch in der Inkubationsphase oder hat die Wirkung eines Giftes noch nicht eingesetzt, wird die Probe mit doppelter Erschwernis durchgeführt.

Der Zeitaufwand beträgt 5 Minuten.

Erste Hilfe

Innerhalb der ersten („goldenen“) Stunde nach dem Verlust von Lebenskraft darf der Heilkundige eine Probe (15) durchführen: Der Patient erhält pro Erfolgsgrad 10% seiner Maximal-Lebenskraft zurück.

Pro Patient und Anlass darf nur einmal Erste Hilfe geleistet werden und ggf. verbliebener Schaden kann durch eine spätere Anwendung von Erster Hilfe nicht geheilt werden.

Hadrik hat in einem Kampf mit Riesenspinnen 25 Schaden erlitten. Seine Kameradin Tara leistet Erste Hilfe und reduziert dadurch den Schaden auf 15. Kurz darauf erleidet Hadrik durch die Schnäbel von Mörderfalken erneut 10 Schaden, er hat also insgesamt wieder 25 Schaden. Wird ihm erneut Erste Hilfe geleistet, kann er maximal jene 10 Lebenskraft, die er im Kampf mit den Mörderfalken verloren hat, zurück erhalten.

Erste Hilfe dauert 5 Minuten. Sie kann nicht auf Spielfiguren angewandt werden, die in den letzten 24 Stunden bereits stabilisiert wurden (siehe entsprechender Abschnitt).

Krankheiten bekämpfen

Ein Heilkundiger kann Infektionsrisiken verringern oder Kranke behandeln, wenn er ca. 30 Minuten Zeit investiert.

Infektionsrisiken verringern

Die Spielfigur kann mit einer erfolgreichen Probe (18) geeignete Maßnahmen ergreifen, die die Chance reduzieren, durch einen Krankheitserreger infiziert zu werden. Bei einem Erfolg erhält das Ziel eine Hilfe auf seine Widerstandsproben in den nächsten 24 Stunden, bei einem kritischen Erfolg sogar eine doppelte Hilfe.

Kranke behandeln

Für diese Anwendung benötigt & verbraucht der Heilkundige pro Tag und Patient eine Dosis Medizin. Für jeden Erfolgsgrad, den er bei seiner Probe (10 + Krankheitsstufe) erzielt, erhält der Patient +1 auf seinen nächsten Verlaufswurf (siehe Kapitel 7, S. 277, Tabelle 76).

Regeneration beschleunigen

Mit einer Probe (18) kann ein Heilkundiger die Lebenskraft-Regeneration durch eine Schlafperiode (siehe Kapitel 3, S. 104) um 10% erhöhen. Pro Patient, den der Heilkundige versorgt, muss er 20 Minuten investieren, -5 Minuten pro zusätzlichen Erfolgsgrad.

Stabilisieren

Diese Anwendung ermöglicht, bewusste Spielfiguren zu stabilisieren. Der Heilkundige führt eine Probe (18) durch. Bei einem Erfolg wird die Lebenskraft des Ziels auf eins gesetzt. Bei einem kritischen Misserfolg erleidet der Patient hingegen $1W/2^*$ Schaden.

Stabilisieren dauert 5 Minuten, -2 Minuten pro zusätzlichen Erfolgsgrad (minimal 1 Minute). Falls der Heilkundige vorab feststellen will, ob eine bewusste Spielfigur bereits am Sterben ist, erfordert dies eine Probe (12) und dauert 2 Minuten. Bei einem kritischen Erfolg wird die benötigte Zeit vom Zeitaufwand für ein ggf. folgendes Stabilisieren abgezogen.

Lippen lesen

Sofern die Spielfigur die Sprache anderer Spielfiguren beherrscht, kann sie mit einer Probe (18) versuchen, deren Worte anhand von Lippenbewegungen zu entschlüsseln. Lippen lesen setzt klare Sicht- sowie Lichtverhältnisse (Beleuchtungsstufe hell) voraus und nur bei einem kritischen Erfolg erfasst der Anwender den gesamten Inhalt eines Gesprächs korrekt. Bei einem normalen Erfolg wird immerhin das Thema einer Unterhaltung erfasst, während bei einem kritischen Misserfolg das Thema falsch verstanden wird. Hilfen sind bei längeren Gesprächen oder deutlichen Sprechern möglich, während kurze Gespräche oder „nuschelnde“ Sprecher zu Erschwernissen führen.

Monsterkunde

Monsterkunde beinhaltet Wissen über die Fähigkeiten von Fantasiewesen und darüber, welche ihrer Körperteile sich in der Alchemie und Zauberei verwenden lassen.

Eigenschaften kennen

Wissen über Fantasiewesen kann mit einer Probe (15) abgerufen werden. Bei einem Erfolg erfährt die Spielfigur die Bezeichnung sowie das Level (als Abstraktion seiner Ge-

fährlichkeit) des Wesens und was über seine Lebensweise bekannt ist.

Falls es einer Gruppe (z.B. Goblins) angehört, erfährt sie zudem, welche Merkmale und ggf. besondere Fähigkeiten alle Wesen dieser Gruppe teilen (siehe Anhang, S. 297).

Für jeden zusätzlichen Erfolgsgrad erhält die Spielfigur darüber hinaus eine der folgenden Informationen ihrer Wahl:

- Angriffsmöglichkeit(en) inklusive Expertisegrad(en)
- individuelle Merkmale & einzigartige Fähigkeiten
- Vorhandensein von Zauberfertigkeiten (mit Expertisegrad)
- Expertisegrad von drei beliebigen sonstigen Fertigkeiten

Miras möchte mehr über das große, grüne Wesen vor sich wissen und erzielt bei seiner Monsterkundeprobe ein Ergebnis von 26, was zwei Erfolgsgraden entspricht. Er erfährt, dass es sich um einen Troll handelt, Trolle einzelgängerisch sind und ihr Level 8 beträgt. Er möchte zudem wissen, über welche Merkmale sowie einzigartigen Fähigkeiten Trolle verfügen und erfährt so von Nachtsicht I, Regeneration, Schmerzresistenz, Spezialzutaten, Übernatürliche Immunität und Zusatzangriff 1.

Eine Probe dauert i.d.R. eine Minute, mit Erschwernis ist sie jedoch auch als Komplexaktion möglich. Lässt die Spielfigur sich Zeit und hat entsprechende Bücher zur Verfügung, sind hingegen Hilfen möglich.

Zutaten ernten

Monsterkunde kann auch zur Gewinnung von Spezialzutaten für Alchemie und Zauberei genutzt werden, indem selbige aus einem getöteten Fantasiewesen extrahiert werden, das das Merkmal „Spezialzutaten“ aufweist.

Der Wert der gewonnenen Zutaten hängt vom Level des Opfers sowie vom Erfolgsgrad der Monsterkundeprobe (15) ab: Für jeden Er-

Kapitel 2: Fertigkeiten & Talente

folgsgrad werden Level $\times 2$ GM Spezialzutaten extrahiert (also Level $\times 4$ GM bei zwei Erfolgsgraden, Level $\times 6$ GM bei drei Erfolgsgraden usw.). Pro Leiche ist nur eine Extraktion bzw. ein Extraktionsversuch möglich, danach ist sie „verbraucht“. Sofern die Spielfigur zur Extraktion kein Sezierwerkzeug verwendet (siehe Kapitel 5, S. 165, Abenteurerausrüstung), wird eine doppelte Erschwernis fällig.

Das Sammeln von Zutaten mit Monsterkunde dauert 10 Minuten, +5 Minuten pro Größenklasse über 0.

Naturkunde

Naturkunde beinhaltet Tier- und Pflanzenkunde sowie Wettervorhersagen. Mit Tierkunde kann eine Spielfigur etwas über Eigenschaften von Tieren erfahren, während Pflanzenkunde ermöglicht, alchemistisch verwertbare Kräuter zu erkennen.

Eigenschaften kennen

Tiereigenschaften funktioniert wie Monsterkunde: Eigenschaften kennen (siehe S. 61). Der MW beträgt allerdings nur 10 statt 15.

Wettervorhersage

Mit einer erfolgreichen Probe (15) hat die Spielfigur eine 60% Chance, das Wetter für den folgenden Tag korrekt vorherzusagen (siehe Kapitel 7, S. 282). Für jeden zusätzlichen Erfolgsgrad verbessert sich die Chance für eine korrekte Vorhersage um weitere 10%. Wettervorhersage dauert eine Minute.

Zutaten sammeln

Mit einer Probe (10) und 1W/2 Stunden Zeit können Spielfiguren Kräuter (alchemistische Standardzutaten) im Wert von 5 SM pro Erfolgsgrad sammeln. In einer verschneiten Landschaft liegt der MW bei 20. Der Gesamtwert (also die Menge bzw. Qualität) der insgesamt in einer Gegend pro Tag verfügbaren Kräuter hängt vom Zufall ab:



Tabelle 28: Standardzutaten sammeln

Terrain	Wert/Tag
Nutzwald	2W+4 SM
Urwald	2W+8 SM
Sumpf/Marschland	2W+4 SM
Hügelland	2W SM
Gebirge	2W-3 SM
Grasland	2W+2 SM
Wüste/Siedlung	2W-5 SM

Wer auf Kräutersuche geht, muss zudem eine Probe auf Wildnisleben: Gefahren vermeiden ablegen (siehe S. 64).

Schauspielkunst

Schauspielkunst umfasst die Darstellung fremder Personen, inklusive Körperhaltung, Stimmlage, geeigneter Verkleidung und der passenden Theaterschminke. Mit Schauspielkunst können auch Tierstimmen nachgeahmt werden. Zudem ermöglicht die Fertigkeit, durch schminken Hilfen auf Verführen zu erhalten und gekonnt zu lügen.

Publikum unterhalten

Das Ergebnis der Probe (12) sowie die Größe der Siedlung bestimmen den Verdienst. Pro Erfolgsgrad werden 2 Silbermünzen eingenommen, die Größe der Siedlung geht als Faktor ein: $\times 1$ für ein Dorf (bis 800 Einwohner), $\times 2$ für Kleinstadt (bis 5.000 Einwohner), $\times 3$ für eine Großstadt (bis 15.000 Einwohner) und $\times 4$ für eine Metropole (ab 15.000 Einwohner).

Ein Auftritt mit Pausen dauert ca. 3 Stunden.

Stimmen imitieren

Es können Stimmen von Personen und Tierstimmen imitiert werden. Ob das Opfer auf die Imitation reinfällt, hängt vom Ergebnis einer vergleichenden Probe auf Wachsamkeit ab. Falls eine Person imitiert wird und das Opfer mindestens einmal pro Woche mehr als ein paar Worte mit der Person wechselt, erhält es eine Hilfe. Spricht es häufiger bzw.

Kapitel 2: Fertigkeiten & Talente

länger mit der imitierten Person, dann erhält das Opfer sogar eine doppelte Hilfe.

Täuschung

Täuschung mit Schauspielkunst funktioniert nach den gleichen Regeln wie Täuschung mithilfe der Fertigkeit Sozialkompetenz. Im Gegensatz zu Sozialkompetenz kann Schauspielkunst jedoch nicht dafür genutzt werden, Täuschungen zu durchschauen.

Verkleiden

Tabelle 29: Verkleiden

Situation	Hilfe/ Erschwernis
Verkleidung als anderes Geschlecht	-E
Abweichung > 1 Alterskategorie	-E
andere humanoides Volk gleicher GK	-E×2

Spielfiguren, deren Blickfeld die verkleidete Person durchquert, steht eine passive Wachsamkeitsprobe zu. Spielfiguren, die mit der verkleideten Person interagieren, nutzen hingegen die aktive Variante.

Alle 30 Minuten dürfen die Opfer der Täuschung erneut versuchen, die Verkleidung zu durchschauen.

Auch in Kombination mit „Stimmen imitieren“ ist es sehr schwer eine bestimmte Person zu imitieren und so Spielfiguren zu täuschen, die die imitierte Person persönlich kennen: Falls der Interaktionspartner die imitierte Person nur oberflächlich kennt, ist ein kritischer Erfolg nötig, bei engeren Bekannten braucht es drei Erfolgsgrade, und bei Freunden, Familienmitgliedern etc. sind vier Erfolgsgrade erforderlich. Außerdem besteht hier immer das Risiko, dass die Verkleidung auffliegt, weil z.B. Dinge geäußert werden, die die imitierte Person nie gesagt hätte oder weil Wis-

sen fehlt, das die imitierte Person mit dem Interaktionspartner teilt.

Eine Verkleidung ist außerdem nur dann möglich, wenn die Größe der Zielperson nicht zu sehr von der eigenen Größe abweicht. Unter den gleichen Voraussetzungen ist es auch möglich, sich als Angehöriger eines anderen humanoiden Volkes derselben Größenklasse auszugeben.

Wenn die Spielfigur eine bestimmte Person imitieren will oder ihr Alter um mehr als eine Kategorie verändern will, benötigt sie zwingend eine Schminktasche und 30 Minuten Zeit. Eine einfache Verkleidung kann hingegen auch nur wenige Minuten dauern.

Hübsch machen

Diese Variante des Verkleidens zielt darauf ab, das Gesicht einer Spielfigur durch den Einsatz von Schminke möglichst vorteilhaft erscheinen zu lassen und die Anwendung der Fertigkeit Verführen zu erleichtern.

Hierfür erforderlich sind eine Schminktasche, 30 Minuten Zeit und eine erfolgreiche Probe (18). Bei einem Erfolg wird eine Hilfe für Verführen kreiert, bei einem kritischen Erfolg eine doppelte Hilfe. Ein kritischer Misserfolg hat hingegen eine Erschwernis zur Folge.

Der Effekt hält einen Tag, solange die geschminkte Spielfigur nicht vorher in heftige Regenschauer o.Ä. gerät.

Sprachen

Die Fertigkeit Sprachen bildet die mündlichen, schriftsprachlichen und zeichensprachlichen Kompetenzen einer Spielfigur ab. Im Unterschied zu anderen Fertigkeiten sind grundsätzlich keine Proben nötig, da der Einfachheit halber davon ausgegangen wird, dass eine Spielfigur alle erlernten Sprachen umfassend beherrscht.

Stufe 0 steht für die mündliche Beherrschung der Muttersprache einer Spielfigur. Für jede

Kapitel 2: Fertigkeiten & Talente

weitere Fertigungsstufe wird eine zusätzliche Sprache erworben, wobei Schriftsprachen als eigene Sprachen zählen. Eine Spielfigur, die ihre Muttersprache nicht nur sprechen sondern auch lesen und schreiben können möchte, muss also Sprachen mindestens auf Stufe 1 beherrschen.

In vielen Spielwelten existiert eine „Handelsprache“, mit der man sich fast überall verständigen kann.

Es können auch Zeichensprachen erlernt werden, wobei jede einzelne Zeichensprache separat erlernt werden muss.

Waffenherstellung

Mit dieser Fertigkeit können Waffen (inkl. Munition) und Rüstungen jeglicher Art sowohl repariert als auch hergestellt werden, sofern die Spielfigur über das nötige Werkzeug verfügt (siehe Kapitel 5, S. 165, Abenteuer- und Ausrüstung).

Bei der Herstellung (und ggf. auch Reparatur) von Waffen oder Rüstungen legendärer Qualität kann die Runde das Vorhandensein bestimmter sehr seltener Materialien zur Voraussetzung machen (der Kampfstab aus Ebenholz, die Rüstung aus Mithril etc.).

Waffenherstellung verwendet die ausgedehnte Probe.

Herstellung

Die Spielfigur darf alle vier Stunden, die sie in die Herstellung investiert, eine Probe durchführen. Es fallen Materialkosten in Höhe des halben Listenpreises an (siehe Listen der Waffen & Rüstungen in Kapitel 5).

Die MW zur Herstellung normaler Qualität finden sich ebenfalls in den Waffen- und Rüstungslisten des Kapitels 5 (siehe S. 160/161/163). Schlechte Qualität halbiert den MW, während der MW sich für gute Qualität um 50%, für exzellente Qualität um 100% und für legendäre Qualität um 200% erhöht.

Der MW für die Herstellung eines exzellenten Schwerts ist demnach also 200 (100 × 2 für

die Qualität), wobei $50/2 = 25$ GM Materialkosten anfallen.

Höhere Qualitäten herzustellen setzt zudem bestimmte Expertisegrade voraus: kompetent für gut, meisterhaft für exzellent und phänomenal für legendär (für legendäre Qualität ist zusätzlich noch das Talent „Meister-Waffenschmied“ erforderlich, siehe S. 77).

Der MW für die Herstellung von Munition beträgt 1 pro Stück, egal ob Pfeil, Bolzen, Bleikugel oder Blasrohrnadel.

Reparatur

Eine Reparatur stellt die ursprüngliche Qualität eines Gegenstands wieder her, der erforderliche MW entspricht dem halben Herstellungsmindestwurf. Die anfallenden Materialkosten betragen 10% des Listenpreises pro Qualitätsstufe, die der Gegenstand durch Beschädigungen verloren hat.

Eine Probe dauert wie bei der Herstellung vier Stunden.

Die Voraussetzungen, um Gegenstände bestimmter Qualitäten reparieren zu können, ist einen Expertisegrad niedriger als bei der Herstellung. Wer also ein exzellentes Schwert reparieren will, muss mindestens kompetent sein.

Wildnisleben

Mit Wildnisleben kann man Gefahren vermeiden, Nahrung finden sowie Spuren lesen, verfolgen und verwischen und auch Tierstimmen imitieren.

Gefahren vermeiden

Gefahren vermeiden bedeutet, in der Wildnis (auch unter der Erde) nicht die Orientierung zu verlieren, nicht die Pfade von gefährlichen Wesen zu nutzen, nicht in natürliche Fallen wie Treibsand zu stolpern und keine ungeeigneten Lagerplätze zu verwenden. Ein ungeeigneter Lagerplatz wäre z.B. eine Raubtierhöhle oder eine trockene Stelle, die aber unter einem brüchigen Überhang liegt.

Kapitel 2: Fertigkeiten & Talente

Der MW hängt von der Gefährlichkeit der bereisten Region ab, also davon, wie viele feindselige Wesen (welchen Levels), natürliche Fallen und geeignete Lagerplätze es gibt. Auf dieser Basis entscheidet der Spielleiter, ob er eine spezifische Region als wenig gefährlich (MW 18), gefährlich (MW 25) oder sehr gefährlich (MW 35) einstuft. Pro Reisetag wird einmal geprobt. Falls die Reise durch unterschiedlich gefährliche Regionen führt, wird der MW gemittelt.

Bei einem Misserfolg verpasst der Wildnisführer nur die optimale Route, was bezogen auf einen vollen Reisetag einen Umweg von 2W/2 km zur Folge hat. Bei einem kritischen Misserfolg ergeben sich gefährliche Konsequenzen, z.B. eine Konfrontation mit feindseligen Wesen oder das Übersehen einer natürlichen Gefahr (der Spielleiter kann eine Konsequenz festlegen oder auf einer Zufallstabelle würfeln, siehe Kapitel 7, S. 283).

Ein kritischer Erfolg führt zu einem besonders gut geschützten Lagerplatz, der eine Hilfe auf alle Wachsamkeitsproben zur Entdeckung von sich nähernden Gefahren bewirkt. Karten der bereisten Gegend geben, je nach Qualität, Hilfen oder sogar doppelte Hilfen auf Gefahren vermeiden.

Nahrung finden

Nahrung finden beinhaltet die Jagd nach kleineren (mit einfachen Fallen, die sich ohne Probe schnell herstellen lassen) und größeren Wildtieren (mit Fernkampfaffen), das Sammeln von essbaren Pflanzen jeglicher Art und den Fischfang ohne professionelle Ausrüstung. Die Menge an verfügbarer tierischer bzw. pflanzlicher Nahrung hängt entscheidend vom Terrain ab (siehe Tabelle 30).

Eine erfolgreiche Probe liefert vier Tagesrationen pro Erfolgsgrad, auf Nahrungssuche gehen dauert 1W/2 Stunden.

Wer auf Nahrungssuche geht muss zudem eine Probe auf „Gefahren vermeiden“ ablegen (s.o.). Ein einfacher Misserfolg führt da-

bei zu einem Umweg von einer Stunde. „Gefahren vermeiden“ entfällt, wenn die Nahrungsquelle (z.B. ein fischreicher Fluss) bereits gefunden wurde.

Tabelle 30: Nahrung finden

Terrain	MW
Nutzwald	12
Urwald	18
Sumpf/Marschland	20
Hügelland	15
Gebirge	25
Grasland	15
Wüste	30
Fluss/See	12

Fernkampfaffen mit Reichweite ≥ 60 sowie entsprechend abgerichtete Falken und/oder Hunde (Trick „aufstöbern“) gewähren eine Hilfe bei der Jagd.

Ist die Nahrung bereits vorhanden – z.B. wenn die Charaktere auf totes Wild stoßen – beträgt der MW 10. Der Zeitaufwand für ein Wesen der GK 0 beträgt 20 Minuten und es liefert 5 Tagesrationen.

Für andere Größenklassen wird sowohl die Zahl der erhaltenen Rationen als auch der Zeitaufwand mit einem Faktor multipliziert: $\times 0,2$ bei GK -2, $\times 0,6$ bei GK -1, $\times 2$ bei GK 1, $\times 5$ bei GK 2 und $\times 20$ bei GK 3.

Jeder zusätzliche Erfolgsgrad reduziert den Zeitaufwand um 10%.

Spuren lesen

Die Schwierigkeit Spuren zu entdecken und zu verfolgen hängt primär vom Alter der Spur, von der Beschaffenheit des Untergrunds und der Größe der verfolgten Gruppe ab: Der Mindestwurf beträgt $10 + 2 \times \text{Alter der Spur}$ in Tagen, modifiziert gemäß Tabelle 31 (siehe S. 66).

Je älter eine Spur ist, desto höher ist auch die Chance, dass ein Wetterereignis wie Regen oder Schneefall sie vollständig beseitigt hat (zumindest für das Auge, nicht aber für den Geruchssinn, s.u.). Insofern muss der Spiellei-

Kapitel 2: Fertigkeiten & Talente

ter zunächst entscheiden, ob an einem der Tage, die seit Entstehung der Spur vergangen sind, ein entsprechendes Wetterereignis stattgefunden hat. Alternativ kann er dies dem Zufall in Form der Wettetabelle überlassen (siehe Kapitel 7, S. 282, Tabelle 81). Eine erfolgreiche Wildnislebenprobe erlaubt nicht nur, eine gefundene Spur zu entdecken und zu verfolgen, sondern lässt den Verfolger auch erkennen, um wie viele Spielfiguren es sich handelt und welche Größenklassen die einzelnen Wesen aufweisen. Er erkennt darüber hinaus, welche Spuren zu einem spielbaren Volk gehören und bei Tieren sogar, welchem spezifischen Tier eine Spur zuzuordnen ist. Um die Spuren von Fantasiewesen entsprechend zuzuordnen, ist zusätzliche eine Probe auf Monsterkunde: Eigenschaften kennen (siehe S. 61) erforderlich.

Tabelle 31: Spuren lesen

Untergrund	Hilfe/ Erschwernis
Schnee, Schlamm, Sand o.Ä.	+H×2
felsenharter Untergrund etc.	-E×2
Gruppengröße ¹	Hilfe/ Erschwernis
< 2 Spielfiguren	-E
> 10 Spielfiguren	+H
> 20 Spielfiguren	+H×2

1: Spielfiguren mit GK -2/-3 zählen gar nicht, GK 2 zählt doppelt und GK 3 zählt vierfach.

Eine neue Probe ist immer dann notwendig, wenn sich der Untergrund verändert. Wer Spuren folgt und verhindern will, dass dadurch die Reisegeschwindigkeit (siehe Kapitel 7, S. 280) um 30% reduziert wird, muss eine doppelte Erschwernis in Kauf nehmen.

Hadrik verfolgt die drei Tage alten Spuren von vier Banditen der GK 0. Das Wetter spielt mit und die Spur verläuft die ganze Zeit über normalfeuchten Waldboden (eher weicher Untergrund). Eine leichte Aufgabe (MW 11), die auch ohne die Hilfe

seines Hundes keine Herausforderung für einen Fährtenleser mit Hadriks Expertise darstellt. Er kann nicht nur der Spur folgen sondern auch seine volle Reisegeschwindigkeit beibehalten.

Wetterereignisse können natürlich auch während der Verfolgung eine Spur unkenntlich machen und so einen Abbruch erzwingen.

Geruchsspuren verfolgen

Hunde und andere Spielfiguren mit dem Merkmal „Spürnase“ können sogar Spuren verfolgen, die nur aus einem Geruch bestehen. Hierzu ist eine erfolgreiche Probe mit der Wachsamkeitsfertigkeit der Spielfigur gegen 10 + das Alter der Geruchspur in Tagen erforderlich. Wetterphänomene, Untergründe und Gruppengrößen spielen dabei keine signifikante Rolle.

Spuren verbergen

Mit Wildnisleben ist es auch möglich, Spuren zu verbergen: Das Ergebnis der Probe setzt einen Schwellenwert, den Verfolger mit ihrer Probe erreichen müssen, um einer Spur folgen zu können.

Allerdings sinkt die Reisegeschwindigkeit mit steigender Gruppengröße: Übersteigt die Zahl der zu verwischenden Spuren (sehr große Wesen zählen hier doppelt und gigantische vierfach) den Expertisegrad des Akteurs (siehe S. 31), dann wird die Geschwindigkeit um 20% reduziert. Übersteigt die Gruppengröße den zweifachen Expertisegrad, dann erhöht sich die Geschwindigkeitsreduktion auf 40%, übersteigt sie den dreifachen Expertisegrad auf 60% und übersteigt sie den vierfachen Expertisegrad auf 80%. Bei einer noch darüber hinaus gehenden Gruppengröße ist kein nennenswertes Vorkommen mehr möglich.

Eine Spielfigur mit dem Expertisegrad „kompetent“ (3), könnte also ohne Geschwindigkeitsverlust bis zu drei Spuren verwischen (auch die eigene Spur wird mitgezählt).

Tierstimmen imitieren

Tierstimmen imitieren folgt den bei Schauspielkunst: Stimmen imitieren beschriebenen Regeln (siehe S. 62).

Zauberkunde

Artefakte & Magische Gegenstände untersuchen

Siehe Kapitel 5, Magische Gegenstände (S. 173) und Artefakte (S. 174).

Zauber & beschworene sowie untote Wesen identifizieren

Zauberkunde erlaubt als freie Aktion mit einer Probe (18) die für einen Zauber nötigen mystischen Worte der Macht zu entschlüsseln, noch bevor selbiger vollendet ist.

Bei einem Erfolg wird die Zauberschule erkannt, bei einem kritischen Erfolg sogar der verwendete Spruch (ohne exakte Parameter!). Ein kritischer Misserfolg führt dazu, dass eine falsche Schule vermutet wird.

Zauberkunde kann zudem statt Monsterkunde verwendet werden, um die Fähigkeiten von beschworenen Wesen, Untoten und Konstrukten zu identifizieren (siehe S. 61, Eigenschaften kennen).

Zauberspezialisierung

Gute Kenntnisse in Zauberkunde erleichtern Zaubernern auch die Anwendung ihrer bevorzugten Zaubersprüche: Pro zwei Stufen in Zauberkunde kann der Zauberer einem speziellen Zauber einen Spezialisierungsgrad zuweisen, was eine Hilfe pro Grad bewirkt. Einem Zauber können maximal zwei Spezialisierungsgrade zugewiesen werden.

Bei Urkräfte-Zaubern, bei denen verschiedene Elemente unterschiedliche Zusatzeffekte verursachen, bezieht sich die Spezialisierung immer auf ein spezifisches Element (z.B. Elementgeschoss: Feuer).

Bei der Zauberkraft Beschwören bezieht sich die Spezialisierung auf eine spezifische

Klasse von Wesen, z.B. Kämpfer-Dämon oder Wasserelementar. Bei Naturgeistern existieren fünf Terraintypen: Grasland, Gebirge (inkl. Hügelland), Gewässer, Waldland und Wüsten jeglicher Art. In einigen Gebieten sind mehrere Spezialisierungen verwendbar – in einem Mangrovensumpf beispielsweise sowohl Gewässer als auch Waldland.

Bei jedem Levelaufstieg darf ein Spezialisierungsgrad „umgelernt“ werden.

Spezielle Fertigkeiten

Weitere wichtige Fertigkeiten, die in kein Raster passen. Hierunter fallen Mentales Training, Wachsamkeit, Zaubern und Zauberschutz.

Mentales Training

Magischen Gegenstand aktivieren

Siehe Kapitel 5, S. 174.

Selbstbeherrschung

Mentales Training ermöglicht, auch in Extremsituationen wie unter Folter (siehe S. 59) oder beim Totstellen (siehe Kapitel 3, S. 102) nicht die Nerven zu verlieren.

Zauber halten

Siehe Kapitel 4, S. 109, Konzentration.

Zauberkraft regenerieren

Nach mindestens 6 Stunden Schlaf und/oder Ruhezeit am Stück, erhält eine Spielfigur automatisch (also ob sie will oder nicht) eine Anzahl von Zauberkraftpunkten zurück, die dem Ergebnis einer Probe auf Mentales Training entspricht.

Bevor auf diese Weise erneut Zauberkraft regeneriert werden kann, müssen mindestens 24 Stunden vergehen.

Wachsamkeit

Hohe Wachsamkeit heißt, seine Umwelt stets aufmerksam wahrzunehmen und bei stun-

Kapitel 2: Fertigkeiten & Talente

denlangen Wachen trotz langer, ereignisloser Phasen, die Aufmerksamkeit nicht leichtfertig zu reduzieren. Neben dem rechtzeitigen Entdecken von offensichtlichen Gefahren kann Wachsamkeit auch genutzt werden, um nach gezielter Suche Auffälligkeiten in einer reizintensiven Umgebung zu bemerken (z.B. die seltsame Person in der Menschenmenge oder die eine spezielle Schriftrolle in einem Raum voller Schriftrollen), verborgene Spielfiguren bzw. Objekte aufzuspüren oder Verkleidungen zu durchschauen.

Aktive vs. passive Proben & Proben im Schlaf

Wachsamkeit kann aktiv oder passiv zum Einsatz kommen. Bei der aktiven Variante muss eine Spielfigur gezielt auf ihre Umgebung achten und würfelt danach eine normale Probe. Die passive Variante unterliegt einer doppelten Erschwernis und kommt immer dann zum Tragen, wenn es etwas zu entdecken gäbe, aber eine Spielfigur eben keine aktive Suche durchführt.

Ungewöhnliches bemerken

Tabelle 32: Wachsamkeit I

Situation	MW
verdorbene Nahrung schmecken	6
Verwesung riechen	6
Brandgeruch riechen	12
deutlich bitteres Gift in einer Mahlzeit schmecken	12
hören, wie sich ein Schlüssel im Schloss dreht	18
kaum bitteres Gift in einer Mahlzeit schmecken	25
hören, wie ein Bogen gespannt wird	25
minimalen Luftzug spüren	32
grabende Spielfigur an der Oberfläche spüren	40

Auch schlafende Spielfiguren können Wachsamkeitsproben durchführen (außer für visuelle Wahrnehmung), sie benötigen jedoch

einen kritischen Erfolg um etwas zu bemerken und ihre Proben sind natürlich zudem stets passiv.

Wachsamkeitsproben sind freie Aktionen.

Tabelle 32 listet Mindestwürfe für einige relevante Situationen, die auf Gehör, Geruch, Geschmack und Tastsinn basieren. Wichtige Situationen, in denen Sehen eine zentrale Rolle spielt, sind im nächsten Abschnitt enthalten.

Verstecktes entdecken

Spielfiguren

Eine verborgene – d.h. sich versteckende, anschleichende oder beschattende – Spielfigur zu entdecken, erfordert eine erfolgreiche vergleichende Probe gegen deren Heimlichkeit.

Alle relevanten Hilfen & Erschwernisse sind bereits Bestandteil der Heimlichkeitsprobe des Gegners.

Für das Lokalisieren von Gegnern in der Dunkelheit, in einer Nebelbank o.Ä. siehe Kapitel 2, S. 93, Gegner in Dunkelheit, Nebel & Co. lokalisieren.

Eine Spielfigur zu sehen, die sich weder versteckt noch zu weit entfernt ist, um überhaupt gesehen werden zu können, erfordert keine Probe.

Objekte

Die in der folgenden Tabelle gelisteten Mindestwürfe zur Entdeckung von Fallen sowie Geheimtüren bzw. -verstecken verschiedener Qualität können für andere Objekte als Orientierung dienen.

Wie lange es dauert, versteckte Objekte aufzuspüren, hängt davon ab, ob die Spielfigur gezielt an den richtigen Stellen schaut oder einfach alles absucht. Die Suche dauert zwei Kampfrunden (12 Sekunden) pro untersuchtem Feld. Wenn die Spielfigur sich fünf Kampfrunden (30 Sekunden) pro Feld Zeit nimmt, erhält sie eine Hilfe, wenn sie sich

Kapitel 2: Fertigkeiten & Talente

zehn Runden (1 Minute) pro Feld Zeit lässt, sogar eine doppelte Hilfe. Jeder zusätzliche Erfolgsgrad reduziert die benötigte Zeit um eine Runde (auf minimal 1 Runde).

Tabelle 33: Wachsamkeit II

verborgenes Objekt	MW
Bärenfalle	21
Baumfalle	18
Beinsäge	21
Deckensturz	15
Fallgrube	18
Giftnadel	24
Klingenfalle	21
Netzfalle	18
Pfeilhagel	21
Rollender Tod	24
Todesraum	30
Geheimtür/-versteck (schlecht)	11
Geheimtür/-versteck (normal)	18
Geheimtür/-versteck (gut)	25
Geheimtür/-versteck (exzellent)	33
Geheimtür/-versteck (legendär)	40

Verkleidung durchschauen

Siehe S. 63, Schauspielkunst: Verkleiden.

Zauberabwehr

Spielfiguren versuchen unwillkürlich, sich vor schädlichen Zaubern zu schützen. Die Zauberabwehrprobe erfordert daher keine Aktion, die betroffene Spielfigur muss nicht

einmal bei Bewusstsein sein (wenngleich Bewusstlose analog zu schwer Verwundeten eine doppelte Erschwernis erleiden).

Ein Erfolg verhindert, dass der Zauber auf sie wirkt und ermöglicht der Spielfigur auch bei unauffälligen Zaubern zu realisieren, dass sie Ziel eines Zaubers wurde (siehe Kapitel 4, S. 111, Fremde Zauberei bemerken). Ebenso spürt auch ein Zauberer, wenn sein Zauber die Zauberabwehr des Ziels nicht überwinden kann. Tote Spielfiguren, die keine Untoten sind, verfügen genauso wenig wie Objekte über eine Zauberabwehr.

Spielfiguren, die bei Bewusstsein sind, können als freie Aktion Zauberkraft investieren, um Zauber besser abzuwehren: Zwei Punkte generieren eine Hilfe und vier Punkte eine doppelte Hilfe gegen einen einzelnen Zauber.

Ein feindlicher Nekromant versucht Tara mit einem Zauber zu lähmen. Da Tara diesem Effekt unbedingt widerstehen will, investiert sie vier Zauberkraft, um eine doppelte Hilfe für ihre Zauberabwehrprobe zu generieren.



Da Zauber wie „Elementarwaffe“ oder „Leichenexplosion“ auf Objekte und Zauber wie „Natürliche Waffe“ auf den Anwender zielen, schützt Zauberabwehr nicht vor ihren Effekten.

14. Warum misslingt Zauberabwehr oft?

Gegen Zauber von Spielfiguren, die sich voll auf ihre Zauberfertigkeiten konzentrieren, hat ein Kontrahent, der weder selbst „Vollzauberer“ ist noch ein deutlich höheres Level hat, kaum Chancen auf erfolgreiche Zauberabwehr. Dieser Effekt ist im Sinne der Spielbalance intendiert: Anders als Zauberer müssen Charaktere, die sich eher auf physische Fertigkeiten konzentrieren, nicht mit einer Ressource wie Zauberkraft haushalten. So kann z.B. ein „Krieger“, dessen Angriff den Gegner verfehlt, es ohne weitere Konsequenzen erneut probieren und er hat außerdem viele Optionen, mehrere Angriffe pro Runde zu erhalten. Aus diesen Gründen soll ein „Vollzauberer“ gute Chancen haben, seine Zauber auch durchzubringen. Dass er seine Gegner so dauerhaft „aus dem Spiel nimmt“ wird dadurch verhindert, dass die Effekte besonders tückischer aufrechterhaltener Zauber maximal vier Runden anhalten.

Zauberabwehr gegen aufrechterhaltene Zauber

Einige aufrechterhaltene Zauber erlauben ihren Opfern, in jeder Kampfrunde eine neue Probe auf Zauberabwehr durchzuführen, um den Zauber abzuschütteln. Diese Probe ist eine freie Aktion, die nach allen anderen Aktionen einer Spielfigur – also am Ende ihres Zuges – durchgeführt wird, und nicht als Wiederholung einer gescheiterten Fertigungsprobe (siehe S. 36) behandelt wird.

Die Opfer erhalten in der zweiten Runde eine Hilfe auf ihre Zauberabwehrprobe und in der dritten Runde eine doppelte Hilfe. Sollten derselbe Zauber dann immer noch aktiv sein, verliert er am Ende des vierten Zuges der Opfer automatisch seine Wirkung.

Zaubern

Zauberfertigkeiten basieren allein auf Intelligenz und umfassen sechs verschiedene Bereiche: Beschwören, Manipulation, Magie, Nekromantie, Urkräfte und Wandlung. Ihre Anwendung wird in Kapitel 4 erläutert.

Zaubern kann nur von Spielfiguren erlernt werden, die eine bestimmte Mindestintelligenz aufweisen (siehe Kapitel 1, S. 16, Tabelle 5). Diese Einschränkung gilt jedoch nicht für die Anwendung bereits erlernter Fertigkeiten: Auch wenn die Intelligenz einer Spielfigur – z.B. durch Alterung oder Krankheit – sinkt, kann sie weiterhin alle ihre bis dahin erworbenen Zauberfertigkeiten anwenden.

Neue Fertigungsanwendungen & Fertigkeiten

Da die Spielstile verschiedener Runden sich unterscheiden und der Umfang dieses Regelwerks überschaubar bleiben soll, können die vorgegebenen Fertigkeiten und ihre Anwendungen nicht alle denkbaren Fälle abdecken. Früher oder später wird es daher notwendig werden, für bis-



lang nicht abgedeckte Situationen die passende Fertigkeit samt angemessenen Mindestwürfen auszuwählen oder eine ganz neue Fertigkeit zu kreieren.

Beim Entwurf neuer Fertigkeiten sollte darauf geachtet werden, dass Fertigkeiten, die häufig anwendbar und/oder besonders nützlich sind, in die Fertigkeitsklasse B oder – im Extremfall – A eingruppiert werden. Für weniger nützliche/selten anwendbare Fertigkeiten ist die Klasse C vorgesehen. Tanzen z.B. wäre demnach eine körperliche Klasse-C Fertigkeit (2× GES und ungelernt anwendbar), da es in typischen Abenteuern weder besonders häufig eingesetzt werden kann, noch den entscheidenden Unterschied macht.

Fertigkeiten modifizieren

Es kann auch erforderlich sein, bestehende Fertigkeiten zu modifizieren, weil ihre Anwendungsmöglichkeiten für bestimmte Spielstile oder Kampagnen zu breit bzw. zu schmal sind (letzteres sollte selten sein, da die meisten vorgegebenen Fertigkeiten bewusst breit definiert sind).

Wenn eine Kampagne sich beispielsweise um die Erkundung eines wilden, unerforschten Kontinents dreht, könnte Wildnisleben für jede Umgebung (Wälder, Bergland, Wüste etc.) als separate Fertigkeit betrachtet oder in eine höhere Fertigkeitsklasse eingruppiert werden.

Talente

Talente sind besondere Fähigkeiten, die fast immer bestimmte Mindestfertigungsstufen, Mindestlevel, Mindestattribute, Gesinnungen und/oder andere Talente voraussetzen. Talente können Attribute oder andere Spielwerte verbessern, besondere Anwendungen für Fertigkeiten erlauben oder gänzlich neue Optionen bieten. Manche Talent-Effekte ähneln Zauberei. Da es sich jedoch nicht um Zaubersprüche handelt, ist die Wirkung von Talenten und Zaubersprüchen grundsätzlich ku-

Kapitel 2: Fertigkeiten & Talente

mulativ, außer es ist bei einem spezifischen Talent anders angegeben. Zudem kann die Fertigkeit Zauberabwehr Spielfiguren nicht vor den Effekten von Talenten schützen.

Die Talente im Überblick

Tabelle 34 auf S. 84 gibt einen Überblick über alle vorgefertigten Talente.

Talente, die mit einem Plus gekennzeichnet sind, können mehrfach gewählt werden.

Falls ein Spieler sich nicht für ein Talent entscheiden kann, sind „Kraftschub“ oder „Verbessertes Attribut“ eine gute Wahl, denn mehr Lebens- bzw. Zauberkraft oder bessere Attribute sind für jeden Charakter nützlich.

Aggressiv

Voraussetzung: Nahkampfwaffe oder Waffloser Kampf 8

Die Spielfigur darf bereits beim Betreten ihrer Kontrollzone Gelegenheitsangriffe durchführen (siehe Kapitel 3, S. 91). Außerdem wird ihr Initiativwert um fünf erhöht.

Beidhändigkeit

Voraussetzung: GES 2

Beidhänder können beide Hände gleich geschickt einsetzen und erleiden somit keine Nachteile, wenn sie mit zwei Einhandwaffen angreifen (siehe Kapitel 3, Kampf mit zwei Waffen, S. 92). Sie erhalten im Gegenteil sogar eine Hilfe im Kampf mit zwei Waffen auf ihre Waffenfertigungsproben (also auch aktive Verteidigungen), sofern sie zwei Nahkampfwaffen führen, die alleine auf Geschick basieren.

Berserker

Voraussetzung: -

Die Spielfigur erhält keine Erschwernisse durch einfache sowie schwere Verwundun-

gen und muss keine Moralwürfe durchführen. Die passive Verteidigung & die Bewegungsrate werden durch Verwundungen jedoch weiterhin reduziert.

Berserkerfürst

Voraussetzung: Blindwütiger Berserker, Level 16

Die Spielfigur erhält einen zusätzlichen Angriff, wenn sie das Manöver „Offensive Haltung“ verwendet und sie stirbt erst, wenn ihre Lebenskraft auf ≤ -50 sinkt.

Außerdem erhalten Angreifer keine Hilfe mehr, sondern im Gegenteil sogar eine Erschwernis, wenn die Spielfigur das Manöver „Offensive Haltung“ verwendet.

Bestienmeister

Voraussetzung: Tierflüsterer, Abrichten 15

Dieses Talent intensiviert die Verbindung der Spielfigur mit den von ihr abgerichteten Wesen. Sie kann sie statt mit einer Komplexaktion mit einer einfachen Aktion „Befehligen“ (siehe Kapitel 3, S. 97).

Zudem kann die Spielfigur als freie Aktion einmal pro Kampfrunde einen Punkt Zauberkraft für einen der folgenden Effekte ausgeben: Ein abgerichtetes Wesen erhält einen zusätzlichen Angriff oder eine zusätzliche aktive Verteidigung oder die Spielfigur legt anstelle des Wesens eine Probe auf Zauberabwehr ab, um es vor den Auswirkungen eines Zaubers zu schützen.

Blattschuss

Voraussetzung: Scharfschütze, Armbrust oder Bogen 16

Die Spielfigur kann pro Zug einen zusätzlichen Angriff mit der gewählten Waffenart ausführen, erhält mit selbiger eine Hilfe und darf nun insgesamt ihre anderthalbfache WAH auf Schadenswürfe addieren.



Blindwütiger Berserker

Voraussetzung: Berserker, Level 8

Die passive Verteidigung sowie die Bewegungsrate der Spielfigur werden durch Verwundung nicht reduziert (sie kann daher auch schwer verwundet noch rennen) und sie wird nicht länger bewusstlos, wenn ihre Lebenskraft 0 erreicht. Sie stirbt aber dennoch, sobald ihre Lebenskraft auf ≤ -20 sinkt.

Außerdem erhält die Spielfigur, sofern sie das Manöver „Offensive Haltung“ verwendet und hierbei eine zweihändige Waffe nutzt, eine Hilfe auf ihre Angriffe und darf ihren KPB zweimal statt nur einmal auf den Schaden addieren.

Blitzschnelles Ausweichen

Voraussetzung: Akrobatik 3, GES 1, WAH 1

Wann immer der Spielfigur eine Akrobatikprobe zusteht, um Schaden zu verringern (z.B. bei Odemwaffen oder Zaubern wie „Leichenexplosion“) oder zu vermeiden (z.B. bei Fallen oder Gelegenheitsangriffen), wird der entsprechende Schaden bei einem Erfolg auf null reduziert (dadurch wird bei Odemwaffen o.Ä. auch der Elementareffekt verhindert) und bei einem Misserfolg immerhin noch halbiert.

Der Schaden wird allerdings nicht verringert, wenn Akrobatik für eine „reguläre“ aktive Verteidigung genutzt wird. Außerdem steigt die passive Verteidigung der Spielfigur um eins.

Blut der Ahnen

Voraussetzung: Level 10

Die Spielfigur ist erst ab dem 121. Lebensjahr in Gefahr an Altersschwäche zu sterben und ihre Grenzen für altersbedingte Abzüge auf Attribute erhöhen sich um 50% (siehe Kapitel 1, S. 29, Tabelle 11). Sie kann außerdem für ein A- oder zwei B-Attribute die Grenze, ab der die Erhöhung doppelt so viele Attributspunkte kostet (siehe Kapitel 1, S. 24, Levelaufstieg) von 6 auf 8 verschieben. Dies gilt auch

rückwirkend, falls die Spielfigur also bereits Attribute über die alte Grenze hinaus erhöht hatte, darf sie die nun frei werden Attributspunkte neu verteilen.

Darüber hinaus gewährt das Talent weitere volksspezifische Vorteile:

Elfen erhalten in Wäldern eine doppelte Hilfe auf Heimlichkeits-, Naturkunde-, Wachsamkeits- sowie Wildnislebenproben und ihre Bewegungsrate in Wäldern ist um zwei erhöht.

Halblinge können die besonderen negativen Auswirkungen kritischer Misserfolge sowie eine Erschwernis pro Probe ignorieren.

Menschen erhalten fünf zusätzliche Kraftpunkte.

Orks, die einen Gegner im physischen Nahkampf töten oder bewusstlos schlagen, dürfen als freie Aktion einmal pro Zug einen zusätzlichen Nahkampfangriff auf einen beliebigen Gegner in Reichweite durchführen.

Zwerge generieren bei der Fertigkeit Zauberschutz bereits durch die Investition von zwei Zauberkraft eine doppelte Hilfe. Außerdem können Zwerge einen Flächenzauber, der sie trifft und dem sie erfolgreich widerstehen, auch für alle anderen betroffenen Spielfiguren und Objekte neutralisieren.

Bösartiger Trick

Voraussetzung: Schmutziger Trick, Fingerfertigkeit 12

Dieses Talent funktioniert wie „Schmutziger Trick“ und unterliegt auch den gleichen Einschränkungen. Bei einem Erfolg darf die Spielfigur zudem gegen den Gegner in diesem Zug das Manöver „Hinterhältiger Angriff“ verwenden, ohne dessen besonderen Voraussetzungen erfüllen zu müssen.

Duellant

Voraussetzung: Nahkampfwaffe 5

Eine Spielfigur, die sich in einem Feld neben dem Duellanten befindet und eine Spielfigur außer dem Duellanten selbst physisch an-

greift, erleidet eine doppelte Erschwernis. Darüber hinaus erhält der Duellant einen zusätzlichen Gelegenheitsangriff pro Kampfunde und seine Initiative steigt um fünf.

Erleuchtung

Voraussetzung: Mentales Training 18, WIL 2
Die Spielfigur kann auf Schlaf verzichten und sich stattdessen in eine tiefe Trance begeben. Dieser Zustand folgt allen Regeln für Schlaf (die Spielfigur ist hilflos, benötigt kritische Erfolge bei Wachsamkeitsproben etc.), jedoch mit zwei Ausnahmen: Sie ist in der Trance weiterhin in der Lage, Zauber aufrecht zu erhalten, und ihre Erholung wird nicht durch das Tragen von Rüstungen beeinträchtigt.

Erzfeind⁺

Voraussetzung: Level 6, Spielercharakter
Die Spielfigur wählt drei Fantasiewesen oder eine Gruppe von Fantasiewesen (z.B. Drachen, Goblins, Konstrukte oder Untote) aus. Bei physischen Angriffen auf diese Wesen erhält sie eine doppelte Hilfe und verursacht doppelten Schaden.

Flink

Voraussetzung: -
Alle Bewegungsraten der Spielfigur werden um zwei erhöht. Sie erhält außerdem eine doppelte Hilfe auf Athletik: Rennen und Athletik: Springen und ihre passive Verteidigung wird um eins erhöht.

Formwandler

Voraussetzung: Zaubern (Wandlung) 16
Die Spielfigur kann den Zauber „Tiergestalt“ verwenden um sich in Fantasiewesen zu verwandeln. Die Formel zur Berechnung des Zauber-Mindestwurfs beträgt für sie künftig $10+X+Mod.$ statt $10+X+Y^2+Mod.$ (der Faktor Größenklasse spielt also keine Rolle mehr) und der Modifikator für den Zeitaufwand „Runde“ entfällt.

Grundsätzlich gelten die Regeln des Zaubers „Tiergestalt“, in Gestalt von Fantasiewesen mit Sprechapparat kann also gezaubert werden. Dabei hat ein Formwandler in Tiergestalt jedoch Zugriff auf alle Talente, die eine Zauberfertigkeit voraussetzen sowie das Talent „Intuitive Zauberei“.

Allerdings benötigt er als Materialkomponente (M) für jedes Fantasiewesen, in das er sich verwandeln will, ein „Körperteil“ (Knochenstück, Schuppe etc.).

Außerdem kann ein Formwandler sich nur in Wesen verwandeln, deren Level unter dem eigenen liegt, und er kann sich grundsätzlich weder in humanoide Wesen, noch in beschworene Wesen, noch in Wesen mit den Merkmalen „Legendär“, „Untot“ oder „Konstrukt“ verwandeln.

Furchteinflößend

Voraussetzung: Einschüchtern 8
Die Spielfigur kann Einschüchtern als einfache Aktion verwenden. Im Kampf führt dies dazu, dass das Ziel bei einem Erfolg behandelt wird, als stände es unter dem Einfluss des Zaubers Furcht.

Zum Abschütteln der Furcht werden die Regeln für Zauberwehr gegen aufrechterhaltene Zauber verwendet (siehe S. 69). Da es sich hier jedoch nicht um einen Zauber handelt, verwendet das Opfer Mentales Training statt Zauberabwehr zum Abschütteln der Furcht.

Fürst der Elemente

Voraussetzung: Herr der Elemente, Zaubern (Urkräfte) 16

Die Spielfigur darf bei den Zaubern „Elementgeschoss“, „Elementexplosion“, „Elementkegel“ und „Elementstrahl“ (siehe Kapitel 4, S. 151) nun insgesamt sechs auf jeden Schadenswürfel addieren. Dieser Effekt funktioniert allerdings nicht, wenn die Zauber verwendet werden, um magische Gegenstände oder magische Fallen zu erschaffen.

Gegenzauberer

Voraussetzung: Zaubern (Magie) 10

Die Spielfigur kann einmal pro Kampfrunde den Zauber „Gegenzaubern“ als freie Aktion ausführen und so auch die Aktionen anderer Spielfiguren unterbrechen, ohne das Manöver „Abwarten“ verwenden zu müssen.

Gesinnungstäter

Voraussetzung: Böse oder gute Gesinnung, Level 8

Die Spielfigur erhält eine Hilfe auf alle Proben, die sie gegen Spielfiguren der entgegengesetzten Gesinnung durchführt. Betrifft eine Probe mehrere Spielfiguren, erhält der Gesinnungstäter die Hilfe bereits dann, wenn nur ein Ziel die entgegengesetzte Gesinnung aufweist. Bei Angriffen (auch mit Zaubern) gegen solche Spielfiguren ist zudem der verursachte Schaden um fünf erhöht.

Glückspilz

Voraussetzung: Spielercharakter oder Halbling

Der Charakter erhält pro Spielabschnitt vier zusätzliche Karmapunkte. Außerdem erhält er eine doppelte Hilfe auf Proben, die er mithilfe von Karma wiederholt.

Handelt es sich beim Halbling um eine Spielleiterfigur, so darf das Karma ausschließlich für die Wiederholung von Proben eingesetzt werden.

Händlerkönig

Voraussetzung: Feilschen 7, Spielercharakter
Der Charakter erhält eine Hilfe auf alle Feilschenproben, reduziert pro Erfolgsgrad den Preis um 20% und kann eine Verbesserung um bis zu 60% erreichen. Er hat außerdem ein glückliches Händchen bei Investitionen, was ihm erlaubt, in Städten Geld anzulegen und dadurch eine Rendite von 10% pro Monat zu erzielen. Nach Ablauf des Monats steht es dem Händlerkönig frei, ob er sich sein Anla-

gekapital plus Rendite ganz oder teilweise auszahlen lässt oder ob er es ganz oder teilweise für einen weiteren Monat anlegt.

Falls die Runde ein Faible für Wirtschaftssimulationen hat und hierfür eigene Regeln entwerfen sollte, erzielt der Händlerkönig eine um 100% höhere Rendite als üblich.

Heilzauberer

Voraussetzung: Zaubern (Wandlung) 10

Die Spielfigur darf beim Zauber „Verletzungen heilen“ (siehe Kapitel 4, S. 151) drei auf jeden einzelnen Würfel addieren. Dieser Effekt funktioniert allerdings nicht, wenn der Zauber verwendet wird, um magische Gegenstände zu erschaffen.

Herr der Elemente

Voraussetzung: Zaubern (Urkräfte) 10

Die Spielfigur darf bei den Zaubern „Elementgeschoss“, „Elementexplosion“, „Elementkegel“ und „Elementstrahl“ (siehe Kapitel 4, S. 142) drei auf jeden einzelnen Schadenswürfel addieren. Dieser Effekt funktioniert allerdings nicht, wenn die Zauber verwendet werden, um magische Gegenstände oder magische Fallen zu erschaffen.

Höhere Zauberfinesse

Voraussetzung: Zauberfinesse, beliebige Zauberfertigkeit 14

Der Zauberer kann jetzt zwei Zauber aufrechterhalten, ohne eine Erschwernis zu erleiden. Er kann zudem nun bis zu vier Zauber gleichzeitig aufrechterhalten und muss nur alle drei Stunden einen Punkt Zauberkraft investieren, um aufrechterhaltene Zauber weiter aktiv zu halten.

Intuitive Zauberei

Voraussetzung: CHA 2

Die Anzahl der Zauberfertigkeiten, die eine Spielfigur erlernen kann, hängt nicht mehr von ihrer Intelligenz ab, sondern von ihrem Charisma (siehe Kapitel 1, S. 16, Tabelle 5).

Außerdem basieren Zauberfertigkeiten für sie nicht länger auf 2× INT sondern stattdessen auf CHA + INT.

Ironman

Voraussetzung: Athletik 6

Die Spielfigur wird behandelt, als sei ihre Erschöpfung zwei Grade niedriger (siehe Kapitel 7, S. 270, Erschöpfung). Um zu sterben, muss sie also neun Grade Erschöpfung ansammeln. Die Bewegungsrate der Spielfigur wird außerdem durch Verwundung nicht beeinträchtigt (sie kann daher auch schwer verwundet noch rennen), ihre Tragkraft wird um 50% erhöht und sie erhält durch Ersticken nur halben Schaden.

Kampfreflexe

Voraussetzung: Waffe (beliebig) oder Waffenloser Kampf 4, Wachsamkeit 4

Der Initiativwert der Spielfigur wird um fünf erhöht und sie erhält einen zusätzlichen Gelegenheitsangriff pro Kampfrunde. Außerdem hat sie eine doppelte Hilfe auf alle ihre Gelegenheitsangriffe und ihre passive Verteidigung steigt um eins.

Kavallerist

Voraussetzung: Reiten 6

Die Spielfigur kann als freie Aktion versuchen, physische Angriffe auf das eigene Reittier mit einer vergleichenden Probe auf Reiten gegen das Ergebnis der Angriffsprobe abzuwehren. Dies funktioniert sogar dann, wenn das Reittier rennt. Bei der Abwehr von Gelegenheitsangriffen kommt die übliche Erschwernis zum Tragen, falls mehrere Gegner gleichzeitig Gelegenheitsangriffe durchführen (siehe Kapitel 3, S. 91).

Außerdem kann ein Kavallerist, der über mehrere Angriffe verfügt, diese mit den Manövern „Lanzenangriff“ sowie „Niederreiten“ kombinieren, das Manöver „Lanzenangriff“ mit jeder Nahkampfwaffe ausführen, die mindestens Behinderung 1 hat, und er erhält

keine Erschwernis beim Einsatz von Kurzbögen auf einem Reittier.

Killer-Immunsystem

Voraussetzung: -

Die Spielfigur erhält eine doppelte Hilfe auf Widerstandsproben (siehe Kapitel 7, S. 275) und auf Zechenproben. Sie kann zudem drei zusätzliche hilfreiche Substanzen pro Tag konsumieren, ohne dass ihr Organismus überfordert wird (siehe S. 54, Alchemie).

Ki-Adept

Voraussetzung: Waffenloser Kampf 3, WIL 1

Vor der Anwendung einer körperlichen Fertigkeit kann die Spielfigur eine Hilfe erlangen, indem sie als freie Aktion einen Punkt Zauberkraft investiert, und Waffenloser Kampf basiert für sie auf 2× GES statt auf GES + KPB.

Außerdem erhält ein Ki-Adept folgende Vorteile, sofern er ausschließlich waffenlos kämpft⁶: Er darf seinen Willenskraftwert auf den Schaden seiner waffenlosen Angriffe addieren und einmal pro Zug als freie Aktion für zwei Zauberkraftpunkte einen zusätzlichen waffenlosen Angriff ausführen.

Trägt der Ki-Adept keine Rüstung, erhöht sich zudem seine passive Verteidigung um drei und er erhält nur eine einfache Erschwernis, wenn er sich waffenlos gegen Fernkampfangriffe verteidigt.

Ki-Initiat

Voraussetzung: Ki-Adept, Waffenloser Kampf 10

Siehe Ki-Adept, allerdings erhält der Ki-Initiat doppelte Hilfen auf körperliche Fertigkeiten für einen Punkt Zauberkraft, er darf seinen anderthalbfachen Willen auf den waffenlosen Schaden addieren, bis zu zwei zu-

⁶ Dies schließt auch die Verwendung von Schlagringen oder Stachelhandschuhen aus. Die Fähigkeiten des Ki-Adepten lassen sich jedoch mit dem Zauber „Natürliche Waffe“ kombinieren.

Kapitel 2: Fertigkeiten & Talente

sätzliche waffenlose Angriffe pro Zug durchführen und seine waffenlosen Angriffe zählen als magisch. Außerdem erhöht sich die passive Verteidigung ohne Rüstung um weitere drei Punkte und der Ki-Initiat erhält keine Erschwernis mehr, wenn er sich gegen Fernkampfangriffe waffenlos verteidigt.

Ki-Sensei

Voraussetzung: Ki-Initiat, Waffenloser Kampf 16

Siehe Ki-Adept & Ki-Initiat. Der Ki-Sensei kann nun allerdings pro Zug bis zu drei zusätzliche waffenlose Angriffe erhalten, wobei die Zauberkräftkosten für jeden zusätzlichen Angriff auf eins sinken, und den zweifachen Willen auf den Schaden seiner waffenlosen Angriffe addieren. Außerdem erhöht sich die passive Verteidigung ohne Rüstung erneut um drei.

Kraftschub⁺

Voraussetzung: -

Die Spielfigur erhält 15 zusätzliche Kraftpunkte (siehe Kapitel 1, S. 24, Levelaufstieg).

Legendärer Kämpfer

Voraussetzung: Waffenmeister oder Ki-Sensei, Waffe oder Waffenloser Kampf 22

Die Spielfigur erhält mit der gewählten Waffe/waffenlos jede Runde einen zusätzlichen Angriff oder eine zusätzliche aktive Verteidigung.

Dabei muss sie sich nicht ein für allemal festlegen, sondern kann jede Runde neu entscheiden, ob sie einen zusätzlichen Angriff oder eine zusätzliche Verteidigung ausführen will.

Legendärer Zauberer

Voraussetzung: Zaubern 22

Der Zauberer kann mit seiner Komplexaktion zwei Zaubersprüche mit der Wirkungsdauer „Sofort“ oder „Runde“ wirken oder einen Zauberspruch mit der Wirkungsdauer „So-

fort“ und einen Zauberspruch mit der Wirkungsdauer „Runde“.

Alternativ kann er mit seiner Komplexaktion einen Zauber mit dem Zeitaufwand „Runde“ als sofortigen Zauber wirken und zwar auch dann, wenn er das Manöver „Abwarten“ nutzt.

Makelloser Heilzauberer

Voraussetzung: Heilzauberer, Zaubern (Wandlung) 16

Die Spielfigur darf beim Zauber „Verletzungen heilen“ (siehe Kapitel 4, S. 151) nun insgesamt sechs auf jeden einzelnen Würfel addieren. Dieser Effekt funktioniert allerdings nicht, wenn der Zauber verwendet wird, um magische Gegenstände zu erschaffen.

Medicus

Voraussetzung: Heilkunde 7

Heilkundeproben der Spielfigur brauchen nur die halbe Zeit und sie kann Heilkunde: Erste Hilfe auch nach Verstreichen der goldenen Stunde nutzen (es darf allerdings nach wie vor pro Patient & Anlass nur einmal Erste Hilfe geleistet werden).

Die Spielfigur kann außerdem Krankheiten effektiver behandeln: Der Bonus auf den Verlaufswurf erhöht sich von +1 pro Erfolgsgrad auf +2 pro Erfolgsgrad (siehe S. 60, Krankheiten bekämpfen).

Meister-Alchemist

Voraussetzung: Alchemie 12

Die Spielfigur kann mit einer abgeschlossenen Alchemieprobe die zweifache Menge herstellen (also z.B. vier statt zwei Ausdauertränke, siehe S. 55) und eine Doppeleins hat keine besonderen negativen Auswirkungen bei der Herstellung alchemistischer Erzeugnisse.

Die Spielfigur kann zudem neben flüssigen Giften auch Pasten herstellen, mit denen sich Waffen (inkl. Geschosse) vergiften lassen (siehe Kapitel 7, S. 276, Gifte).

Meister-Beschwörer

Voraussetzung: Beschwören 12

Ein kritischer Misserfolg beim Beschwören hat keine besonderen negativen Auswirkungen. Zudem wird es leichter, Wesen schnell herbeizurufen: Der Modifikator für den Zeitaufwand „Runde“ sinkt von -15 auf -5.

Meister-Kavallerist

Voraussetzung: Kavallerist, Reiten 12

Die Spielfigur kann, so lange sie auf ihrem Reittier sitzt, pro Kampfrunde einen Angriff auf sich selbst mit einer vergleichenden Reitenprobe abwehren.

Meister-Waffenschmied

Voraussetzung: Waffenherstellung 14

Statt zu würfeln werden bei Waffenherstellungsproben der Spielfigur einfach 20 auf ihren PR addiert. Außerdem werden die Herstellungs-Mindestwürfe für Waffen & Rüstungen halbiert und die Spielfigur ist in der Lage, Waffen und Rüstungen von legendärer Qualität herzustellen.

Meuchler

Voraussetzung: Heimlichkeit 8, Waffe 5

Die Manöver „Hinterhältiger Angriff“ und „Todesstoß“ verursachen den doppelten Schaden (Todesstoß also insgesamt vierfachen Schaden), sofern die Spielfigur eine rein geschickbasierte Waffe mit einer Schneide verwendet, und sie erhält eine doppelte Hilfe beim Applizieren von Waffengiften (siehe Kapitel 7, S. 276, Gifte).

Meuchler können zudem gegen Spielfiguren, die in einem Kampf noch nicht am Zug waren, das Manöver „Hinterhältiger Angriff“ einsetzen, ohne dessen besonderen Voraussetzungen erfüllen zu müssen. Außerdem darf ein Meuchler, der über mehrere Angriffe verfügt, mit einer Komplexaktion auch mehrere hinterhältige Angriffe oder Todesstöße durchführen. Die Angriffe können sich sogar gegen unterschiedliche Ziele richten, sofern

die Voraussetzungen für Hinterhältiger Angriff bzw. Todesstoß bei allen Zielen vorliegen.

Mobilität

Voraussetzung: Akrobatik 6

Die Spielfigur verursacht bei ihrer Bewegung keine Gelegenheitsangriffe, wenn sie nicht möchte. Sie kann außerdem Kletterproben und Proben, um mit dem Manöver „Rennen“ ihre Geschwindigkeit zu erhöhen, statt mit Athletik über die Fertigkeit Akrobatik abhandeln, und ihre passive Verteidigung wird um eins erhöht.

Mystischer Krieger

Voraussetzung: Waffenexperte oder Ki-Adept, Zaubern 8

Wenn die Spielfigur *in ihrem Zug* einen oder mehrere Angriffe durchführt, kann sie zusätzlich als freie Aktion einen Zauber mit dem Zeitaufwand „Sofort“ wirken.

Dies kann vor, nach oder auch zwischen Angriffen geschehen. Die Spielfigur erhält außerdem eine doppelte Hilfe auf Mentales Training: Zauber halten (siehe Kapitel 4, S. 109, Konzentration).

Mystischer Kriegerkönig

Voraussetzung: Mystischer Krieger, Level 14

Wenn die Spielfigur *in ihrem Zug* einen oder mehrere Angriffe durchführt, kann sie zusätzlich als freie Aktion einen Zauber mit dem Zeitaufwand „Sofort“ oder einen Zauber mit dem Zeitaufwand „Runde“ wirken. Dies kann vor, nach oder auch zwischen Angriffen geschehen. Falls der Mystische Kriegerkönig eine Probe



auf Mentales Training durchführen muss, um seine Konzentration für einen Zauber zu halten, beträgt außerdem der MW lediglich fünf plus die Hälfte des erlittenen Schadens.

Nekrolord

Voraussetzung: Zaubern (Nekromantie) 14, INT 4

Untote kontrollieren bindet nun weniger Zauberkraft: Die Kosten verringern sich für jeden kontrollierten Untoten um zwei, wobei sie nicht unter eins sinken können.

Ein Nekrolord benötigt außerdem nur eine einfache Aktion, um Untote zu „befehligen“ (siehe Kapitel 3, S. 97), und er kann nun bis zu zwei höhere Untote zu einem Zeitpunkt kontrollieren.

Pfadfinder

Voraussetzung: -

Schwieriges Gelände, das durch Vegetation erzeugt wird, behindert weder im Kampf noch bei Reisen die Fortbewegung der Spielfigur

Provokateur

Voraussetzung: Schauspielkunst 6, WIL 1

Die Spielfigur kann als einfache Aktion Gegner in Hörweite provozieren. Gelingt eine vergleichende Probe mit Schauspielkunst gegen Mentales Training, muss der Gegner den Provokateur anzugreifen bzw. mit angreifen, sofern er Flächenangriffe durchführen kann.

Das Talent kann allerdings nur angewendet werden, wenn der Gegner die vom Provokateur verwendete Sprache versteht und eine Intelligenz > -5 aufweist. Ist der Gegner für einen Angriff zu weit entfernt, so muss er sich dem Provokateur soweit, wie mit normalen Bewegungen möglich, nähern. Er ist also nicht gezwungen, das Manöver „Rennen“ zu verwenden.

Ringkämpfer

Voraussetzung: Waffenloser Kampf 6

Die Spielfigur erhält eine doppelte Hilfe, wenn sie körperliche Fertigkeiten im Rahmen eines Ringkampfs einsetzt und sie erleidet bei der Einleitung eines Ringkampfs keinen Gelegenheitsangriff. Sie kann sich zudem auch im Ringkampf gegen Angriffe von „außerhalb“ aktiv verteidigen.

Rüstungsexperte

Voraussetzung: Athletik 4

Die Behinderung durch das Tragen von Rüstungen wird um zwei reduziert (dadurch können Rüstungen auch schneller an- und abgelegt werden) und der Rüstungsschutz wird um eins erhöht.

Rüstungsmeister

Voraussetzung: Rüstungsexperte, Athletik 8

Die Behinderung durch das Tragen von Rüstungen wird erneut um zwei reduziert. Zusätzlich wird der Rüstungsschutz um weitere zwei Punkte erhöht.

Scharfschütze

Voraussetzung: Armbrust oder Bogen 6, WAH 2

Die Angriffe der Spielfigur mit der gewählten Waffenart werden durch Entfernungen über der halben Waffenreichweite, Hindernisse in der Schusslinie, Lichtverhältnisse und geringe Größe des Ziels nicht erschwert. Außerdem darf sie ihre WAH auf Schadenswürfe mit der gewählten Waffenart addieren.

Schmutziger Trick

Voraussetzung: Fingerfertigkeit 6

Die Spielfigur kann als einfache Aktion mittels einer vergleichenden Probe Fingerfertigkeit gegen Wachsamkeit Gegner behindern, die sich in einem angrenzenden Feld befinden. Sie benötigt hierzu eine freie Hand und

einen (z.B. am Gürtel getragenen) Beutel mit Erde o.Ä. (Gewicht vernachlässigbar), die sie ihrem Gegner ins Gesicht schleudert. Bei einem Erfolg erhält der Gegner eine doppelte Erschwernis auf seine nächste körperliche Fertigungsprobe.

Schmutziger Trick funktioniert nicht bei Spielfiguren, die mindestens zwei Größenklassen über dem Anwender liegen, Untoten, Konstrukten und ätherischen Wesen sowie Spielfiguren ohne Augen (z.B. Gallertmonster).

Seelenstärke

Voraussetzung: Intuitive Zauberei, Mystischer Krieger

Die Spielfigur darf ihr CHA auf den Schaden ihrer physischen Angriffe addieren.

Seuchenmeister

Voraussetzung: Zaubern (Nekromantie) 10

Die Spielfigur kann den Zauber "Vergiftung" als Sofortzauber und ohne die sonst notwendige Materialkomponente zaubern.

Außerdem kann sie den Zauber auf eigene Untote wirken und diese mit einer beliebigen Krankheit außer Lykanthropie oder Vampirismus infizieren, wodurch ihre Untoten das Merkmal „Infektiös“ erhalten. Das Level solcher Untoter kann dadurch ansteigen (+Level der Krankheit/10), wodurch ggf. zusätzliche Zauberkraft blockiert wird. Ein Untoter kann immer nur für eine Krankheit infektiös sein. Wird der Zauber erneut auf ihn gewirkt, ändert sich die Krankheit, die er verbreitet.

Siebter Sinn

Voraussetzung: Mentales Training 7, Wachsamkeit 10

Die Spielfigur nimmt Zauber auf Spielfiguren oder Objekten wahr. Sind die Zauber durch „Abschirmung“ verborgen, gelingt dies allerdings nur bei einer (passiven) Wachsamkeits-

probe gegen die Macht des Abschirmungszaubers.

Die Spielfigur kann außerdem die Fertigkeit Wachsamkeit einsetzen wie die Fertigkeit Monsterkunde: Eigenschaften kennen. Sie ist dabei jedoch nicht auf Fantasiewesen beschränkt, kann also auch Informationen über andere Spielfiguren erhalten.

Soziales Chamäleon

Voraussetzung: Sozialkompetenz 5, CHA 2

Die Spielfigur erhält eine doppelte Hilfe auf alle sozialen Fertigkeiten und einen Bonus von drei beim Wurf zur Bestimmung der Sympathie (siehe S. 47, Tabelle 22). Der Bonus kommt auch dann voll zum Tragen, wenn der Wurf sich auf eine Gruppe und nicht nur den Charakter allein bezieht.

Außerdem haben für ein Soziales Chamäleon kritische Misserfolge bei sozialen Fertigkeiten keine besonderen negativen Auswirkungen.

Spezialisierung⁺

Voraussetzung: beliebige Fertigkeit 3; A-Fertigkeiten und Sprachen nicht wählbar

Die Spielfigur erhält eine doppelte Hilfe auf die Anwendung ihrer Spezialfertigkeit. Außerdem darf sie bei jeder Probe zweimal würfeln und das bessere Ergebnis wählen, so als hätte sie Karma eingesetzt (was noch zusätzlich möglich ist, um dann das beste Ergebnis aus drei Proben auszuwählen).

Starker Fokus

Voraussetzung: Mentales Training 12, Zaubern 8

Wenn die Spielfigur eine Probe auf Mentales Training: Zauber halten durchführt, dann beträgt der MW lediglich fünf plus die Hälfte des erlittenen Schadens.

Sie erhält außerdem durch Mentales Training: Zauberkraft regenerieren die doppelte Menge Zauberkraft zurück.

Stille Manipulation

Voraussetzung: Zaubern (Manipulation) 10

Die Spielfigur kann bei Manipulationszaubern auf mystische Worte der Macht verzichten. Ihre Zaubersprüche sind folglich weder durch Zauberkunde identifizierbar (siehe S. 67) noch durch „Gegenzaubern“ neutralisierbar.

Außerdem kann der Zauberer notfalls während des Zauberns sprechen. Hierfür muss der Zauberer allerdings in jeder Runde, in der er während des Zauberns spricht, eine Probe auf Mentales Training (24) bestehen, um nicht die Konzentration auf den Zauber zu verlieren.

Stürmisch

Voraussetzung: -

Alle Bewegungsraten der Spielfigur werden um eins erhöht und ihr Initiativwert steigt um fünf. Sie kann außerdem, *nachdem* sie das Manöver „Rennen“ verwendet hat (siehe Kapitel 3, S. 101), *einen* physischen Nahkampfangriff durchführen.

Taktiker

Voraussetzung: Level 8, CHA 1, INT 0

Die Spielfigur kann als einfache Aktion alle Verbündeten im Kampf taktisch koordinieren, wodurch sie eine doppelte Hilfe auf ihre Angriffsproben erhalten. Es profitieren jedoch nur Verbündete mit Intelligenz > -3, die den Taktiker sowohl sehen, als auch hören, als auch seine Sprache verstehen können und die der Taktiker seinerseits sehen kann.

Zudem wird der Initiativwert des Taktikers um fünf erhöht.

Tierflüsterer

Voraussetzung: Abrichten 10

Die Spielfigur wird nicht von Wildtieren angegriffen, so lange sie ihre Körpersprache einsetzen kann (also nicht etwa gefesselt ist). Dies bietet allerdings keinen Schutz vor Tieren, die zum Angriff abgerichtet sind. Dar-

über hinaus halbiert ein Tierflüsterer die Trainingszeit für Abrichtenproben und verdoppelt die Anzahl erlernbarer Tricks.

Zudem kann er die Fertigkeit Abrichten auch bei Fantasiewesen verwenden, deren Intelligenz ≤ -5 ist, wobei dieselben Regeln gelten wie für das Abrichten von wilden Tieren (siehe S. 53).

Tödlicher Netzkämpfer

Voraussetzung: Waffenexperte (Netz), Netz 12
Nachdem die Spielfigur Gegner mit dem Netz zu Boden gebracht hat (siehe Kapitel 3, S. 101, Fesselwaffen), darf sie gegen selbige das Manöver „Hinterhältiger Angriff“ verwenden, ohne dessen besonderen Voraussetzungen erfüllen zu müssen. Dies gilt, bis der Gegner sich vom Netz befreit oder aufsteht.

Tontauben

Voraussetzung: Armbrust/Bogen 8

Die Spielfigur kann mit der gewählten Waffenart Gelegenheitsangriffe durchführen (Kontrollzone 3 Felder) und ihre Waffe auch außerhalb des eigenen Zuges nachladen, sofern das Nachladen der Waffe für sie eine freie Aktion ist.

Die Spielfigur erhält zudem keine Erschwerung, wenn sie Fernkampfangriffe innerhalb einer gegnerischen Kontrollzone durchführt.

Trinker

Voraussetzung: Zechen 8

Die Spielfigur benötigt nur eine freie Aktion, um selbst Tränke zu trinken – einen Trank einflößen bzw. eingeflößt bekommen benötigt weiterhin die Komplexaktion.

Zum Trinken benötigt sie natürlich weiterhin eine freie Hand und sie kann auch nach wie vor pro Runde maximal einen Trank konsumieren

Die Spielfigur kann zudem drei zusätzliche hilfreiche Substanzen pro Tag konsumieren, ohne dass ihr Organismus überfordert wird (siehe S. 54, Alchemie).

Unterhaltungskünstler

Voraussetzung: Schauspielkunst 8

Wenn die Spielfigur Schauspielkunst: Publikum unterhalten verwendet, verdreifacht sich ihr Verdienst. Zudem steigt bei einem kritischen Erfolg der Sympathiewert aller Zuhörer um eins (bis auf maximal +2).

Die Spielfigur kann außerdem „Bauchreden“ und damit ihre Stimme so verändern, dass sie von einem beliebigen Punkt in bis zu 10 Feldern (15 m) Entfernung zu kommen scheint.

Verbessertes Attribut⁺

Voraussetzung: -

Die Spielfigur erhält zwei zusätzliche Attributspunkte (siehe Kapitel 1, S. 24, Levelaufstieg

Levelaufstieg).

Verbesserte Beidhändigkeit

Voraussetzung: Beidhändigkeit, Zwei-Waffen-Kampf 10

Die Spielfigur erhält im Kampf mit zwei geschickbasierten Einhandwaffen einen zusätzlichen Angriff pro Zug und darf zudem neben ihrem KPB zusätzlich ihr halbes GES auf den Schaden addieren.

Vollendete Beidhändigkeit

Voraussetzung: Verbesserte Beidhändigkeit, Zwei-Waffen-Kampf 18

Die Spielfigur erhält im Kampf mit zwei geschickbasierten Einhandwaffen einen weiteren zusätzlichen Angriff pro Zug und darf zudem ihr volles GES auf den Schaden addieren.

Wachhund

Voraussetzung: Wachsamkeit 6

Passive Wachsamkeitsproben der Spielfigur unterliegen keiner Erschwernis und sie kann im Kampf nicht überrascht werden (siehe Kapitel 3, S. 87). Zudem steigt ihr Initiativewert um fünf und ihre passive Verteidigung erhöht sich um eins.

Waffenexperte⁺

Voraussetzung: Waffe 8

Die Spielfigur verursacht einen um zwei erhöhten Schaden⁷, wann immer sie die gewählte Waffe einsetzt. Zudem erhält sie weitere waffenspezifische Vorteile:



Armbrüste: Zum Nachladen von schweren Armbrüsten und Repetierarmbrüsten wird nur noch eine einfache Aktion benötigt. Leichte Armbrüste und Handarmbrüste können sogar als freie Aktion nachgeladen werden.

Bögen: Wenn das Ziel sich nicht mehr als die halbe RW entfernt befindet, wird der verursachte Schaden zusätzlich um eins erhöht.

Wurfaxt, Wurfhammer, Wurfspeer: Die Spielfigur erhält eine Hilfe, wenn sich das Ziel innerhalb der halben Reichweite befindet.

Bola, Netz: Es ist nur ein einfacher Erfolg nötig, damit das Opfer zu Boden geht.

Blasrohr, Dolch, Wurfmesser: Die Spielfigur kann bei einem Treffer bis zu drei Punkte Rüstungsschutz des Ziels ignorieren. Dies funktioniert sowohl bei gefertigten als auch bei natürlichen Rüstungen.

Hellebarde: Wenn die Spielfigur das Manöver „Abwarten“ nutzt und dann eine Figur angreift, die die Manöver „Lanzenangriff“, „Niederreiten“ oder „Rennen“ durchführt, ist bei einem Treffer der verursachte Schaden um 10 erhöht. Dies gilt auch, wenn sich der Angriff gegen das Reittier der betreffenden Spielfigur richtet. Bei Spielfiguren, die keines der genannten Manöver verwenden und

⁷ Außer es handelt sich um spezielle Waffen, die keinen Schaden anrichten, wie Bola oder Netz.

Kapitel 2: Fertigkeiten & Talente

nicht mehr als eine GK größer als der Waffenexperte sind, bewirkt ein Hellebardentreffer, dass der Gegner sich für den Rest seines Zuges nicht mehr durch die Kontrollzone des Waffenexperten bewegen darf (wohl aber aus ihr heraus).

Kampfstab: Die Spielfigur kann als Komplexaktion einen Rundumschlag durchführen und so mit einer Angriffsprobe alle benachbarten Spielfiguren (nicht alle Spielfiguren in Waffenreichweite) angreifen. Der Rundumschlag trifft auch benachbarte Verbündete.

Knüppel: Wenn die Spielfigur einhändig kämpft, also ihre zweite Hand im Moment des Angriffs frei hat, erhält sie eine Hilfe.

Handbeil, Kurzsword: Wenn die Spielfigur in beiden Händen ein Kurzsword oder in beiden Händen eine Handbeil führt, erhält sie eine Hilfe.

Kriegshammer, Schlachtbeil, Zweihänder: Reguläre Angriffe der Spielfigur (also auch Gelegenheitsangriffe) funktionieren wie das Manöver „Niederschlagen“, wenn die Spielfigur das wünscht. Allerdings verursacht sie dabei vollen statt lediglich halben Schaden.

Lanze: Das Manöver "Lanzenangriff" verursacht weitere fünf Punkte Zusatzschaden. Wird die Lanze zu Fuß verwendet, gelten die besonderen Vorteile der Hellebarde.

Schleuder: Bei Zielen, die größer als die Spielfigur sind, erhöht sich der verursachte Schaden zusätzlich um drei.

Sword, Speer, Streitaxt, Streitkolben: Solange die Spielfigur in der anderen Hand einen Schild führt und mit Schildern mindestens kompetent ist (siehe S. 31, Tabelle 12: Expertisegrad), erhält sie eine Hilfe mit der gewählten Waffenart.

Parierdolch: Die Spielfigur erhält gegen das Manöver „Entwaffnen“ eine doppelte Hilfe.

Peitsche: Wenn die Spielfigur das Manöver „Entwaffnen“ nutzt, ist nur ein einfacher Erfolg notwendig, um den Gegner zu entwaffnen. Außerdem kann sie die Waffe des Geg-

ners 1W Felder in beliebiger Richtung (vom Feld des Gegners aus) fortschleudern.

Schild: Wann immer ein Verbündeter im Nahkampf angegriffen wird, darf die Spielfigur eine ihrer aktiven Verteidigungen mit dem Schild opfern, um zu versuchen, den Angriff abzuwehren. Hierzu muss sie in einem Feld stehen, das sowohl an den Angreifer als auch den Verbündeten angrenzt.



Die Entscheidung für den Verbündeten einzuspringen muss wie üblich erfolgen, bevor das Ergebnis der Angriffsprobe feststeht.

Außerdem erhält die Spielfigur eine zusätzliche Hilfe auf ihre aktiven Verteidigungen mit Schilden.

Waffenmeister⁺

Voraussetzung: Waffenexperte, Waffe 12

Die Spielfigur erhält mit der gewählten Waffe einen zusätzlichen Angriff pro Zug. Waffenmeister mit einer Abwehrwaffe (Parierdolch, Schild) erhalten statt einem zusätzlichen Angriff eine zusätzliche Verteidigung pro Kampfrunde mit der gewählten Waffenart. Das Talent kann pro Waffenfertigkeit nur einmal gewählt werden.

Zauberfinesse

Voraussetzung: beliebige Zauberfertigkeit 6

Der Zauberer kann *einen* Zauber aufrechterhalten, ohne eine Erschwernis zu erleiden. Er kann zudem nun bis zu drei Zauber gleichzeitig aufrechterhalten und muss nur alle zwei Stunden einen Punkt Zauberkraft investieren, um aufrechterhaltene Zauber weiter aktiv zu halten.

Zauberformung

Voraussetzung: Zaubern 12

Der Zauberer kann bei Flächenzaubern eine

Anzahl von Spielfiguren bis zur Höhe seines Wille-Werts, die sich in seiner Sichtlinie befinden oder die er berührt, vom Effekt des jeweiligen Zaubers ausnehmen.

Zauberkraftvampir

Voraussetzung: Zauberschutz 8

Unabhängig vom Erfolg ihrer Zauberschutzprobe, addiert die Spielfigur jedes Mal, wenn sie Ziel eines Zaubers wird, dessen Spruchkosten zu ihrer aktuellen Zauberkraft. Dies gilt auch für Zauber, die mehr als ein Ziel haben. Die Spielfigur kann auf diese Weise sogar vorübergehend, nämlich bis sie schlafen geht oder das Bewusstsein verliert, das eigene Zauberkraft-Maximum überschreiten.

Zauberlehrling

Voraussetzung: Zauberkunde 3, INT 1, keine Zauberfertigkeit erlernt

Die Spielfigur darf drei Zauber *einer* beliebigen Zauberfertigkeit außer Beschwören & Nekromantie wählen. Sie beherrscht nur diese drei Sprüche und Zaubertricks dieser Schule, andere Zauber kann sie nicht wirken. Seine Zauberproben führt der Zauberlehrling mit Zauberkunde durch und so lange er über dieses Talent verfügt, kann er keine Zauberfertigkeiten auf regulärem Weg erlernen.

Zudem kann der Zauberlehrling die Fertigkeit Zauberkunde nicht nutzen, um Zauber zu spezialisieren, und seine maximale Fertigkeitsstufe in Zauberkunde beträgt Level +2.

Erschaffung neuer Talente

Falls eine Runde zusätzliche Talente entwickeln möchte, empfiehlt sich, die folgenden Punkte zu berücksichtigen:



- Je stärker der Effekt eines Talents, desto schwieriger sollte es für eine Spielfigur sein, die Voraussetzungen zu erfüllen. Bei Talenten, die eine A- oder B-Fertigkeit voraussetzen, ist es unnötig, Level X zur Voraussetzung zu machen, da Level X+2 in der jeweiligen Fertigkeit als Voraussetzung dieselbe Funktion erfüllt (siehe Kapitel 1, S. 16, Maximale Fertigkeitsstufe).
- Manche Talente setzen spezifische andere Talente voraus. Keine dieser „Ketten“ ist länger als drei Talente. Dies ist bewusst so gewählt, um zu vermeiden, dass Spielfiguren allzu eindimensional werden.



Tabelle 34: Überblick Talente A-L

Talentliste			
Talent	Voraussetzung	Talent	Voraussetzung
Aggressiv (S. 71)	Nahkampfwaffe oder Waffenloser Kampf 8	Gesinnungstäter (S. 74)	böse oder gute Gesinnung, Level 8
Beidhändigkeit (S. 71)	GES 2	Glückspilz (S. 74)	Spielercharakter oder Halbling
Berserker (S. 71)	-	Händlerkönig (S. 74)	Feilschen 7, Spielercharakter
Berserkerfürst (S. 71)	Blindwütiger Berserker, Level 16	Heilzauberer (S. 74)	Zaubern (Wandlung) 10
Bestienmeister (S. 71)	Tierflüsterer, Abrichten 15	Herr der Elemente (S. 74)	Zaubern (Urkräfte) 10
Blattschuss (S. 71)	Scharfschütze, Armbrust oder Bogen 16	Höhere Zauberfinesse (S. 74)	Zauberfinesse, Zaubern 14
Blindwütiger Berserker (S. 71)	Berserker, Level 8	Intuitive Zauberei (S. 74)	CHA 2
Blitzschnelles Ausweichen (S. 72)	Akrobatik 3, GES 1, WAH 1	Ironman (S. 75)	Athletik 6
Blut der Ahnen (S. 72)	Level 10	Kampfreflexe (S. 75)	Waffe oder Waffenloser Kampf 4, Wachsamkeit 4
Bösartiger Trick (S. 72)	Schmutziger Trick, Fingerfertigkeit 12	Kavallerist (S. 75)	Reiten 6
Duellant (S. 72)	Nahkampfwaffe 5	Killer-Immunsystem (S. 75)	-
Erleuchtung (S. 73)	Mentales Training 20	Ki-Adept (S. 75)	Waffenloser Kampf 3, WIL 1
Erzfeind ⁺ (S. 73)	Level 6	Ki-Initiat (S. 75)	Ki-Adept, Waffenloser Kampf 10
Flink (S. 73)	-	Ki-Sensei (S. 76)	Ki-Initiat, Waffenloser Kampf 16
Formwandler (S. 73)	Zaubern (Wandlung) 16	Kraftschub ⁺ (S. 76)	-
Furchteinflößend (S. 73)	Einschüchtern 8	Legendärer Kämpfer (S. 76)	Waffe oder Waffenloser Kampf 22, Waffenmeister oder Ki-Sensei
Fürst der Elemente (S. 73)	Herr der Elemente, Zaubern (Urkräfte) 16	Legendärer Zauberer (S. 76)	Zaubern 22
Gegenzauberer (S. 74)	Zaubern (Magie) 10		

+ Dieses Talent kann mehrfach gewählt werden.

Tabelle 35: Überblick Talente M-Z

Talentliste			
Talent	Voraussetzung	Talent	Voraussetzung
Makelloser Heilzauberer (S. 76)	Heilzauberer, Zaubern (Wandlung) 16	Soziales Chamäleon (S. 79)	Sozialkompetenz 5, CHA 2
Medicus (S. 76)	Heilkunde 7	Spezialisierung ⁺ (S. 79)	gewählte Fertigkeit 3
Meister-Alchemist (S. 76)	Alchemie 12	Starker Fokus (S. 79)	Mentales Training 12, Zaubern 8
Meister-Beschwörer (S. 77)	Zaubern (Beschwören) 12	Stille Manipulation (S. 80)	Zaubern (Manipulation) 10
Meister-Kavallerist (S. 77)	Kavallerist, Reiten 12	Stürmisch (S. 80)	-
Meister-Waffenschmied (S. 77)	Waffenherstellung 14	Taktiker (S. 80)	Level 8, CHA 1, INT 0
Meuchler (S. 77)	Heimlichkeit 8, Waffe 5	Tierflüsterer (S. 80)	Abrichten 11
Mobilität (S. 77)	Akrobatik 6	Tödlicher Netzkämpfer (S. 80)	Waffenexperte (Netz), Netz 12
Mystischer Krieger (S. 77)	Waffenexperte oder Ki-Adept, Zaubern 8	Tontauben (S. 80)	Armbrust oder Bogen 8
Mystischer Kriegerkönig (S. 77)	Mystischer Krieger, Level 14	Trinker (S. 80)	Zechen 8
Nekrolord (S. 78)	Zaubern (Nekromantie) 14, INT 4	Unterhaltungskünstler (S. 81)	Schauspielkunst 8
Pfadfinder (S. 78)	-	Verbesserte Beidhändigkeit (S. 81)	Zwei-Waffen-Kampf 10, Beidhändigkeit
Provokateur (S. 78)	Schauspielkunst 6, WIL 1	Verbessertes Attribut ⁺ (S. 81)	-
Ringkämpfer (S. 78)	Waffenloser Kampf 6	Vollendete Beidhändigkeit (S. 81)	Zwei-Waffen-Kampf 18, Verbesserte Beidhändigkeit
Rüstungsexperte (S. 78)	Athletik 4	Wachhund (S. 81)	Wachsamkeit 6
Rüstungsmeister (S. 78)	Athletik 8, Rüstungsexperte	Waffenexperte ⁺ (S. 81)	Waffe 8
Scharfschütze (S. 78)	Armbrust/Bogen 6, WAH 2	Waffenmeister ⁺ (S. 82)	Waffenexperte, Waffe 12
Schmutziger Trick (S. 78)	Fingerfertigkeit 6	Zauberfinesse (S. 82)	Zaubern 6
Seelenstärke (S. 79)	Intuitive Zauberei, Mystischer Krieger	Zauberformung (S. 82)	Zaubern 12
Seuchenmeister (S. 79)	Zaubern (Nekromantie) 10	Zauberkraftvampir (S. 83)	Zauberabwehr 8
Siebter Sinn (S. 79)	Mentales Training 7, Wachsamkeit 10	Zauberlehrling (S. 83)	Zauberkunde 3, INT 1, keine Zauberfertigkeit erlernt

+ Dieses Talent kann mehrfach gewählt werden.



Kapitel 3: Kampf



Kapitelübersicht

In diesem Kapitel werden die Regeln für physische Auseinandersetzungen im Nahkampf,

im Fernkampf, im berittenen Kampf und unter Wasser erläutert. Zum Schluss wird darauf eingegangen, wie Spielfiguren sich von erlittenen Verletzungen erholen.

Verwendung von Bodenplänen

Die Kampfregeln von DuoDecem sind für die Verwendung von Bodenplänen („Battlemaps“) optimiert. Auch wenn dies auf den ersten Blick wie zusätzlicher Aufwand erscheinen mag, verkürzen Bodenpläne in der Praxis die Durchführung von Kämpfen: Nie muss ausgehandelt werden, wo sich eine Spielfigur befindet und welchen Gegner sie mit welchen Mitteln angreifen kann. Zudem gewinnen Kämpfe durch die Verwendung

Tabelle 36: Wichtige Aktionen im Kampf

Komplexaktionen	einfache Aktionen	freie Aktionen
Angriff(e), Zauber oder ein Manöver durchführen	Bewegung in Höhe der eigenen BEW, 1 Feld kriechen, aufstehen, Reittier: aufsitzen oder absitzen, Tür öffnen oder schließen	Verteidigung oder Gelegenheitsangriff durchführen (außerhalb des eigenen Zuges möglich)
Gegenstand aus einem Rucksack holen	etwas im eigenen Feld aufheben, etwas aus Gürteltasche oder Trankgürtel holen	sich selbst ^{1A} oder einen Gegenstand zu Boden fallen lassen
Trank trinken oder einflößen	eine Waffe mit Behinderung bis zu 2 ziehen	eine Waffe mit Behinderung 0 ziehen (hierzu zählt auch Munition wie Pfeile, Bolzen oder Steine)
schwere Armbrust oder Repetierarmbrust nachladen	leichte Armbrust oder Handarmbrust nachladen	wenige Worte sprechen (einmal pro Zug)
Fackel oder Öllampe entzünden	Rucksack vorsichtig ablegen	Rucksack schnell ablegen ^{1B}

1: 70% Chance (1A) bzw. 50% Chance (1B), dass mindestens ein zerbrechlicher Gegenstand (z.B. ein Trank) kaputt geht. Es wird so lange weiter gewürfelt, bis beim nächsten Zufallswurf kein Gegenstand (mehr) kaputt geht.

Kapitel 3: Kampf

von Bodenplänen einiges an taktischer Tiefe. Ein einzelnes Spielfeld in DuoDecem hat einen Durchmesser von 1,5 m. Die Regeln sind sowohl mit Hexagon-Plänen als auch mit Quadrat-Plänen kompatibel.

Falls Quadrat-Pläne verwendet werden, kann man für Diagonalbewegungen eine realistische oder eine einfache Variante verwenden. Bei der realistischen Variante kostet die jeweils erste von zwei Diagonalbewegungen einer Spielfigur zwei Punkte ihrer Bewegungsrate – zwei Diagonalbewegungen „verbrauchen“ also insgesamt drei Bewegungsrate. Bei der einfachen Variante kostet *jede* diagonale Bewegung wahlweise ein (unrealistisch schnelle Diagonalebewegung) oder zwei Bewegungsrate (unrealistisch langsame Diagonalebewegung).

Natürlich können Kämpfe auch in DuoDecem ohne Bodenplan stattfinden. Allerdings muss dann von Fall zu Fall ausgehandelt werden, wer wen wie angreifen darf.

Ablauf & Dauer eines Kampfes

Die Zeiteinheit der Kampfsituation ist die Kampfrunde. Eine Kampfrunde dauert 6 Spielweltsekunden, 10 Kampfrunden dauern also eine Minute. Kämpfe werden nach folgendem Schema abgehandelt:

1. Prüfung auf Überraschung
2. Bestimmung der Initiative
3. Aktionen aller Kampfteiligten in Initiative-Reihenfolge (= eine Kampfrunde)
4. Wiederholung von Schritt 3 bis eine Seite kampfunfähig ist, aufgibt oder flieht

Überraschung

Manche Kämpfe beginnen, indem eine Seite der anderen auflauert. Um zu prüfen, ob ein solcher Überraschungsangriff gelingt, werden vergleichende Proben zwischen den Heimlichkeitsfertigkeiten der Angreifer und den

Wachsamkeitsfertigkeiten der Verteidiger durchgeführt.

Wer nicht mindestens einen Gegner wahrnimmt, ist in der ersten Kampfrunde überrascht. Das bedeutet, die Spielfigur darf nur freie Aktionen verwenden, sich nur passiv verteidigen und ist zudem nicht rundum aufmerksam, was Gegnern hinterhältige Angriffe ermöglicht (siehe S. 98).

Bei Gruppen identischer Spielleiterfiguren findet die Gruppenprobe Anwendung (siehe Kapitel 2, S. 34) – es ist also entweder jeder Gruppenmitglied überrascht oder keines.

Initiative: Kampfrunde & Zug

Die Initiative einer Spielfigur beträgt 1W + Initiativwert, für Gruppen identischer Spielleiterfiguren wird jeweils ein gemeinsamer Wert ermittelt. Die Initiative legt für den gesamten Kampf die Handlungsreihenfolge fest, beginnend beim höchsten Ergebnis und endend beim niedrigsten Ergebnis (das auch negativ sein kann).

Jede Spielfigur ist also in jeder Kampfrunde einmal am Zug. Für das Spielgefühl ist es wichtig im Hinterkopf zu behalten, dass die Handlungen der Beteiligten zwar sequentiell abgehandelt werden, in der Spielwelt aber nahezu parallel ablaufen.

Gleichstände

Bei gleichem Initiativergebnis darf die Spielfigur mit dem höchsten Initiativwert zuerst handeln. Falls auch der Wert gleich ist, handeln Charaktere und ihre Verbündeten vor Spielleiterfiguren.

Untereinander können die Spielercharaktere & Verbündete bei Gleichstand die Reihenfolge beliebig festlegen oder den Zufallswurf (W%) entscheiden lassen.

Aktionstypen

Pro Zug hat jede Spielfigur eine Komplexaktion, eine einfache Aktion und eine beliebige Zahl von freien Aktionen.

Eine Spielfigur darf zudem ihre Komplexaktion in eine zweite einfache Aktion umzuwandeln. Tabelle 36 (siehe S. 86) zeigt die wichtigsten Aktionen auf einen Blick.

Unter den freien Aktionen finden sich die einzigen Handlungen, die ein Kämpfer ausführen kann, wenn er selbst gerade nicht am Zug ist, nämlich Verteidigungen und Gelegenheitsangriffe.

Die meisten Spielfiguren haben nur eine aktive Verteidigung zwischen zwei Zügen – d.h., die Verteidigung „erneuert“ sich nicht schon zu Beginn der nächsten Kampfrunde sondern erst, wenn die Spielfigur in der nächsten Kampfrunde wieder am Zug ist.

Aktive Verteidigung vor dem ersten Zug

Aktive Verteidigungen, die eine Spielfigur verwendet, bevor sie in einem Kampf das erste Mal am Zug war, erneuern sich erst in ihrem Zug in der darauf folgenden Runde.

Hadrik gerät in einen Kampf mit zwei Arachnos-Kriegern, keine Seite ist überrascht. Arachnos 1 hat eine Initiative von 17, Hadrik hat eine Initiative von 15 und Arachnos 2 hat eine Initiative von 12. Also lautet die Reihenfolge der Züge: Zuerst Arachnos 1, dann Hadrik und zum Schluss Arachnos 2. Beide Gegner attackieren Hadrik, der nur über

eine aktive Verteidigung verfügt. Er verteidigt sich aktiv gegen Arachnos 1, danach ist er selbst am Zug. Hadriks aktive Verteidigung erneuert sich jedoch erst in seinem Zug in Kampfrunde 2. Daher kann er sich gegen Arachnos 2 in Kampfrunde 1 nur dann ebenfalls aktiv verteidigen, wenn er sich für das Manöver „Defensive Haltung“ entscheidet.

Abhandlung eines Angriffs

Angriffsprobe & Verteidigung

Der Angreifer sagt an, ob er regulär angreifen oder ein Manöver (siehe S. 96) nutzen will und führt dann eine Fertigungsprobe mit seiner Waffe durch.

Falls das Ziel sich nicht aktiv verteidigt, entspricht der MW für den Angreifer der passiven Verteidigung seines Ziels. Falls das Ziel sich aktiv verteidigt, wird eine vergleichende Fertigungsprobe gegen die vom Ziel geführte Nahkampfwaffe, Akrobatik: Angriffen ausweichen oder Waffenloser Kampf durchgeführt.

Der Verteidiger entscheidet, welche Fertigkeit er zur aktiven Verteidigung nutzt, Fernkampffertigkeiten können hier allerdings nicht verwendet werden. Hingegen können Nahkampffertigkeiten zur aktiven Verteidigung gegen Fernkampfangriffe genutzt werden, da die aktive Verteidigung mit Nah-

15. Warum für die aktive Verteidigung würfeln?

Ein zusätzlicher Würfelwurf hemmt den Spielfluss, daher läge es nahe, die aktive Verteidigung analog zur passiven Verteidigung als festen Wert zu definieren (etwa als 11 + PR der verwendeten Waffe). Die folgenden drei Gründe waren maßgeblich, dennoch eine Probe zu verwenden: 1. Wenn ein Spieler selbst würfelt erzeugt dies das Gefühl, Kontrolle über die Situation ausüben zu können, auch wenn rein statistisch im Vergleich zum festen Wert kein Unterschied besteht. Kontrolle ist wiederum ein psychisches Grundbedürfnis. Daher bevorzugen die allermeisten Spieler im Einklang mit unserem psychologischen Wissen die aktive Verteidigung, solange Bedingung zwei gegeben ist. 2. Der Zusatzaufwand und die Hemmung des Spielflusses hält sich im Rahmen, da die meisten Spielfiguren nur über eine aktive Verteidigung pro Runde verfügen und eine Probe nur Sekunden dauert. 3. Eine Probe erlaubt, Hilfen und Erschwernisse ohne Zusatzregeln abzubilden.

Kapitel 3: Kampf

kampffertigkeiten sowohl parieren/blocken als auch ausweichen beinhalten kann.

Eine Spielfigur kann sich normalerweise einmal pro Kampfunde aktiv und beliebig oft passiv verteidigen.

Da Angriffe/Manöver angesagt werden, kann der Verteidiger dieses Wissen nutzen, um sich zu entscheiden, ob er seine aktive Verteidigung einsetzt oder für potentielle weitere Angriffe aufspart. Er muss die Entscheidung für oder gegen eine aktive Verteidigung allerdings treffen, bevor der Angreifer seine Probe ausführt.

Tara schießt mit ihrem Bogen auf einen Gegner. Sie verwendet kein Manöver sondern greift regulär an. Der waffenlos kämpfende Gegner entscheidet sich, seine aktive Verteidigung einzusetzen. Tara erzielt mit ihrer Fertigungsprobe (Langbogen) eine 24. Der Gegner erzielt mit seiner Fertigungsprobe (Waffenloser Kampf), die aufgrund der Verteidigung gegen einen Fernkampfangriff einer doppelten Erschwernis unterliegt (siehe S. 94, Fernkampfangriffe), eine 17. Somit hat Tara bei der vergleichenden Fertigungsprobe einen einfachen Erfolg erzielt und verursacht Schaden.

Eine Spielfigur, die sich mehrfach aktiv verteidigen kann, darf sich gegen ein- und denselben Angriff dennoch nur einmal verteidigen. Führt ein Angreifer mehrere Angriffe durch, kann die Spielfigur jedoch versuchen, sich gegen jeden dieser Angriffe einmal zu verteidigen.

Auch wer mehrfach angreifen kann, benötigt dafür nur eine Komplexaktion (siehe S. 86, Tabelle 36).

Physische Angriffe

Oft ist in den Regeln von „physischen“ Angriffen die Rede. Damit sollen Angriffe mit Waffenfertigkeiten bzw. Waffenloser Kampf

von Angriffen mit Zaubern abgegrenzt werden.

Schadenswurf

Gewinnt der Angreifer die vergleichende Probe bzw. erreicht oder übertrifft er die passive Verteidigung des Ziels, hat er einen Treffer gelandet und verursacht Schaden.

Schadenswerte betragen normalerweise $1W \pm$ Konstante. Die Konstante hängt primär von der verwendeten Waffe (siehe Kapitel 5, S. 160, Tabelle 51) und dem Körperbau des Trägers ab. Vom erlittenen Schadenswert zieht der Angreifer seinen Rüstungsschutz ab. Ist die Schadenswert-Konstante negativ und/oder die Rüstung des Ziels ausreichend hoch, kann der aus einem erfolgreichen Angriff resultierende Schaden auch null sein.

Wenn Schadenswerte mit einem * versehen sind, heißt dies, dass der verursachte Schaden Rüstung ignoriert.

Um einen Angriff möglichst flott abzuhandeln bietet es sich an, bei der Angriffsprobe direkt einen andersfarbigen dritten Würfel als Schadenswürfel mitzuwerfen.

Taras Schadenswert mit ihrem Langbogen beträgt $1W+8$ (es handelt sich um einen exzellenten Kompositbogen für KPB 1, Tara verfügt zudem über das Talent „Waffenexperte“). Der Spieler würfelt eine 6, also verursacht der Treffer $6 + 8 = 14$ Schaden. Der Gegner trägt eine Lederrüstung normaler Qualität und darf daher den Schaden um 2 Punkte reduzieren, so dass seine Lebenskraft durch Taras Treffer um $14 - 2 = 12$ Punkte reduziert wird.

Prozentuale Modifikation

Manchmal wird das Ergebnis eines Schadenswurfs mit einem Faktor versehen, z.B. halbiert (etwa bei Verwendung ungeeigneter Waffen gegen Barrieren, siehe Kapitel 6, S.



Kapitel 3: Kampf

269) oder verdoppelt (etwa beim Talent „Meuchler“, siehe Kapitel 2, S. 77). In solchen Fällen werden erst alle sonstigen Modifikatoren auf den Schadenwurf addiert, bevor der Faktor angewandt wird.

Hadrik schleicht sich erfolgreich an einen Gegner heran und setzt das Manöver „Hinterhältiger Angriff“ ein. Seine Waffe verursacht 1W+6 Schaden. Hadrik würfelt eine 7 und erzielt zudem durch zwei kritische Erfolgsgrade 10 zusätzliche Schadenspunkte, was insgesamt 23 Schaden ergibt. Da Hadrik über das Talent „Meuchler“ verfügt, wird dieser Schaden verdoppelt. Damit noch nicht genug, Hadrik verfügt zudem über das Talent „Erzfeind“ und beim Gegner handelt es sich um einen solchen. Erzfeind verdoppelt ebenfalls den Schaden, so dass sich insgesamt eine Vervierfachung ergibt. Hadrik verursacht daher $23 \times 4 = 92$ Schadenspunkte.

Kritische Ergebnisse

Jeder zusätzliche Erfolgsgrad bei einer Angriffsprobe erhöht den resultierenden Schaden um fünf Punkte. Der Angreifer darf, z.B. wenn er den Tod des Gegners hinauszögern oder vermeiden will, auf beliebig viele Erhöhungen verzichten.

Bei Fernkampfangriffen und bei Gegnern, die sich mit Akrobatik: Angriffen ausweichen verteidigen, haben kritische Misserfolge keine besonderen negativen Auswirkungen. In allen anderen Fällen wird eine Auswirkung mit dem Zufallswurf bestimmt:

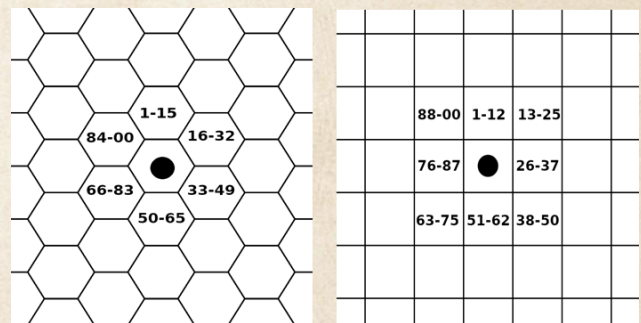
Tabelle 37: Kritische Misserfolge im Nahkampf

Zufallswurf	Effekt
1-4	Gelegenheitsangriff des Gegners
5	Angreifer verliert nächste einfache Aktion
6	Angreifer geht zu Boden
7-9 ¹	Waffe wird beschädigt ²
10 ¹	Angreifer verliert Waffe ³

1: Kämpft der Angreifer waffenlos, darf der Verteidiger ihm bei einem Wurf Ergebnis von 7-10 mit einer geführten Nahkampfwaffe oder einer waffenlosen Angriffsmöglichkeit seiner Wahl Schaden zufügen, ohne dass ein Angriffswurf erforderlich ist (was somit erhöhten Schaden durch kritische Ergebnisse ausschließt).

2: Siehe Kapitel 5, S. 163, Verschleiß.

3: Die Waffe landet in einem zufällig mit dem W% ermittelten angrenzenden Feld:



Taktische Bewegung

Menschen, Elfen und Orks haben eine Bewegungsrate von 5, d.h. sie können sich auf ihren Füßen mit einer einfachen Aktion im Kampf bis zu 5 Felder (7,5 m) weit bewegen. Halblinge und Zwerge weisen eine Bewegungsrate von 4 auf und können sich entsprechend mit einer einfachen Aktion bis zu 4 Felder (6 m) weit bewegen.

Es ist erlaubt eine Teilbewegung auszuführen, dann eine Komplexaktion zu verwenden, und danach die Bewegung zu beenden. Beinhaltet eine Komplexaktion mehrere Angriffe, ist es darüber hinaus möglich, zwischen diesen Angriffen Teilbewegungen auszuführen. Die Bewegungsrate wird durch Verwundung (siehe S. 101) und zu schwere Besitztümer (siehe Kapitel 5, S. 172, Behinderung) reduziert.

Schwieriges Gelände

Felder, die stärkeren Bewuchs, Geröll oder ähnliche Hindernisse aufweisen, gelten eben-

Kapitel 3: Kampf

so wie Engstellen als schwieriges Gelände. Eine Bewegung in ein solches Feld hinein kostet einen zusätzlichen Punkt der Bewegungsrate.

Position auf dem Bodenplan

Grundsätzlich kann sich zur gleichen Zeit auf einem Feld nur eine kampffähige Spielfigur der Größenklasse -1 oder 0 aufhalten⁸, Spielfiguren der Größenklassen 1-3 „belegen“ sogar mehrere Felder (siehe S. 91, Tabelle 38). Auf der anderen Seite kann ein Feld eine zweistellige Zahl von Spielfiguren der Größenklassen -2 und eine dreistellige Zahl von Spielfiguren der Größenklasse -3 gleichzeitig beherbergen. Auch können Felder, in denen sich Spielfiguren der Größenklassen -2 und -3 befinden gleichzeitig von *einer* Spielfigur der Größenklasse ≥ -1 besetzt sein.

Besetzte Felder dürfen jedoch unter Umständen durchquert werden: Sind die Felder von Spielfiguren der Größenklassen -2 & -3 besetzt, ist dies sogar ohne Einschränkung möglich.

Felder, die von größeren verbündeten/neutralen Spielfiguren oder von feindlichen Spielfiguren besetzt sind, die mindestens zwei Klassen größer sind als man selbst, dürfen ebenfalls durchquert werden. Allerdings gelten solcherart besetzte Felder als schwieriges Gelände. Felder die von anderen kampffähigen feindlichen Spielfiguren besetzt sind, dürfen nicht durchquert werden.

Kontrollzonen & Gelegenheitsangriffe

Kontrollzone

Eine kampffähige Spielfigur kontrolliert eine

⁸ Spielfiguren können sich auf der vertikalen Achse über- oder untereinander befinden, was bei einer zweidimensionalen Darstellung den Eindruck erzeugt, sie würden sich auf demselben Feld befinden, obwohl dies in Wahrheit nicht der Fall ist. Die Höhe eines Feldes beträgt ebenso wie der Durchmesser 1,5 m.

Zone von einem Feld Radius um sich selbst herum. Dieser Radius erhöht sich bei Verwendung einer Waffe mit RW 2 auf zwei Felder. Spielfiguren, die eine Fernkampf-Waffe führen, haben keine Kontrollzone.

Extreme Größenklassen verändern die Kontrollzone einer Spielfigur: Spielfiguren der Größenklassen -3 & -2 haben keine Kontrollzone und müssen daher das Feld eines Gegners betreten, um ihn anzugreifen zu können (ihre effektive RW im Nahkampf ist also 0, auch wenn sie Waffen führen). Diese Bewegung provoziert wie üblich einen Gelegenheitsangriff (siehe nächster Abschnitt).

Spielfiguren der Größenklassen 2 & 3 haben eine Kontrollzone von 2 Feldern. Verwendet eine solche Spielfigur eine Waffe mit Reichweite 2, erhöht sich ihre Kontrollzone auf 3 Felder.

Tabelle 38: Größenklasse & Spielfeldkontrolle

GK	Felder	Kontrollzone	mit RW 2 Waffe
< -1	<1	0	0
-1	1	1	1
0	1	1	2
1	2x1-2x2	1	2
2	3x2-3x3	2	3
3	$\geq 4x3$	2	3

Gelegenheitsangriffe

Wer innerhalb der Kontrollzone eines Gegners ein Feld verlässt, ermöglicht diesem einen Gelegenheitsangriff. Spielfiguren, die überrascht sind, können jedoch keine Gelegenheitsangriffe durchführen.

Ein Gelegenheitsangriff ist *ein* zusätzlicher Angriff, der als freie Aktion durchgeführt wird. Spielfiguren, die mit ihrer Komplexaktion mehrfach angreifen können, dürfen also dennoch nur einmal angreifen, wenn sich ihnen die Chance für einen Gelegenheitsangriff bietet.

Eine Spielfigur ohne besondere Fähigkeiten (z.B. das Talent „Kampfrelexe“, siehe Kapitel

Kapitel 3: Kampf

2, S. 75) kann pro Kampfrunde nur einen Gelegenheitsangriff durchführen.

Die Abwehr von Gelegenheitsangriffen ist ebenfalls eine freie Aktion und erfolgt mit Akrobatik: Angriffen ausweichen. Der Verteidiger erhält eine Erschwernis, wenn zwei Gegner gleichzeitig einen Gelegenheitsangriff durchführen und eine doppelte Erschwernis, wenn drei oder mehr Gegner gleichzeitig Gelegenheitsangriffe versuchen.

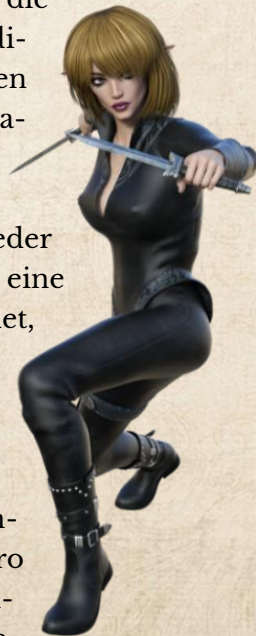
Ein Gelegenheitsangriff wird vor Vollendung der Bewegung abgehandelt, durch die er ausgelöst wurde. Wird eine Spielfigur durch einen Gelegenheitsangriff ausgeschaltet, liegt sie also in dem Feld, das sie verlassen wollte, nicht in dem Feld, das sie betreten wollte.

Spielfiguren, die aus irgendwelchen Gründen Gelegenheitsangriffen nicht ausweichen dürfen (z.B., weil sie das Manöver „Rennen“ verwenden), verteidigen sich passiv und der Gelegenheitsangriff erhält zudem eine doppelte Hilfe.

Kampf mit zwei Waffen

Hierunter fällt sowohl die Verwendung einer einhändigen Angriffswaffe zusammen mit den Abwehrwaffen Parierdolch oder Schild als auch die Verwendung von einer Angriffswaffe in jeder Hand. Wer (mindestens) eine Abwehrwaffe verwendet, kann pro Kampfrunde eine zusätzliche aktive Verteidigung durchführen.

Wer zwei einhändige Angriffswaffen führt, kann pro Zug einen zusätzlichen Angriff durchführen. Eine Abwehrwaffe kann statt für eine zusätzliche Verteidigung ebenfalls für einen zusätzlichen Angriff verwendet werden.



Um mit zwei Waffen in einem Zug effektiv anzugreifen, ist die Fertigkeit Zwei-Waffen-Kampf erforderlich (siehe Kapitel 2, S. 45). Wer eine Waffe in seiner nicht-dominanten Hand (siehe Kapitel 1, S. 16) zum Angriff verwendet, ohne über das Talent „Beidhändigkeit“ zu verfügen (siehe Kapitel 2, S. 71), erleidet außerdem in jedem Fall eine doppelte Erschwernis.

Auch eine einhändige Wurfwanne kann für einen zusätzlichen Angriff verwendet werden – und zwar sogar ohne jegliche Expertise in Zwei-Waffen-Kampf.

Waffenloser Kampf

Waffenlose Angriffe folgen mit Ausnahme der Besonderheiten bei kritischen Ergebnissen (siehe S. 90, Tabelle 37, Fußnote 1) grundsätzlich den gleichen Regeln wie bewaffnete Angriffe. Die Waffe stellt in diesem Fall das gesamte Repertoire an natürlichen Angriffsmöglichkeiten einer Spielfigur dar – seien es Schläge, Tritte, Kopfstöße, Klauenhiebe oder Bissangriffe.

Humanoide, die waffenlos angreifen, haben einen Schadenswert von 1W-2+KPB+GK. Hat eine humanoide Spielfigur im waffenlosen Kampf nur eine Hand frei, bedeutet dies eine Erschwernis, hat sie gar keine Hand frei, ergibt sich sogar eine doppelte Erschwernis.

Hilfen & Erschwernisse im Nahkampf

Im Nahkampf sind die nachfolgenden Hilfen & Erschwernisse zu berücksichtigen:

Tabelle 39: Hilfen & Erschwernisse im Nahkampf

Situation	Hilfe/Erschwernis
Angreifer/Gegner liegt am Boden	-E/+H
Ziel in defensiver/offensiver Haltung	-E/+H
Gegner im Dunkeln (Distanz 1 Feld)	-E×2

Bei Spielfiguren, deren Nahkampfangriffe eine $RW \geq 2$ aufweisen, können sich Hindernisse (z.B. andere Spielfiguren) auf Feldern zwischen ihnen und ihrem Gegner befinden. In diesem Fall gelten dieselben Regeln wie für Fernkampfangriffe (siehe S. 94).

Sichtlinien & Dunkelheit

Sichtlinien

Angriffe setzen voraus, dass eine Spielfigur sehen oder zumindest erahnen kann, wo sich ihr Ziel befindet. Sehen erfordert eine Sichtlinie: Eine Sichtlinie besteht, wenn man von einer beliebigen Ecke des eigenen Felds (bzw. eines eigenen Felds bei Spielfiguren, die mehr als ein Feld belegen) auf dem Bodenplan zumindest eine Linie zu einer Ecke des Felds (bzw. eines Felds) des Ziels ziehen kann, ohne auf ein sichtblockierendes Hindernis (z.B. eine Wand oder dichten Nebel) zu stoßen.

Nicht überraschte Spielfiguren sind während eines Kampfes rundum aufmerksam und haben daher in jede Richtung potentiell eine Sichtlinie.

Dunkelheit

Die Sicht kann auch durch die Beleuchtung beeinträchtigt sein (siehe Kapitel 7, S. 281, Licht & Dunkelheit).

Gegner im Halbdunkeln anzugreifen, bedeu-

tet im Fernkampf eine Erschwernis. Gegner im Dunkeln kann man nicht angreifen, außer diese befinden sich in einem direkt benachbarten Feld. Dann kann ihre Position zumindest erahnt werden, dies stellt allerdings sowohl im Fern- als auch im Nahkampf eine doppelte Erschwernis dar.

Gegen Angriffe, die aus der Dunkelheit durchgeführt werden, ist nur eine passive Verteidigung möglich. Außerdem kann man sich gegen Gelegenheitsangriffe, die aus der Dunkelheit heraus geführt werden, nicht mit Akrobatik: Angriffen ausweichen verteidigen. Spielfiguren, die über Nachtsicht verfügen, können den Schutz der Dunkelheit sogar für hinterhältige Angriffe verwenden, sofern sie sich ausreichend heimlich verhalten (siehe S. 98).

Gegner in Dunkelheit, Nebel & Co. lokalisieren

Wie schwer es einer Spielfigur fällt, die Position des Gegners (auf dem Bodenplan) zu lokalisieren, hängt primär davon ab, wie laut oder leise der Gegner sich verhält und welche Lautstärke die Hintergrundgeräusche haben. Der Ursprung von Waffengeklirren, Schmerzensschreien, Zaubergesängen und vergleichbar lauten Geräuschen, die nicht von anderen Lärmquellen im Hintergrund überlagert werden, kann ohne Wachsamkeitsprobe lokalisiert werden.

16. Warum keine Hilfen für Überzahl und Angriffe in den Rücken? Warum keine Kopftreffer?

Hilfen für Überzahl bedeuten zusätzliche Rechnerei, die unnötig ist, weil Unterzahl bereits durch die begrenzte Anzahl aktiver Verteidigungen bestraft wird. Vorteile für Angriffe in den Rücken jenseits hinterhältiger Angriffe implizieren einen statischen Blick auf den Bodenplan. Tatsächlich orientiert sich jede Spielfigur im Kampf mal hierhin, mal dorthin. Die Ausrichtung der Spielfiguren auf dem Bodenplan hat in DuoDecem somit keine spieltechnische Bedeutung: Sichtlinie besteht über eine gesamte Kampfrunde von 6 Sekunden hinweg in alle Richtungen. Treffer an verwundbaren Stellen werden wiederum bereits durch den erhöhten Schaden abgebildet, der durch zusätzliche Erfolgsgrade bei der Angriffsprobe verursacht wird.

Kapitel 3: Kampf

Wenn der Gegner sich normal bewegt und in seinem Zug keine lauten Geräusche verursacht, jedoch im Hintergrund Kampfärm herrscht, ist eine Wachsamkeitsprobe (25) erforderlich: Bei einem Erfolg weiß der Verfolger, in welche Richtung er sich bewegen muss. Bei einem kritischen Erfolg kann er die Position des Gegners sogar genau lokalisieren. Sind im Hintergrund keine lauten Geräusche zu hören, sinkt der Mindestwurf für die Wachsamkeitsprobe auf 10. Rennt der Gegner, erhält der Verfolger eine doppelte Hilfe, bei schleichenden Gegnern muss das Ergebnis seiner Wachsamkeitsprobe zusätzlich die Heimlichkeitsprobe der Gegner schlagen (siehe Kapitel 2, S. 42, Schleichen & Verstecken).

Fernkampfangriffe

Fernkampfangriffe unterscheiden sich in einigen Punkten von Nahkampfangriffen: Wer sich gegen einen Fernkampfangriff aktiv verteidigt ohne dafür einen



Schild zu verwenden, erleidet eine doppelte Erschwernis.

Andererseits erschweren Hindernisse in der Schlusslinie häufig Fernkampfangriffe (siehe Tabelle 40). Eine Spielfigur gilt nur dann als in der Schusslinie befindlich, wenn sie mindestens die gleiche Größenklasse wie das anvisierte Ziel aufweist. Auch Objekte in der Schusslinie, die mindestens die Größenklasse des Ziels aufweisen, erschweren den Fernkampfangriff.

Bietet ein Objekt optimale Deckung (z.B. Zinnen) zählt es als drei Objekte. Füllt ein Objekt ein Feld auf der Schusslinie völlig aus,

kann der Fernkampfangriff nicht durchgeführt werden, da keine Sichtlinie besteht.

Tabelle 40: Hilfen & Erschwernisse im Fernkampf

Situation	Hilfe/ Erschwernis
Ziel liegt am Boden	-E
Angriff aus dem Liegen	-E
Ziel in defensiver/offensiver Haltung	-E/+H
Ziel im Halbdunkeln/im Dunkeln (Distanz 1 Feld)	-E/-E×2
Ein bis zwei Spielfiguren/Objekte in der Schusslinie des Angreifers	-E
Mehr als zwei Spielfiguren/Objekte in der Schusslinie des Angreifers	-E×2
Entfernung zum Ziel > halbe Reichweite der Waffe	-E
Ziel ist eine GK kleiner/größer	-E/+H
Ziel ist mind. zwei GK kleiner/größer	-E×2/+H×2
Angreifer befindet sich in gegnerischer Kontrollzone	-E
Ziel verteidigt sich mit großem Schild	-E×2

Schießen auf hilflose Spielfiguren und Objekte

Ein regulärer Fernkampfangriff gegen eine hilflose Spielfigur erfolgt gegen Mindestwurf 5.

Beim Schießen auf Objekte, wie es z.B. im Rahmen eines Wettbewerbs vorkommt, hängt der Mindestwurf primär von der Größe sowie der Entfernung des Ziels ab – von einfach bis extrem schwierig ist alles möglich (siehe Kapitel 2, S. 31 Tabelle 13).

Auch alle anderen Faktoren, die das jeweilige Objekt leichter oder schwerer zu treffen machen, fließen direkt in den Mindestwurf ein, weshalb Hilfen & Erschwernisse für Angriffe auf Objekte keine Rolle spielen.

Munition bergen

Nach einem Kampf lassen sich durchschnittlich 30% der verwendeten Pfeilen, Bolzen und Nadeln wieder verwenden bzw. wieder finden. Wurf Waffen gehen normalerweise nicht verloren, unterliegen aber den Regeln für Verschleiß.

Berittener Kampf

Die Manöver „Lanzenangriff“ und „Niederreiten“ stehen nur berittenen Kämpfern offen. Ansonsten gelten für den Reiterkampf die folgenden Regeln:

- Da Kämpfe für Reittiere eine Stresssituation darstellen, muss der Reiter sein Reittier unter Kontrolle halten, was eine einfache Aktion darstellt (siehe Kapitel 2, S. 43). Er erhält dabei eine Erschwernis, wenn das Reittier nicht für den Kampf trainiert ist (siehe Kapitel 2, S. 53, Abrichten). Der Reiter braucht nicht zwingend freie Hände, da die Steuerung des Reiters mit den Beinen erfolgen kann. Eine freie Hand gewährt jedoch eine Hilfe, zwei freie Hände eine doppelte Hilfe. Falls der Reiter gar nicht versuchen möchte, sein Reittier unter Kontrolle zu halten, kann er mit einer einfachen Aktion absitzen. In diesem Fall muss er jedoch auf Akrobatik: Turnen proben (siehe Kapitel 2, S. 39), wenn er einen Sturz und Fallschaden vermeiden bzw. (beim „Absitzen“ von sehr großen und gigantischen Reittieren) reduzieren möchte.
- Ein Reiter, der sein Reittier als einfache Aktion kontrolliert, kann selbiges auch bewegen (siehe Kapitel 2, S. 43). Das ist nützlich, weil Reittiere in aller Regel schneller



als Reiter sind und/oder fliegen können.

- Provoziert ein Reiter Gelegenheitsangriffe, können die Gegner diese wahlweise gegen ihn selbst oder sein Reittier richten. Gelegenheitsangriffe auf den Reiter werden mit Reiten verteidigt, Gelegenheitsangriffe auf das Reittier wie üblich mit dessen Akrobatik. Ein Reiter kann sich auch dann selbst gegen Gelegenheitsangriffe verteidigen, wenn sein Reittier rennt. Wird das Reittier zu Boden geschlagen, geht sein Reiter ebenfalls zu Boden und erhält zudem 1W* Schaden, sofern ihm keine Probe auf Akrobatik: Turnen (12) gelingt.
- Die Verwendung zweihändiger Nah- und Fernkampfwaffen von einem Reittier aus unterliegt einer Erschwernis.
- Ist ein Reittier mindestens eine Größenklasse größer als ein Gegner, kommt der Reiter bei seinen Angriffen in den Genuss des Vorteils der erhöhten Position. Und er kann ein Reittier, das den Trick „Angreifen/Ablassen“ beherrscht (siehe Kapitel 2, S. 53, Abrichten), mitkämpfen lassen (siehe Manöver „Befehligen“).
- Intelligente Reittiere (INT > -5) können ihre Angriffe ohne Befehl des Reiters ausführen und bewegen sich selbstständig. Außerdem muss der Reiter kooperative intelligente Reittiere nicht kontrollieren (siehe Kapitel 2, S. 43), weshalb solche Reittiere auch mehr als eine Größenklasse größer als der Reiter sein können.
- Einige Effekte (z.B. Odemwaffen, der Zauber „Leichenexplosion“ oder Fallen) betreffen alle Spielfiguren in einem Feld und können durch Akrobatik abgeschwächt oder negiert werden. Berittene Spielfiguren, die ihr Reittier kontrollieren, verwenden die Fertigkeit Reiten, um sich und damit auch ihr Reittier zu schützen. Nicht kontrollierte Reittiere verwenden Akrobatik, um sich und damit auch ihren Reiter zu schützen.

Kampf im Wasser

Landbewohner, die im Wasser kämpfen müssen, sind gegenüber Wasserbewohnern erheblich im Nachteil: Sie bewegen sich langsamer fort (siehe Kapitel 2, S. 43, Schwimmen) und Proben auf Akrobatik, Waffe, Waffenloser Kampf sowie Zwei-Waffen Kampf unterliegen einer doppelten Erschwernis.

Zudem wird bei Angriffen unter Wasser der verursachte Schaden halbiert und bei physischen Fernkampfangriffen die maximale Reichweite auf 1/10 (bei Armbrüsten 1/5) reduziert. Unter Wasser können Landbewohner außerdem keine Zauberformeln singen (siehe Kapitel 4, S. 106, Zaubervorgang).

Manöver

Pro Kampfrunde darf eine Spielfigur als Komplexaktion ein Manöver durchführen⁹. Die meisten Manöver, *die einen Angriff der Spielfigur beinhalten*, dürfen nur in Verbindung mit Nahkampfwaffen verwendet werden. Lediglich Hinterhältiger Angriff und Todesstoß sind auch mit Fernkampfwaffen möglich.

Abdrängen

Bisweilen ist es taktisch von Vorteil, den Gegner in eine bestimmte Richtung zu zwingen. Auf diese Weise kann man z.B. Verbündeten Gelegenheitsangriffe ermöglichen oder seinen Feind in einen Abgrund drängen.

Die Spielfigur führt für dieses Manöver eine normale Angriffsprobe durch: Bei einem Erfolg verursacht sie keinen Schaden sondern verschiebt den Verteidiger um ein Feld in beliebiger Richtung.

⁹ Da ein Manöver ebenso wie Angriff(e) ausführen eine Komplexaktion ist (siehe S. 62, Tabelle 36), kann eine Spielfigur mit mehreren Angriffen dennoch nur ein Manöver durchführen, denn sie verfügt zwar über mehrere Angriffe, nicht aber über mehrere Komplexaktionen. Einige Manöver bringen jedoch Vorteile, wenn eine Spielfigur mehrfach angreifen darf. Da Gelegenheitsangriffe freie Aktionen sind, können auch sie keine Manöver beinhalten.

Abdrängen funktioniert nicht, wenn der Gegner mehr als eine Größenklasse größer ist. Verfügt eine Spielfigur über mehrere Angriffe pro Zug, kann sie dieses Manöver mit regulären Angriffen kombinieren bzw. mehrfach versuchen, Gegner abzudrängen.

Abwarten

Spielfiguren, die nicht zur eigenen Initiative aktiv werden sondern auf Handlungen anderer Spielfiguren reagieren wollen, können dieses Manöver nutzen: Der Kämpfer erhält damit die Möglichkeit, zu einem späteren Zeitpunkt in derselben Kampfrunde eine beliebige Komplexaktion (inklusive Fernkampfangriffen) durchzuführen, wobei die Aktionen anderer Spielfiguren jederzeit unterbrochen werden dürfen.

Allerdings darf eine Spielfigur, die abwartet, maximal einen Angriff *oder* einen Zauber mit dem Zeitaufwand „Sofort“ durchführen. Dies gilt auch für Spielfiguren, die aufgrund von Talenten oder Merkmalen mit einer Komplexaktion mehrfach angreifen, mehrfach zaubern oder Angriffe und Zauber kombinieren können.

Spielfiguren, die über mehrere Angriffe verfügen, können diese in zusätzliche aktive Verteidigungen umwandeln.

Tara darf zuerst handeln, kann sich in ihrem Scharfschützennest aktuell aber nicht entscheiden, ob Hadrik oder Miras ihre Rückendeckung nötiger hat. Sie verwendet daher „Abwarten“. Als Hadrik vom ersten Angriff seines fähigen Gegners schwer getroffen wird und der Gegner zu einem zweiten Angriff ansetzt, entscheidet sich Tara zu handeln. Nur wenn der Gegner Taras Pfeil überlebt, kann er seinen zweiten Angriff auf Hadrik vollenden.

Wenn mehrere Kämpfer abwarten und zum gleichen Zeitpunkt aktiv werden wollen, darf die Spielfigur mit dem höheren Initiativeergebnis zuerst handeln (zum Umgang mit Gleichständen siehe S. 87).

Wer bis zum Ende der Runde nicht handelt (also seine Aktion „verfallen“ lässt) modifiziert ab der nächsten Runde sein Initiativeergebnis für diesen Kampf um +20 und „klettern“ entsprechend in der Handlungsreihenfolge nach oben. Dies hat den positiven Nebeneffekt, dass die Spielfigur sich schneller als üblich erneut aktiv verteidigen (siehe S. 88) und gegen aufrechterhaltene Zauber erneut Widerstand leisten kann (siehe Kapitel 2, Fertigkeit Zauberabwehr, S. 69).

Befehligen

Dieses Manöver dient dazu, verbündete Spielfiguren zu „aktivieren“, die nicht von alleine aktiv werden. Hierzu zählen abgerichtete Tiere/Fantasiewesen, beschworene Wesen und Untote. Ohne Befehl verhalten sie sich passiv.

Tieren/Fantasiewesen werden Befehle verbal und/oder mit Gesten erteilt, beschworene Wesen sowie Untote werden über eine mentale Verbindung kontrolliert.

Ein- und derselbe Befehl, z.B. „Diese Spielfigur angreifen“, kann allen verbündeten Spielfiguren einer Gruppe (also abgerichtete Tiere, Untote oder beschworene Wesen) erteilt werden, aber Spielfiguren aus verschiedenen Gruppen können nicht gemeinsam aktiviert werden.

Bei abgerichteten Wesen, die ein Manöver erlernt haben, das einen Angriff beinhaltet oder erfordert (z.B. „Offensive Haltung“), beinhaltet der Befehl zur Manöveranwendung auch den Befehl zum Angriff.

Wie verbündete Spielfiguren einen Befehl im Detail ausführen, hängt von ihrer Intelligenz ab: Spielfiguren mit Intelligenz ≤ -5 greifen nur genau jenen Gegner an, den ihr Befehlsggeber ausgewählt hat. Ist dieser Gegner



kampfunfähig, benötigen sie einen neuen Befehl. Spielfiguren mit Intelligenz > -5 sind in der Lage, flexibler zu reagieren und greifen auch ohne erneuten Befehl weitere Feinde an, wobei die jeweilige taktische Finesse mit der Höhe des Intelligenzwerts steigt.

Eine verbündete Spielfigur, die keinen Befehl hat und angegriffen wird, wendet sich gegen ihren Angreifer. Wurde sie mehrfach angegriffen, folgt sie i.d.R. der Sequenz: Nächsten Gegner angreifen, bei gleicher Entfernung letzten Angreifer. Ist kein Angreifer erreichbar oder hat die verbündete Spielfigur keinen Befehl erhalten, verwendet sie in Kampfsituationen das Manöver „Defensive Haltung“ (mit Ausnahme von gewöhnlichen Untoten, die sich nicht aktiv verteidigen können).

Defensive Haltung

Der Kämpfer verzichtet auf jeglichen Angriff und erhält dafür bis zum Anfang seines nächstens Zuges eine zusätzliche aktive Verteidigung und einen zusätzlichen Gelegenheitsangriff.

Kann ein Kämpfer mehrere Angriffe ausführen, erhält er auch die entsprechende Anzahl zusätzlicher aktiver Verteidigungen. Seine Gegner erhalten zudem auf alle physischen Angriffe eine Erschwernis.

Defensive Haltung kann wie alle Manöver erst angesagt werden, sobald eine Spielfigur am Zug ist. Somit können die zusätzlichen Verteidigungen in der ersten Kampfunde nicht vor Angreifern schützen, die vor einem am Zug sind.



Entwaffnen

Einen Gegner zu entwaffnen, ist ein sehr schweres Unterfangen: Der Angreifer führt einen regulären Angriffswurf durch und muss dabei einen kritischen Erfolg gegen die aktive Verteidigung des Gegners erzielen, wobei dieser weder eine aktive Verteidigung „übrig“ haben, noch eine solche „verbrauchen“ muss. Die Entwaffnung von Schlagringen oder Stachelhandschuhen ist unmöglich. Die Entwaffnung von zweihändigen Waffen und Schilden geht mit einer Erschwernis einher.

Verfügt eine Spielfigur über mehrere Angriffe pro Zug, kann sie dieses Manöver mit regulären Angriffen kombinieren bzw. mehrfach versuchen, den Gegner zu entwaffnen. Gelingt das Manöver, landet die Waffe des Gegners in einem zufällig bestimmten, an den Gegner angrenzendes, Feld (zur Bestimmung des Feldes siehe S. 90, Tabelle 37, Fußnote 3).

Lanzenangriff

Mit der Lanze können Reiter besonders wirkungsvoll angreifen. Die Regeln entsprechen weitgehend denen des Manövers „Niederreiten“ (siehe übernächstes Manöver). Allerdings führt der Reiter einen regulären Angriff durch und Rüstung schützt das Opfer. Dafür wird der vom Angreifer verursachte Schaden um 10 erhöht und „Lanzenangriff“ setzt nicht voraus, dass das Reittier größer als das Angriffsziel ist.

Hinterhältiger Angriff

Hinterhältige Angriffe werden gegen MW 0 ausgeführt und setzen voraus, dass der Angreifer eine erfolgreiche Probe auf Heimlichkeit: Schleichen & Verstecken ablegt (siehe Kapitel 2, S. 42). Sie können zudem



nur gegen Spielfiguren durchgeführt werden, die keine Sichtlinie auf den Angreifer haben (z.B. aufgrund von Dunkelheit oder Überraschung).

Eine Spielfigur, die über mehrere Angriffe pro Zug verfügt, kann dieses Manöver mit regulären Angriffen kombinieren. Mehrere hinterhältige Angriffe in einem Zug können nur Spielfiguren mit dem Talent „Meuchler“ durchführen (siehe Kapitel 2, S. 77).

Besonderheiten im Nahkampf

Wird der Gegner durch einen hinterhältigen Nahkampfangriff getötet oder verliert er das Bewusstsein, so passiert dies auf Wunsch des Angreifers lautlos. Auch ein Ringkampf kann durch einen hinterhältigen Angriff eingeleitet werden. Der Angreifer erleidet in diesem Fall keinen Gelegenheitsangriff und seine Probe zur Einleitung des Ringkampfs gelingt automatisch.

Besonderheiten im Fernkampf

Eine versteckte Spielfigur, die einen hinterhältigen Fernkampfangriff durchgeführt hat, läuft Gefahr, von Gegnern mit Sichtlinie zu ihrer Position entdeckt zu werden. Gegner, die nicht mehr als 20 Felder (30 m) entfernt sind, entdecken sie automatisch. Gegner in größerer Entfernung müssen einen Erfolg bei einer vergleichenden Probe mit Wachsamkeit gegen Heimlichkeit des Schützen bestehen. Das Ausschalten von Gegnern durch hinterhältige Fernkampfangriffe erfolgt nicht immer lautlos: Es wird ein Zufallswurf durchgeführt, bei einer 1-3 fällt der Gegner ungünstig und es entsteht Lärm, der in der Nähe befindlichen Spielfiguren Wachsamkeitsproben ermöglicht (je „leiser“ der Untergrund, desto höher der MW).

Niederreiten

Ein Reiter kann versuchen, mit seinem Reittier Gegner zu überrennen. Hierzu muss er zu Beginn seiner Runde mindestens 6 Felder

(9 m) vom Ziel entfernt sein, und sein Reittier muss mindestens eine Größenklasse größer als das Ziel sein. Hindernisse auf dem Weg kann der Reiter mit freien Aktionen überwinden, der MW hängt von der Höhe des Hindernisses ab (siehe Kapitel 2, S. 43, Reiten). Gegner, deren Kontrollzonen durchquert werden, haben wie üblich die Möglichkeit, Gelegenheitsangriffe auszuführen.



Statt einer regulären Angriffsprobe führt der Reiter bei Niederreiten eine Reitenprobe gegen die aktive oder passive Verteidigung des Gegners durch. Bei Erfolg verursacht er $2W^*$ Schaden pro Größenklassendifferenz zwischen Reittier und Gegner und der Gegner wird zu Boden geworfen.

Nach dem Angriff muss der Reiter sich noch mindestens 3 Felder (4,5 m) in gerader Linie weiterbewegen, sofern das Reittier noch über ausreichend Bewegung verfügt. Sofern dies nicht der Fall ist, muss das Reittier diese Bewegung in seiner nächsten Runde ausführen. Niederreiten ist daher riskant, wenn das Ziel sich vor einem Abgrund o.ä. befindet.

Niederschlagen



Dieses Manöver verursacht im Vergleich zum regulären Angriff nur halben Schaden, ermöglicht aber dafür, einen Gegner zu Boden zu schlagen, wenn dieser getroffen wird und zusätzlich mit einer vergleichenden Probe Athletik: Kraftakte (freie Aktion) gegen das Ergebnis der Angriffsprobe scheitert. Hierbei können auch zerbrechliche Gegenstände wie Tränke zu Bruch gehen (siehe Kapitel 2, S. 57).

Niederschlagen funktioniert nicht, wenn der Gegner mehr als eine Größenklasse größer ist. Verfügt eine Spielfigur über mehrere Angriffe pro Zug, kann sie dieses Manöver mit regulären Angriffen kombinieren bzw. mehrfach versuchen, Gegner niederschlagen. Eine niedergeschlagene Spielfigur benötigt eine einfache Aktion um aufzustehen (siehe S. 86, Tabelle 36) und Nahkampfangriffe auf Spielfiguren, die zu Boden gegangen sind, erhalten eine Hilfe.

Offensive Haltung

Der Kämpfer kann bis zum Anfang seines nächsten Zuges keine aktive(n) Verteidigung(en) durchführen (Gelegenheitsangriffen

kann er jedoch weiter ausweichen) und darf dafür alle seine verfügbaren regulären Angriffe plus einen zusätzlichen Angriff ausführen. Physische Angriffe gegen Spielfiguren, die dieses Manöver verwenden, erhalten eine Hilfe.



Ringkampfangriff

Mit der Fertigkeit Waffenloser Kampf können Gegner gleicher oder geringerer Größenklasse (bei Angriffen auf Reiter zählt die Größenklasse des Reittiers) in einen Ringkampf verwickelt werden. Der Einsatz des Manövers setzt voraus, dass der Angreifer mindestens eine Hand frei hat und in der anderen Hand maximal eine Waffe mit Behinderung 0 führt.

Der Ringkampfangriff provoziert zunächst einen Gelegenheitsangriff des Ziels und muss zudem dessen Verteidigung schlagen, um den Ringkampf einzuleiten. Gelingt dies, bewegt der Angreifer sich in das Feld seines Gegners. Hierbei handelt es sich um die Ausnahme zur Regel, dass zwei Kämpfer der Größenklasse ≥ -1 nicht dasselbe Feld besetzen dürfen.

Nach erfolgreichen Einleiten kann der Angreifer versuchen, das Ziel zu verletzen (dies ist Teil des Ringkampfangriffs, erfordert also keine Zusatzaktionen oder -angriffe), wobei im Ringkampf folgende Sonderregeln gelten:

- Nur waffenlose Angriffe und Nahkampfwaffen mit Behinderung 0 können effektiv eingesetzt werden (Waffen fallen lassen ist eine freie Aktion, siehe S. 86, Tabelle 36: Wichtige Aktionen im Kampf)
- Keine physischen Angriffe gegen Gegner außerhalb des Ringkampfs
- Nur passive Verteidigung gegen Angriffe von außerhalb. Nahkampfangriffe von außerhalb unterliegen Erschwernis, Fernkampfangriffe doppelter Erschwernis¹⁰
- Spielfiguren im Ringkampf haben keine Kontrollzone
- Zaubern im Ringkampf erfordert eine Probe auf Mentales Training (24)

Eine Spielfigur mit mehreren Angriffen kann diese auch im Ringkampf verwenden. Wer waffenlos kämpft und kritische Erfolge erzielt, darf zusätzlich zum erhöhten Schaden einen der folgenden Effekte auslösen:

- Den Gegner zu Boden bringen
- Den Gegner Entwaffnen
- Den Gegner in ein angrenzendes Feld werfen (beendet den Ringkampf)
- sich einmal pro Zug mit einem Gegner im Schlepptau bewegen (durch Last verringerte Bewegungsrate beachten, siehe Kapitel 5, S. 172), mit dem die Spielfigur sich bereits in der letzten Kampfrunde im Ringkampf befand
- Den Gegner in seiner nächsten Kampfunde am Sprechen (und damit i.d.R. auch Zaubern) hindern

Kritische Misserfolge erlauben dem Gegner einen Gelegenheitsangriff, dem nicht mit Akrobatik ausgewichen werden darf.

Wer den Ringkampf gegen den Willen des Gegners verlassen will, muss eine Kom-

¹⁰ Falls dem Angreifer egal ist, wen er trifft, wird das Opfer per Zufallswurf bestimmt und die Erschwernis entfällt. Allerdings wird der verursachte Schaden dann durch zusätzliche Erfolgsgrade auch nicht erhöht.



Kapitel 3: Kampf

plexaktion aufwenden und eine vergleichende Probe in Waffenloser Kampf, Akrobatik: Turnen oder Athletik: Kraftakte gewinnen (wobei jede Spielfigur selbst entscheidet, welche Fertigkeit sie im Vergleich verwendet).

Rennen

Die Fortbewegung einer Spielfigur, die dieses Manöver verwendet, erfolgt mit vierfacher Bewegungsrate, plus drei Felder für jeden Erfolgsgrad, den sie bei einer Athletikprobe (10) erzielt (freie Aktion). Es ist erlaubt, während des Rennens Hindernisse zu überspringen (siehe Kapitel 2, S. 40, Springen). Wer rennt, kann bis zum Beginn seines nächsten Zuges keine aktiven Verteidigungen und keine Gelegenheitsangriffe durchführen und Gelegenheitsangriffen nicht ausweichen.

Wachsamkeitsproben während des Rennens unterliegen einer Erschwernis, außerdem führt Rennen leicht zu Erschöpfung (siehe Kapitel 7, S. 271, Tabelle 70).

Das Manöver kann grundsätzlich auch mit Flug- und Grabebewegungsraten verwendet werden, nicht aber von Spielfiguren, die schwer verwundet sind oder eine Behinderung > 2 durch Last aufweisen.

Todesstoß

Mit diesem Manöver ist es möglich, einen hilflosen Gegner schnell auszuschalten. Dies geht auf Wunsch des Angreifers auch (nahezu) lautlos vonstatten.

Ein Gegner gilt als hilflos, wenn er schläft, bewusstlos ist, durch herkömmliche Mittel wie Fesseln oder magische Effekte bewegungsunfähig gemacht wurde oder sich in einer Geiselpose befindet. Geiselpose bedeutet, eine spitze oder scharfe Waffe an einer verwundbaren Stelle des Gegners (z.B. am Hals) im Anschlag zu haben. Der MW für einen Todesstoß liegt anlog zum hinterhältigen Angriff bei 0, allerdings wird der gesamte resultierende Schaden verdoppelt. Verfügt eine Spielfigur über mehrere Angriffe pro

Zug, kann sie dieses Manöver mit regulären Angriffen kombinieren. Bei Fantasiewesen obliegt es dem Spielleiter zu entscheiden, ob verwundbare Stellen existieren, die die Anwendung von Todesstoß rechtfertigen.

Mit Fernkampfwaffen ist Todesstoß nur von einem benachbarten Feld aus möglich.

Vorsichtige Bewegung

Die Bewegungen der Spielfigur verursachen keine Gelegenheitsangriffe.

Fesselwaffen

Erfolgreiche Angriffe mit Bolas & Netzen verursachen keinen Schaden. Stattdessen verhindern sie, dass das Opfer physische Komplexaktionen (Zaubern ist also möglich), einfache Aktionen oder aktiven Verteidigungen durchführen kann, bis es sich von der Fesselwaffe befreit hat, was seinerseits eine (legale) Komplexaktion erfordert. Bei einem kritischen Treffer geht das Opfer zusätzlich zu Boden.

Fesselwaffen können nur gegen Ziele eingesetzt werden, deren Größenklasse die des Angreifers nicht übersteigt (sofern dieser keine Waffe ungewöhnlicher Größe verwendet, siehe Kapitel 5, S. 162). Es gelten die üblichen Hilfen & Erschwernisse für Fernkampfangriffe, wobei Angriffe mit dem Netz innerhalb der gegnerischen Kontrollzone keine Erschwernis zur Folge haben.

Verletzungen und ihre Folgen

Verwundung

Ein Kämpfer, der mindestens 50% seiner Lebenskraft verloren hat, gilt als verwundet. Dies hat eine Erschwernis auf alle Proben (also auch Widerstandsproben), eine um zwei verringerte passive Verteidigung und um eins verminderte



Kapitel 3: Kampf

Bewegungsraten zur Folge, bis die Lebenskraft wieder über 50% steigt.

Ein Kämpfer, der mindestens 75% seiner Lebenskraft verloren hat, gilt als schwer verwundet. Dies hat eine doppelte Erschwernis auf alle Proben, eine um vier verringerte passive Verteidigung und um zwei verminderte Bewegungsraten zur Folge, bis die Lebenskraft wieder über 25% steigt. Schwer verwundete Spielfiguren können außerdem nicht mehr rennen.

Die Nachteile durch Verwundung und schwere Verwundung sind nicht kumulativ.

Bewusstlosigkeit & Tod

Eine Spielfigur, deren Lebenskraft auf ≤ 0 fällt, wird auf der Stelle bewusstlos. Sie wacht wieder auf, wenn ihre Lebenskraft durch den Einsatz von Heilkunde, Zauberei oder Tränken wieder über 0 steigt. Falls die Spielfigur keine Hilfe von außen bekommt, erhält sie durch Selbstheilungsprozesse des Organismus pro Stunde einen Punkt Lebenskraft zurück, bis sie wieder aufwacht.

Dies gilt jedoch nur, solange die Lebenskraft der Spielfigur nicht auf ≤ -10 sinkt. Eine Spielfigur, deren Lebenskraft auf ≤ -10 sinkt, beginnt zu sterben und erleidet alle 4 Minuten $1W/2^*$ Schaden durch äußere und/oder innere Blutungen bzw. Organversagen. Sobald die Lebenskraft einer Spielfigur auf ≤ -20 sinkt, stirbt sie auf der Stelle.

Spielfiguren der Größenklassen -2 gelten ab 0 Lebenskraft als sterbend und sterben endgültig, sobald die Lebenskraft -5 erreicht. Spielfiguren der Größenklasse -3 sterben sofort, sobald ihre Lebenskraft auf null sinkt.

Totstellen

Eine schwer verwundete, hinreichend intelligente Spielfigur (INT > -3) hat nach jedem Treffer die Option, als freie Aktion zu Boden zu gehen und so Kampfunfähigkeit vorzutäuschen. Da ein verletzter Organismus von Adrenalin überschwemmt ist und Stillhalten

entsprechend schwer fällt, ist eine vergleichende Probe in Mentales Training gegen die Wachsamkeit des Angreifers erforderlich. Falls Totstellen durch einen Fernkampfangriff bzw. einen Angreifer, der sich mindestens 10 Felder (15 m) entfernt befindet, ausgelöst wurde, erhält der Anwender eine Hilfe. Falls Totstellen durch einen Nahkampfangriff ausgelöst wurde, eine Erschwernis.

Misslingt die Probe, ist der Trick aufgefliegen und der Angreifer darf sofort einen Gelegenheitsangriff auf den Anwender durchführen, der sich nicht mit Akrobatik: Angriffen Ausweichen verteidigen darf. Gelingt die Probe, hält der Angreifer den Anwender zumindest für kampfunfähig. Es gibt jedoch Gegner, die gerne auf Nummer sicher gehen und noch einen Treffer landen. Auch in solchen Fällen erhält der nächste physische Angriff auf den Scheintoten eine doppelte Hilfe und darf nicht aktiv verteidigt werden.

Bei einer näheren Inspektion im Sinne von Puls o.Ä. fühlen (Komplexaktion) fliegt Totstellen ohne Probe auf. Dem Anwender steht in diesem Fall jedoch seinerseits ein Gelegenheitsangriff auf den Untersuchenden zu, der jedoch normal (also mit Akrobatik: Angriffen ausweichen) verteidigt werden kann.

Kampfmoral

Die Kampfmoral einer Spielfigur wird auf die Probe gestellt, wenn zu Beginn ihres Zuges eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

1. Die Spielfigur ist schwer verwundet.
2. Seit dem letzten Zug der Spielfigur ist ein Verbündeter des mindestens gleichen Levels gefallen oder hat sich zurückgezogen *und* die Gegenseite ist dadurch jetzt in der Überzahl.

Liegen beide Auslöser vor, muss dennoch nur einmal geprobt werden. Um standhaft zu bleiben, ist eine Probe auf Mentales Training (18) erforderlich. Bei einem Misserfolg nutzt die Spielfigur ihren Zug zur Flucht. Es obliegt

Kapitel 3: Kampf

der Runde zu entscheiden, ob nur Spielleiterfiguren und Verbündete der Charaktere oder auch die Charaktere selbst auf Kampfmoralproben müssen.

Tabelle 41: Kampfmoral

Bedingung	Hilfe/ Erschwernis
mind. 2-fache Überzahl/ Unterzahl	+H/-E
mind. 3-fache Überzahl/ Unterzahl	+H×2/-E×2
Zauberwirker in eigenen/ gegnerischen Reihen	+H/-E
Fantasiewesen GK 2 oder 3 in eigenen/gegnerischen Reihen	+H/-E
Fluchtwege blockiert	+H×2
Anführer gefallen	-E

Sobald der Feind außer Sicht- und Hörweite ist, kann eine flüchtende Spielfigur mit einer weiteren Probe auf Mentales Training (18) ihre Kampfmoral wiederherstellen. Misslingt auch diese Probe, flüchtet sie bis zur Erschöpfung. Spielleiterfiguren, die auf der Flucht gestellt werden, ergeben sich.

Fähigkeiten von Gegnern einschätzen

Die Spieler müssen ihre Beurteilung der Fähigkeiten von Gegnern nicht allein darauf stützen, ob selbige bei (vergleichenden) Fertigungsproben besser oder schlechter als die Charaktere abscheiden. Sie können darüber hinaus bei Fantasiewesen die Fertigkeit

Monsterkunde, bei Tieren die Fertigkeit Naturkunde und bei allen Spielfiguren das Talent „Siebter Sinn“ nutzen.

Auch kann ein Charakter ohne Probe erkennen, ob eine Spielfigur unverletzt, verletzt, verwundet oder schwer verwundet ist (dies funktioniert sogar, wenn die Spielfigur über das Merkmal „Schmerzresistenz“ verfügt).



Bei allen körperlichen Fertigkeiten lässt sich zudem einschätzen, wie der Expertisegrad einer Spielfigur, die der Charakter beim Ausüben der Fertigkeit mindestens einmal beobachten konnte (freie Aktion), in Relation zum eigenen Expertisegrad ist (besser, schlechter oder gleich).

Allerdings kann diese Beurteilung nur vorgenommen werden, wenn der Charakter in der jeweiligen Fertigkeit mindestens den Expertisegrad „kompetent“ aufweist (wenn es sich

17. Warum Regeln für Kampfmoral?

Die Mechanik für Kampfmoral soll primär verhindern, dass Kämpfe, die bereits klar entscheiden sind, sich wie Kaugummi hinziehen und alle Beteiligten sich unnötig langweilen. Vorhersehbare Phasen der Langweile zu vermeiden, rechtfertigt aus Sicht des Autors eine zusätzliche Regel. Darüber hinaus hilft Kampfmoral bei der realistischen Simulation, da Kämpfe nicht nur durch Kampfkraft sondern eben auch durch Kampfgeist gewonnen werden. Aber auch unabhängig von der Kampfmoral ziehen sich intelligente Gegner normalerweise zurück, sobald sich eine Niederlage abzeichnet.

um eine Waffenfertigkeit handelt, können auch verwandte Waffen ohne Einschränkung beurteilt werden).

Tara überlegt, ob sie Miras gegen den Schwertkämpfer, der auf ihn eindringt, zur Hilfe kommen muss und macht die Entscheidung an der Kompetenz des Gegners mit seiner Waffe fest. Da Tara selbst kompetent mit dem Kurzschwert ist und den Gegner im Blickfeld hat, erhält sie nach dessen ersten Angriff (dem Miras übrigens nicht ausweichen konnte), die Information, dass der Expertisegrad des Gegners mit dem Schwert besser als kompetent ist – also mindestens meisterhaft. Tara weiß nun, auf wen sie ihren nächsten Pfeil abschießen wird...

Regeneration

Lebenskraft & Erschöpfung

Nach mindestens 6 Stunden Schlaf regeneriert eine Spielfigur, die weder unter Nahrungs- noch unter Wassermangel leidet, einmal alle 24 Stunden 20% ihrer Maximal-Lebenskraft und einen Erschöpfungsgrad (siehe Kapitel 7, S. 270). Ruht sie danach den ganzen Tag bis zu ihrer nächsten Schlafperiode, regeneriert eine Spielfigur am Abend

weitere 10 % ihrer Maximal-Lebenskraft sowie einen weiteren Erschöpfungsgrad.

Schläft sie weniger als 6 aber mehr als 3 Stunden, regeneriert eine Spielfigur zwar immer noch 10% ihrer Maximal-Lebenskraft aber keinen Erschöpfungsgrad. Schläft sie weniger als 3 Stunden, findet gar keine Regeneration statt. Die Unterstützung einer Spielfigur mit der Fertigkeit Heilkunde kann die Lebenskraftregeneration beschleunigen (siehe Kapitel 2, S. 60). Das Tragen von gefertigten Rüstungen beim Schlafen beeinträchtigt die Regeneration einer Spielfigur: Tuchrüstungen, Lederrüstungen, verstärkte Lederrüstungen und Kettenrüstungen halbieren die Lebenskraftregenerationsrate. In Ring-, Schuppen- und Plattenpanzern wird weder Lebenskraft noch Erschöpfung regeneriert. Runden, die sich daran stören, dass sich Spielfiguren binnen Tagen von schweren Verletzungen erholen, können die vorgeschlagenen Regenerationsraten reduzieren.

Zauberkraft

Die Regeneration von Zauberkraft wird unter der Fertigkeit Mentales Training (siehe Kapitel 2, S. 67) erläutert und analog zu Lebenskraft durch Rüstungen beeinträchtigt.

18. Wie tödlich und schnell ist das Kampfsystem?

Zwei einfache Treffer mit dem Schwert können Max Mustermann ausschalten. Ebenso dürfen auch hochstufige Abenteurer nicht allzu oft getroffen werden, wenn sie mit adäquaten Gegnern kämpfen (siehe Kapitel 6, S. 181, Kampfkraft von Spielleiterfiguren): Ihre Verteidigungswerte und ihre Ausrüstung sind zwar besser und ihre Lebenskraft ist höher als die Max Mustermanns. Dafür verursachen höherstufige Gegner viel mehr Schaden, vor allem auch dadurch, dass hochstufige Spielfiguren in DuoDecem i.d.R. häufiger angreifen als sich aktiv verteidigen können, was leicht zu (mehrfach) kritischen Treffern führt. Dies hat den intendierten Effekt, dass ein tödliches Duell zwischen zwei starken Gegnern ebenso schnell vorbei sein kann wie ein Faustkampf zwischen zwei Bauern. Andererseits haben höherstufige Spielfiguren durch ihre Talente, Merkmale und Zauber mehr taktische Optionen, was zu tendenziell längeren Zügen führt. Diesem Effekt kann jedoch begegnet werden, indem die Spieler sich bereits während der Züge ihrer Mitspieler überlegen, was sie tun möchten, sobald ihr Charakter am Zug ist.





Kapitel 4: Zauberei



Kapitelübersicht

Im ersten Teil dieses Kapitels werden die verschiedenen Zauberfertigkeiten kurz beschreiben und es wird erklärt, wie gezaubert wird. Im zweiten Teil des Kapitels finden sich alle vorgefertigten Zaubersprüche, Regeln für beschworene Wesen und Untote sowie zu Zaubertricks und göttlichen Mächten.

Die sechs Zauberfertigkeiten

Zauber werden über Fertigkeitstests gewirkt. In DuoDecem gibt es sechs Zauberfertigkeiten, die manchmal auch als „Schulen“ bezeichnet werden: Beschwören, Manipulation,

on, Magie, Nekromantie, Urkräfte und Wandlung. Sobald eine Spielfigur eine Zauberfertigkeit erlernt hat, kann sie jeden dazugehörigen Zauber wirken, wobei sich fast alle Zauber vielfältig verwenden lassen. Beispielsweise wird die Verwandlung in einen Vogel und einen Tiger durch denselben Zauberspruch abgedeckt („Tiergestalt“). Und mit „Elementgeschoss“ lassen sich Angriffe verschiedener Elemente in den unterschiedlichsten Stärken abbilden.

Allerdings können nur Spielfiguren mit sehr großer Expertise in der jeweiligen Zauberfertigkeit das volle Potential aller zugehörigen Zaubersprüche ausschöpfen, denn je mächtiger ein Zauber ist, desto höher ist auch sein Mindestwurf.

Beschwören

Mit Beschwören kann der Zauberer fremdartige Wesenheiten wie Dämonen, Elementare oder Naturgeister aus ihren angestammten Sphären herbeizwingen und seinem Willen unterwerfen.

Manipulation

Manipulationszauber arbeiten mit dem Geist von Spielfiguren. Dazu zählen die Manipulation von Gedanken, Gefühlen und Wahrnehmung, die direkte Kontrolle von Handlungen und sogar die Löschung von Erinnerungen.

19. Was tun, wenn ich einen Zauberer spielen will aber keine Rechnerei mag?

Dass mit einer einzigen Zauberformel in DuoDecem verschiedene & unterschiedlich starke Effekte abgebildet werden können, wird durch Rechnerei erkaufte. Wem das lästig ist, der sollte die häufig benutzten Zauber mit exakten Parametern in die Zauberspruch-Seite des Charakterblatts (siehe Anhang, S. 285) eintragen. Zudem ist es für alle Spieler von zauberfähigen Charakteren hilfreich, den nach Schulen geordneten Überblick aller Zaubersprüche (siehe S. 154) parat zu haben.

Magie

Magie ist eine besonders vielfältige Zauberfertigkeit, die u.a. Gegenzauber, Illusionen, Teleportation und die Erschaffung magischer Gegenstände beinhaltet.

Nekromantie

Nekromantie umfasst aggressive Kräfte, die Lebewesen schädigen, und die Erschaffung sowie Kontrolle von Untoten. Nekromantie kann auch defensive und heilende Effekte erzeugen, allerdings nur für Untote oder auf Kosten der Lebenskraft anderer Spielfiguren.

Urkräfte

Urkräfte umfassen alle Effekte, die mittels der vier Elemente Erde, Feuer, Luft und Wasser Schaden verursachen, Schaden verhindern oder die materielle Umwelt anderweitig beeinflussen (z.B. durch die Erschaffung einer Feuerwand).

Wandlung

Wandlungszauber stärken und verändern die Physis von Lebewesen. Dazu zählen das Heilen von Verletzungen, die Verbesserung von körperlichen Fertigkeiten und die Transformationen in andere Gestalten. Mächtige Wandlungszauberer können sogar Tote ins Leben zurückholen. Transformationen wie eine Verkleinerung können sich zwar situativ nachteilig auswirken, darüber hinaus können Wandlungszauber jedoch keine schädigenden Effekte haben.

Zaubervorgang

Der Zaubervorgang beinhaltet die folgenden Schritte:

1. Investition der erforderlichen Zeit (siehe S. 108, Zeitaufwand)
2. Auswahl des Ziels
3. Zauberprobe, bei Misserfolg weiter zu 5

4. Bei Erfolg ggf. Zauberabwehrprobe des Ziels (siehe Kapitel 2, S. 69, Zauberabwehr)
5. Abstreichen von Zauberkraft (siehe S. 110, Zauberkraftkosten)

Zauberei ist von mystischen Gesängen der Macht begleitet, deren Lautstärke einer Unterhaltung in Zimmerlautstärke zwischen zwei Personen entspricht und während des gesamten Zeitaufwands gesungen werden müssen. Dadurch ist auch ohne die Fertigkeit Zauberkunde erkennbar, dass ein Zauber gewirkt wird.

Gesten, Tänze oder andere spezielle Bewegungen sind für Zauberei hingegen nicht erforderlich.

Zaubermerkmale

Jeder Zauber hat einen MW, der mit der Stärke des Zaubereffekts variiert. Tabelle 46 auf S. 152 bietet einen alphabetischen Überblick aller Zauber samt Mindestwürfen. Ein jeder Zauber ist zudem charakterisiert durch die Merkmale Ziel, Wirkungsdauer und Zeitaufwand, die im Folgenden erläutert werden.

Ziel & unschädliche Zauber

Ein Zauber zielt entweder nur auf den Zauberer selbst (Z), auf beliebige Spielfiguren inklusive dem Zauberer selbst (S), auf Objekte (O) und/oder auf einen Punkt im Raum, bzw. ein Spielfeld (F). Manche Zauber zielen auch auf spezielle Ziele, die in der Zauberbeschreibung mit (→ Ziel) kenntlich gemacht werden. Zauber kann man normalerweise nur gegen Ziele richten, zu denen eine Sichtlinie (siehe Kapitel 3, S. 93) oder Körperkontakt besteht.

Ziele müssen erst ausgewählt werden, nachdem der Zauberer die für den jeweiligen Zauber erforderliche Zeit investiert hat.

Steht in der Zauberformel nach dem Ziel

zusätzlich ein *, so handelt sich um einen „unschädlichen“ Zauber, der nicht die Zauberschweife einer Spielfigur überwinden muss (siehe Kapitel 2, S. 69).

Reichweite

Die Entfernung von Zielen fließt in die Zauberschwierigkeit ein. Die Grundreichweite eines Zaubers entspricht dem jeweiligen PR des Zauberers in Feldern (1 Feld = 1,5 m). Theoretisch kann ein Zauberer Ziele in beliebiger Entfernung anvisieren, für jedes Vielfache der Grundreichweite erhöht sich jedoch die Schwierigkeit. Die Reichweite fließt als Faktor „RW“ in die Berechnung des Zauber-MWs ein. Hat ein Zauberer Körperkontakt zum Ziel, beträgt die RW null. Manche Zauber (z.B. „Ablenkung“) können sich gegen mehrere Spielfiguren richten. Bei solchen Zaubern ergibt sich die Reichweite aus dem am weitesten entfernten Ziel.

Miras verzaubert Hadrik und Tara mit „Eulenaugen“. Sein PR Zaubern: Wandlung beträgt 16. Hadrik befindet sich 8 Felder entfernt, während Tara sich in 20 Feldern Entfernung aufhält. Da Tara weiter entfernt ist, ist sie für den Faktor RW maßgeblich. Der Faktor nimmt den Wert 2 an, würde Tara sich in höchstens 16 Feldern Entfernung befinden, hätte er nur den Wert 1.

Bei Zaubern, die mehrere Felder bedecken (z.B. „Elementwand“ oder „Brücke“) können, bestimmt das vom Zauberer gewählte „Ausgangsfeld“ die Reichweite, nicht das am weitesten entfernte Feld.

Sonderfälle & Berührungsauber

Es gibt drei Arten von Zaubern, die den Faktor Reichweite nicht beinhalten:

1. Alle Flächenzauber vom Typ Strahl oder Kegel, da solche Zauber

grundsätzlich vom Feld des Zauberers ausgehen.

Weiterhin Explosionen, deren Ziel der Zauberer selbst ist (und daher von seinem Feld ausgehen). Falls solche Explosionen von aufrechterhaltener Dauer sind, bewegt sich ihr Wirkungsbereich mit dem Zauberer (z.B. „Abschirmung“, „Lebewesen entdecken“ oder „Nebelwolke“).

2. Zauber, für die der Zauberer das Ziel immer berühren muss (z.B. „Elementarwaffe“ oder „Vampirgriff“).

Falls das Ziel diese Berührung vermeiden will, muss der Zauberer einen waffenlosen Angriff oder eine Akrobatikprobe durchführen, wozu er mindestens eine freie Hand benötigt. Dieser Angriff ist Teil der Zauberprobe und erfordert somit keine eigene Komplexaktion. Er wird mit doppelter Hilfe durchgeführt, verursacht aber (über die Effekte des Zaubers hinaus) keinen Schaden. Falls der Zauber gelingt aber die Berührung scheitert, geht der Zauber ins Leere.

3. Zauber, bei denen das Ziel sich ausnahmsweise außerhalb der Sichtlinie befinden darf (z.B. „Aufspüren“ oder „Traumbotschaft“).

Flächenzauber

Zauber vom Typ „Strahl“, „Kegel“ oder „Explosion“ betreffen mehrere Felder. Die Größe der betroffenen Fläche (= Wirkungsbereich) wird durch den Faktor „F“ in der Zauberformel bestimmt. Strahlen bewegen sich vom Zauberer aus entlang einer Linie (bei Quadratplänen kann dies auch eine diagonale Linie sein), Kegeln streuen ebenfalls vom Feld des Zauberers ausgehend in beliebiger Richtung. Explosionen breiten sich vom Zielfeld konzentrisch aus. Die Abbildungen auf der nächsten Seite veranschaulichen sowohl für Hex- als auch Quadratpläne anhand von Beispielen die Wirkungsbereiche der verschiedenen Flächeneffekte.

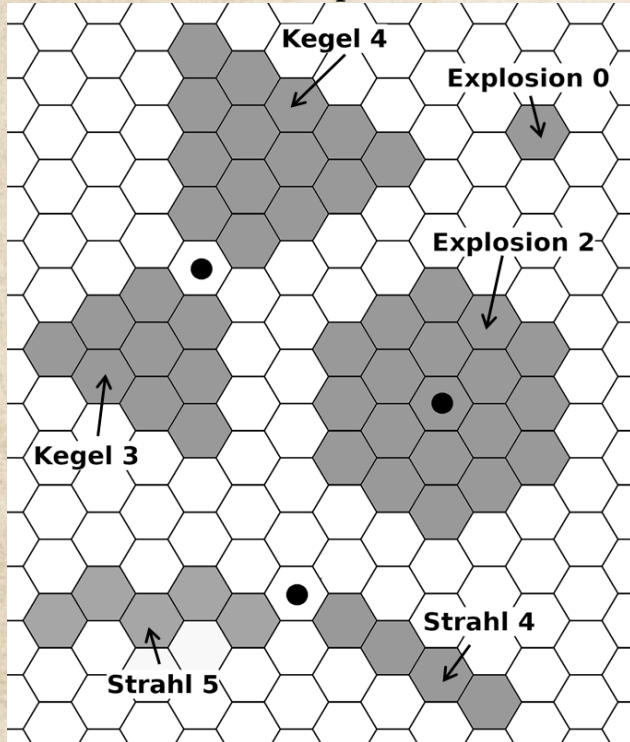
Hält sich eine Spielfigur im Wirkungsbereich



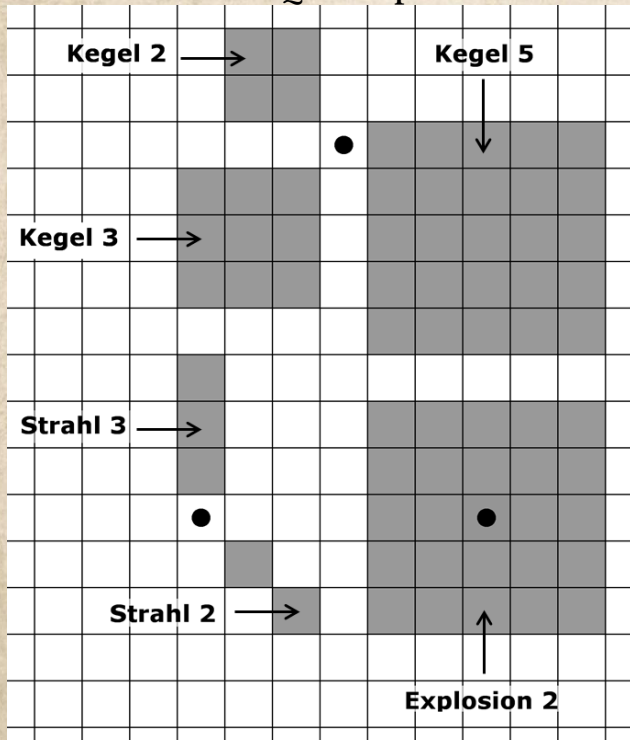
Kapitel 4: Zauberei

eines Flächenzaubers auf, wird sie Ziel des Effekts. Spielfiguren der GK ≥ 0 sind von einem Flächeneffekt voll betroffen, sobald dieser auch nur ein Feld ihrer Position trifft.

Flächeneffekte auf Hexplänen



Flächeneffekte auf Quadratplänen



Hindernisse

Verdeckt ein Hindernis, ausgehend vom Ursprung eines Strahls oder Kegels, Felder vollständig, so sind diese (bis zur Höhe des Hindernisses) nicht vom Zauber betroffen. Explosionen pflanzen sich hingegen um Ecken fort - daher bieten Hindernisse nur Schutz, wenn sie keine Lücke lassen, die größer ist als 5 cm^2 . Einige Flächenzauber werden in ihrer Ausbreitung durch Objekte überhaupt nicht beeinträchtigt (siehe jeweilige Zauberbeschreibung).

Flächeneffekte im dreidimensionalen Raum

Strahlen können direkt auf Ziele über oder unter dem Zauberer gerichtet werden. Kegel- und Explosionseffekte reichen standardmäßig $F \times 1,5 \text{ m}$ nach oben wie nach unten.

Zeitaufwand

Der Zeitaufwand gibt an, wie lange es dauert, einen Zauber zu wirken. Ein sofortiger Zauber wirkt unmittelbar nach Einsatz der Komplexaktion, ein Rundenzauber zu Beginn des nächsten Zuges des Zauberers, ein Minutenzauber nach einer Minute (= 10 Kampfunden) und ein Stundenzauber nach genau einer Stunde. Dauert ein Zauber mehr als eine Runde, so muss der Zauberer in jeder weiteren Runde bis zur Vollendung des Zaubers seine Komplexaktion aufwenden. Seine einfachen und freien Aktionen kann er anderweitig nutzen. Sprechen ist allerdings ausgeschlossen, da dies die zum Wirken eines Zaubers erforderlichen Worte der Macht unterbrechen würde.

Durch Inkaufnahme eines erhöhten Zeitaufwands erhält der Zauberer eine Hilfe pro Kategorie, die der Zauber länger dauern soll. Wirkt eine Spielfigur beispielsweise einen sofortigen Zauber als Minutenzauber, erhält sie auf diesen Zauber eine doppelte Hilfe. Der Zeitaufwand Stunde kann auf diese Weise nicht weiter erhöht werden.

Wirkungsdauer

Es wird zwischen aufrechterhaltenen und dauerhaften Zaubern unterschieden. Aufrechterhaltene Zauber wirken auf alle ihre Ziele so lange, bis der Zauberer sie als freie Aktion beendet, er keine Zauberkraft mehr hat, um sie länger aufrecht zu erhalten (siehe S. 110, Zauberkräftkosten) oder seine Konzentration bricht (siehe nächster Abschnitt). Ein Zauber endet zudem für ein Ziel, sobald es sich nicht mehr auf derselben Existenzebene wie der Zauberer befindet.

Das Aufrechterhalten von Zaubern ist fordernd: Ein Zauberer kann maximal zwei Zauber gleichzeitig aufrechterhalten und er erhält für jeden aufrechterhaltenen Zauber eine Erschwernis auf alle Zauberproben.

Dauerhafte Zauber sind für den Zauberer unkomplizierter als aufrechterhaltene Zauber: Ihre Energien verflüchtigen sich entweder nach Abschluss des Zaubers (etwa bei „Elementgeschoss“ und „Verletzungen heilen“) oder wirken nach Abschluss des Zaubervorgangs fort, ohne dass der Zauberer sich konzentrieren muss (z.B. bei „Alarm“).

Konzentration

Die Konzentration eines Zauberers auf seine aufrechterhaltenen Zauber bricht, wenn er das Bewusstsein verliert – z.B. indem er z.B. schlafen geht oder seine Lebenskraft auf ≤ 0 sinkt.

Auch Schaden kann die Konzentration brechen. In diesem Fall muss dem Zauberer als freie Aktion eine Fertigkeitprobe auf Mentales Training gegen 5+ den erlittenen Schaden gelingen, um seine Konzentration zu halten. Das Gleiche gilt, wenn der Zauberer während eines längeren Zaubervorgangs (Runden-, Minuten- und Stundenzauber) Schaden erleidet.

Bricht die Konzentration, misslingt der Zauber augenblicklich.

Erleidet der Zauberer in einer Kampfrunde mehrfach Schaden, so muss er auch mehrfach proben.

Auch eine Spielfigur, die während eines Ringkampfes zaubern will oder durch ähnliche situative Bedingungen stark in ihrer Konzentration beeinträchtigt wird (z.B., weil während eines Sturms an Deck eines Schiffs steht), muss, um zaubern zu können, als freie Aktion eine Probe auf Mentales Training (24) bestehen.

Macht

Das Ergebnis einer Zauberprobe gibt gleichzeitig die Macht dieses spezifischen Zaubers an. Die Macht aufrechterhaltener sowie fortwirkender dauerhafter Zauber muss notiert werden, da sie u.a. den MW für die Aufhebung dieser Zauber mit „Zauberei bannen“ angibt (siehe S. 123, letzter Absatz).

Zaubereffekte kombinieren

Die Effekte verschiedener Zauber, deren Wirkungsdauer sich überlappt, addieren sich. Dies gilt auch, wenn sie gleiche Effekte haben (z.B. können sowohl „Geschärfte Sinne“ als auch „Katzensgeschick“ die PV erhöhen).

Falls jedoch der gleiche Zauber mehrfach auf ein Ziel gezaubert wird, gilt nur der jeweils stärkste Effekt.

Hadrik wird von einem freundlichen Priester mit einem Schutzschild in Höhe von 20 Punkten versehen.

Später zaubert Miras auf ihn ein Schutzschild mit 30 Punkten. Somit beträgt Hadriks Schutz 30 Punkte, nicht 50 Punkte.

Bei Zaubern, deren Effekte unvereinbar sind (z.B. zwei Suggestionen mit widersprüchlichen Anweisungen), setzt sich der Zauber mit der höheren Macht durch.



Zauberkraftkosten

Die Zauberkraftkosten eines Zaubers – egal ob erfolgreich oder misslungen – betragen MW/5 und werden erst bei Vollendung des Zaubers fällig. Ein Zauberer, der während eines längeren Zaubervorgangs unterbrochen wird, verliert also keine Zauberkraft. Verfügt ein Zauberer zum Zeitpunkt der Vollendung eines Zaubers nicht über ausreichend Zauberkraft, verpufft sein Zauber wirkungslos. Jeder Zauber mit der Wirkungsdauer „aufrechterhalten“ kostet zudem pro Stunde einen Punkt Zauberkraft. Die Regeneration von Zauberkraft wird unter der Fertigkeit Mentales Training erläutert (siehe Kapitel 2, S. 67)

Materialkomponenten

Einige Zauber benötigen besondere Material-

komponenten, was durch ein (M) nach dem Zaubernamen markiert wird. Es handelt sich dabei um ganz spezifische Komponenten und/oder um Spezialzutaten. Erforderliche Spezialzutaten werden auch dann verbraucht, wenn der Zauber misslingt.

Kritische Ergebnisse

Jeder zusätzliche Erfolgsgrad reduziert die Kosten eines Zaubers um drei Zauberkraftpunkte (bis auf minimal einen Punkt).

Bei kritischen Misserfolgen wird eine Auswirkung mit dem Zufallswurf bestimmt (siehe 111, Tabelle 42). Alle Effekte kritischer Misserfolge beim Zaubern, außer Verlust aller Zauberkraft sowie „Schaden erleiden, halten an, bis der Zauberer das nächste Mal Zauberkraft regeneriert.“

20. Warum kann eine Spielfigur jeden Zauber, sobald sie eine Zauberfertigkeit erlernt?

Dies mag auf den ersten Blick übermächtig erscheinen. Allerdings kann durch den variablen Mindestwurf eine Spielfigur, die über niedrige Expertise (also einen geringen PR) verfügt, auch nur relativ kleine Effekte erzielen – die Mindestwürfe für mächtigere Effekte sind einfach zu hoch. Der wesentliche Vorteil liegt hingegen darin, dass die ohnehin kaum bewältigbare Design-Anforderung, alle Zauber innerhalb einer Schule untereinander zu balancieren, gar nicht erst entsteht: Wenn jede Spielfigur jeden Zauber kann, spielt es keine Rolle mehr, dass der eine Zauber lediglich Licht erzeugt, während der andere die gesamte Gruppe in eine fremde Existenzebene transportieren kann. Wenn einer Runde Zauberei dennoch zu mächtig bzw. zu vielseitig ist, bietet sich eine der folgenden Optionalregeln an:

1. Es stehen weiterhin alle Zauber zur Auswahl, sobald eine Zauberfertigkeit erlernt wurde. Allerdings kann eine Spielfigur zu jedem Zeitpunkt nur eine begrenzte Zahl von Zaubern aktiv verwenden und zwar pro erlernter Schule eine Anzahl in Höhe ihrer halben Fertigungsstufe in Mentales Training. Nach sechs Stunden Schlaf bzw. Ruhezeit darf eine Spielfigur die spezifischen Zauber, die sie aktiv verwenden können will, nach Belieben und ohne zusätzlichen Zeitaufwand ändern.
2. Eine Spielfigur verfügt nicht länger über alle Zauber, sobald sie die jeweilige Schule erlernt, sondern muss sich für spezifische Zauber entscheiden. Die Anzahl der pro Schule beherrschten Zauber entspricht ihrer halben Fertigungsstufe in Mentales Training. Bei jedem Levelaufstieg darf die Spielfigur einen Zauber pro Schule „umlernen“.



Kapitel 4: Zauberei

Tabelle 42: Kritische Misserfolge Zauberei

Ergebnis	Effekt
1-3	Zauberfertigkeit blockiert
4-6	Doppelte Erschwernis auf Zaubern
7-8	Verlust aller Zauberkraft
9	Zauberer erleidet 2W* Schaden
10	Unnatürliche Veränderung der Haar oder Augenfarbe

Fremde Zauberei bemerken

Nur wenige Zauber sind so auffällig wie ein Elementgeschoss, das seinen Weg vom Zauberer zum Ziel sucht, und viele Zauber erzeugen gar keine sichtbaren Effekte. Zum Glück für die unfreiwilligen Opfer von Zauberei sind Zaubergesänge deutlich hörbar (siehe S. 106, Zaubervorgang).

Allerdings können die Gesänge durch andere Geräusche übertönt werden. In solchen Fällen ist eine Wachsamkeitsprobe erforderlich, um den Zauberer zu hören und ggf. auch den Zauber identifizieren zu können (siehe Kapitel 2, S. 67).

Die Schwierigkeit der Probe steigt mit der Intensität der Störgeräusche an, für einen Kampf mit Waffenklirren und Gebrüll ist der MW 18. Wenn die Störgeräusche zu laut sind oder der feindliche Zauberer über das Talent „Stille Manipulation“ verfügt (siehe Kapitel 2, S. 80), hat eine Spielfigur immer noch die Möglichkeit, dass ihre Zauberaabwehrprobe gelingt. In diesem Fall weiß die Spielfigur, dass sie bezaubert wurde, nicht jedoch welcher Spruch von wo und wem gewirkt wurde.

Beschwören

Beschwörer können verschiedene Arten von Dämonen und Elementaren sowie Naturgeister herbeirufen. In Kapitel 6 finden sich einige vorgefertigte Exemplare sowie Regeln zur Erstellung neuer Wesen.

Beschwörungsformel

Es gibt nur eine Formel, die für Dämonen, Elementare und Naturgeister gleichermaßen gilt:

Mindestwurf: $10+2 \times \text{Level} + \text{Mod.} + \text{RW}$ **Ziel:** F
Zeitaufwand: Minute **Wirkungsdauer:** aufrechterhalten

Mod. = Zeitaufwand Runde: +15

Pro Zauber kann nur ein Wesen herbei gerufen werden. Je nach Typ eines beschworenen Wesens, sind spezielle Hilfen für die Zauberproube möglich.



Tabelle 43: Hilfen für Beschwören

Wesenheit	Hilfen
Dämonen (böse Gesinnung)	Tieropfer (GK ≥ -1) oder Menschenblut (mind. 2 l): +H Menschenopfer: +H \times 2
Elementar (Feuer)	Brand (mind. mittelgroß): +H aktiver Vulkan: +H \times 2
Elementar (Erde)	viel lockeres Erdreich: +H nach Erdbeben: +H \times 2
Elementar (Luft)	Windstärke ≥ 6 : +H Windstärke ≥ 9 oder Höhe > 5 km: +H \times 2
Elementar (Wasser)	See oder Fluss: +H offenes Meer, Monsun: +H \times 2
Naturgeister	unberührte Natur ¹ in 10 km Umkreis: +H unberührte Natur in 50 km Umkreis: +H \times 2

1: Natur gilt als unberührt, wenn sie nicht durch humanoide Eingriffe verändert wurde. Zu solchen Veränderungen zählen Siedlungen, die nicht vollständig in die Natur eingepasst sind, und die intensive wirtschaftliche Nutzung der Natur – z.B. durch großflächige Abholzung, Steinbrüche und Bergwerke.

Kritische Misserfolge beim Beschwören

Zusätzlich zu den normalen Konsequenzen (siehe Tabelle 42) tritt folgender Effekt ein: Das beschworene Wesen erscheint, steht jedoch nicht unter Kontrolle des Beschwörers. Die meisten Kämpferdämonen und Elementare attackieren den Beschwörer umgehend, während Kundschafterdämonen das Weite suchen. Hohe Dämonen und Naturgeister verhalten sich hingegen weniger berechenbar. Sofern es ihren Interessen entspricht, werden diese bisweilen überaus intelligenten Wesen eher verhandeln (die Sympathie zum Beschwörer beträgt initial -1) oder flüchten, als anzugreifen.

Elementare oder Naturgeister können jederzeit als Komplexaktion ihre Anwesenheit in der materiellen Welt beenden oder so lange bleiben, bis sie getötet oder gebannt werden. Unkontrollierte Dämonen benötigen hingegen ein Portal, um in ihre Heimatsphären zurückkehren zu können.

Dämonen, Elementare oder Naturgeister, die auf der Heimatwelt der Spielercharaktere wandeln aber nicht unter Kontrolle eines Beschwörers stehen, bezeichnet man als freie Dämonen/Elementare/Naturgeister.

Beschworene Wesen befehligen

Ein Beschwörer hat eine mentale Verbindung zu seinen beschworenen Wesen und kann so mit ihnen kommunizieren, wobei die Komplexität der Kommunikation durch die Intelligenz des jeweiligen Wesens begrenzt wird. Einem beschworenen Wesen einen Befehl zu erteilen, erfordert eine Komplexaktion. Zum Verhalten im Kampf siehe Kapitel 3, S. 97, Manöver „Befehligen“.

Dämonen

Diese Wesen sind Spielfiguren aus anderen Welten, die in ihrer Erscheinungsform sehr stark variieren aber fast immer fremdartig und übernatürlich anmuten. Ein Beschwörungszauber zwingt sie aus ihren Sphären

herbei, um dem Beschwörer zu Diensten zu sein.



Die Gesinnung von Dämonen fällt je nach Heimatsphäre unterschiedlich aus, Dämonen mit guter Gesinnung werden häufig auch als Engel bezeichnet.

Prinzipiell ist es Dämonen möglich, mithilfe des Zaubers „Portal“ die Heimatwelt der Spielercharaktere zu betreten. Ihr Aufenthalt ist dann – anders als bei einer Beschwörung – nicht durch die Wirkungskdauer des Zaubers befristet.

Es lassen sich drei Arten von Dämonen unterscheiden: Kundschafter, Kämpfer und hohe Dämonen.

Kundschafter

Sie werden für alle Arten von Spionage, Botsendienste oder kleine Transporte (z.B. von Schriftstücken) eingesetzt und verfügen nicht über nennenswerte Kampffähigkeiten.

Kämpfer

Sie eignen sich hervorragend zur Bewachung von Spielfiguren oder Orten. Häufig werden Kämpfer auch ausgesandt, die Feinde des Beschwörers anzugreifen.

Hohe Dämonen

Sie sind mächtige Wesen und entsprechend schwierig zu beschwören. Ihre ausgeprägte Intelligenz erlaubt ihnen, sehr komplexe Aufgaben zu erledigen. Viele hohe Dämonen verfügen selbst über Zauberfertigkeiten.

Verständigung mit Dämonen

Die meisten intelligenteren Dämonen verfügen über Sprachfähigkeiten, die allerdings so vielfältig wie die Sphären sind, aus denen Dämonen stammen können. Gerade hohe Dämonen sprechen ihrerseits jedoch häufig Sprachen der spielbaren Völker.

Dämonen & Tod

Kundschafter und Kämpfer, die getötet werden, sind endgültig vernichtet. Bei manchen Wesen verwest die Leiche normal, bei anderen zerfällt der tote Körper binnen Sekunden zu Staub – solche Überreste können nicht zur Erschaffung von Untoten verwendet werden. Hohe Dämonen können nicht so einfach ausgelöscht werden: Nach der Vernichtung ihres Körpers, der sich sofort restlos in Rauch auflöst, kehrt ihr Geist in die Heimatsphäre zurück und formt dort einen neuen Körper. Will man einen hohen Dämon endgültig töten, muss man ihn in seiner Heimatsphäre zur Strecke bringen. Dort kann er keinen neuen Körper formen und lässt daher eine Leiche zurück, aus der sich ein Untoter erschaffen ließe.

Elementare

Elementare sind Verkörperungen der vier Elemente Erde, Feuer, Luft und Wasser, die von Beschwörern in eine lebendige Gestalt gezwungen wurden. Elemente sind der Baustoff des Universums und somit überall vorhanden. Kein Elementar kann jedoch in eine „feindliche“ Umgebung beschworen werden (z.B. Feuerelementar unter Wasser).

Sie erscheinen stets als vage humanoide

Form, bestehend aus dem jeweiligen Element. Die Intelligenz von Elementaren steigt mit ihrer Macht an. Sie sprechen keine Sprachen im herkömmlichen Sinne aber mit Hilfe des Zaubers „Verständigung“ kann jede Spielfigur mit intelligenten Elementaren sprachäquivalent kommunizieren.

Tötet man einen Elementar oder endet die Beschwörung, fließt seine Essenz in den überall vorhandenen elementaren Energiestrom zurück. Eine Leiche oder andere materielle Überreste bleiben nicht zurück.

Naturgeister

Naturgeister sind die Essenz der belebten Natur, die mit Beschwörungszauberei in eine physische Form gezwungen werden kann. Je kompetenter der Beschwörer, desto mehr der vorhandenen Essenz kann er physisch manifestieren und desto mächtiger ist der erscheinende Geist. Naturgeister erscheinen stets als ätherisches Abbild eines zur Region passenden Raubtiers. Die Kommunikation mit ihnen entspricht der mit Elementaren.

Töte man einen Naturgeist oder endet die Beschwörung, wird die verwendete Essenz wieder Teil der belebten Natur. Eine Leiche oder andere materielle Überreste bleiben nicht zurück.

An Orten, an denen nur wenig belebte Natur vorhanden ist, ist die Beschwörung von Naturgeistern unmöglich. Hierzu zählen z.B. Städte (zur Abgrenzung von Dörfern siehe Kapitel 5, S. 158, Tabelle 50), sofern diese Städte nicht in die Natur eingepasst sind, wie etwa eine Stadt aus Baumhäusern. Zudem erhalten Naturgeister in urbanen Umgebungen eine Erschwernis auf alle Fertigkeitstests.

Untote erschaffen

Viele Untote können durch Spielfiguren mithilfe von Nekromantiezaubern wie „Gewöhnliche Untote erschaffen“ (S. 115) oder „Wäch-

terbaum“ (S. 116)¹¹ gezielt erschaffen werden. Anders als Beschwörer benötigen Nekromanten für ihr Werk i.d.R. die Überreste verstorbener Spielfiguren. Untote sind zäh (Merkmal „Schmerzresistenz“ plus relativ hohe LK) und benötigen keine Nahrung, kein Wasser, keinen Sauerstoff und keinen Schlaf.

Untote können verlorene Lebenskraft nur durch Nekromantiezauber regenerieren. Die Zauberei, die sie erschafft, ermöglicht ihnen auch zu „sehen“, „hören“ und „fühlen“ – Untote können jedoch weder riechen noch schmecken. Untote zählen im Sinne der Regeln weiterhin als Spielfiguren, nicht (wie „echte“ Tote) als Objekte.

Untotenkontrolle & Zauberkraft

Anders als Beschwörungen, die aufrechterhalten werden müssen, verursachen Untote keine Erschwernisse auf Zaubern und keine stündlichen Zauberkraftkosten. Stattdessen reduziert die Kontrolle von Untoten die maximale Zauberkraft ihres Erschaffers um ihr Level +1. Möchte ein Nekromant sein Zauberkraftmaximum wieder herstellen, bevor seine Untoten durch äußere Einwirkung zerstört werden, benötigt er den Zauber „Untote zerstören“ (siehe S. 137).

Kritische Misserfolge beim Erschaffen Untoter

Zusätzlich zu den normalen Konsequenzen (siehe S. 111, Tabelle 42) ist die Zauberkraft, die zur Kontrolle des Untoten erforderlich gewesen wäre, bis zur nächsten Zauberkraftregeneration blockiert.

Tod des Erschaffers

Wenn ein Nekromant getötet wird, vernichtet dies umgehend alle Untoten, die er erschaffen hat und die keine Spezialzutaten erfor-

dern (z.B. gewöhnliche Untote). Untote, deren Erschaffung Spezialzutaten erfordert (z.B. verstärkte und höhere Untote), werden durch die gebundene Zauberkraft jedoch lediglich dem Willen ihres Erschaffers unterworfen. Ihre Existenz besteht dank der verwendeten Spezialzutaten daher auch nach seinem Tod fort.

Solche „freien Untoten“ verspüren einen starken Hass auf alles Lebendige, insbesondere Humanoide. Freie Untote mit $INT \leq -5$ verhalten sich dabei recht stereotyp: Sie greifen jedes Lebewesen an, dem sie begegnen. Intelligenter freie Untote sind bei der Jagd auf das Lebendige umso einfallsreicher, je höher ihre Intelligenz ist.

Verfall & Erkennen von Untoten

Gewöhnliche Untote sind schon von weitem eindeutig am Gangbild erkennbar, denn sie schlurfen statt zu gehen und wirken auch insgesamt verlangsamt. Außerdem verfaulen und verwesen Verstorbene, die in Untote verwandelt werden, ebenso wie „normale“ Leichen. Nach etwa einen Monat ist nur noch das Skelett übrig ist – bei winterlichen Temperaturen dauert der Verfall mindestens doppelt so lange, bei sommerlichen höchstens halb so lange. Der während des Verfalls auftretende Geruch ist unverkennbar.

Ein Nekromant, der einen Untoten erschafft, kann den Verfallsprozess unterbinden, wenn er seine Zauberkraft um einen zusätzlichen Punkt reduziert (also um Level +2).

Frisch Verstorbene, die zu höheren oder verstärkten Untoten gemacht werden, sind auf diese Weise zumindest im Dunkeln oder unter einer tiefen Kapuze verborgen nicht mehr auf den ersten Blick als Untote zu erkennen. Doch aus der Nähe sind auch sie an zwei Merkmalen eindeutig zu erkennen, ohne dass es einer Wachsamkeitsprobe bedarf (unbeeinträchtigte Sicht vorausgesetzt): Sie atmen nicht und ihre Augen sind leblos. Höhere Untote können immerhin das Atmen simulie-

¹¹ In Kapitel 6 ab S. 175 finden sich für jede mögliche Größenklasse je ein gewöhnlicher und ein verstärkter Untoter, einige Beispiele für höhere Untote sowie auch alle sonstigen Untoten.

Kapitel 4: Zauberei

ren, was eine erfolgreiche vergleichende Probe Schauspielkunst gegen Wachsamkeit erfordert. Wenn sie es schaffen, ihre toten Augen irgendwie zu verbergen (z.B. durch ein Tuch oder einen Illusionszauber), können höhere Untote also durchaus als Lebende durchgehen.

Untote befehligen

Ein Nekromant hat eine mentale Verbindung zu seinen Untoten und kann so mit ihnen kommunizieren, wobei die Komplexität der Kommunikation durch die Intelligenz des jeweiligen Untoten begrenzt wird. Untoten einen Befehl zu erteilen, erfordert eine Komplexaktion. Zum Verhalten im Kampf siehe Kapitel 3, S. 97, Manöver „Befehligen“.

Gewöhnliche Untote

Gewöhnliche Untote verfügen ausschließlich über die Fertigkeiten Waffenloser Kampf und Zauberaabwehr. Außerdem haben sie wie alle Untoten ein festes Set an Merkmalen (siehe Kapitel 6, S. 267, Tabelle 67). und benutzen nur natürliche Waffen, die 1W-1+KPB+GK Schaden verursachen (Humanoide Untote beißen oder kratzen mit Fingernägeln bzw. Knochen).

Lebenskraft, Körperbau, Bewegungsrate, Angriffswert (PR Waffenloser Kampf) sowie Zauberaabwehr hängen allein von der Größenklasse der verwendeten Überreste ab:

Tabelle 44: gewöhnliche Untote

GK	KPB	LK	Angriff	Zaub.-Abw.	BEW	Lvl
-1	-1	20	+3	+3	3	1
0	0	35	+4	+4	4	2
1	2	55	+5	+5	4	3
2	4	80	+7	+6	5	4
3	7	120	+11	+8	5	6

Alle anderen Attribute sind stets wie folgt: Geschick 0, Charisma -6, Intelligenz -8, Wahrnehmung -2, Wille 0. Ihre Zauberkraft

beträgt 0. Die weiteren Werte berechnen sich wie üblich (siehe Kapitel 2, S. 16).

Gewöhnliche Untote verfügen unabhängig von den verwendeten Überresten weder über Flug- noch über Grabfähigkeiten. Sie verwenden zudem weder Manöver (können also auch nicht rennen) noch verteidigen sie sich aktiv.

Somit sind bezüglich der Spielwerte alle gewöhnlichen Untoten einer Größenklasse identisch, weshalb auch das Level eines gewöhnlichen Untoten der Tabelle entnommen werden kann (letzte Spalte).



Verstärkte Untote

Verstärkte Untote verfügen ebenso wie gewöhnliche Untote ausschließlich über die Fertigkeiten Waffenloser Kampf und Zauberaabwehr sowie ein festes Set an Merkmalen (siehe Kapitel 6, S. 267, Tabelle 67). Auch sie benutzen nur natürliche Waffen, die jedoch 1W+1+KPB+GK Schaden verursachen (RW wie zu Lebzeiten).

Anders als gewöhnliche Untote können verstärkte Untote zudem Manöver verwenden und sich aktiv verteidigen.

Lebenskraft, Körperbau, Bewegungsrate, Angriffswert (PR Waffenloser Kampf) sowie Zauberaabwehr hängen wiederum allein von der Größenklasse der verwendeten Überreste ab:



Tabelle 45: verstärkte Untote

GK	KPB	LK	An- griff	Zaub.- Abw.	BEW	Lvl
-1	0	25	+5	+5	4	2
0	1	40	+6	+6	5	3
1	4	60	+8	+7	5	4
2	6	90	+11	+9	6	6
3	9	130	+15	+11	6	8

Alle anderen Attribute sind stets wie folgt: Geschick 0, Charisma -6, Intelligenz -5, Wahrnehmung 0, Wille 0. Ihre Zauberkraft beträgt 0. Die weiteren Werte berechnen sich wie üblich (siehe Kapitel 2, S. 16).

Sofern die verwendeten Überreste über Flug- oder Grabfähigkeiten verfügten, verfügt der verstärkte Untote ebenfalls über die entsprechende Bewegungsform. Die zugehörige Bewegungsrate kann allerdings nicht höher sein, als der in Tabelle 45 aufgeführte Wert.

Höhere Untote

Höhere Untote verfügen über alle Fertigkeiten, Bewegungsformen, Talente und die Zauberkraft der verstorbenen Spielfigur.

Auch die Attribute und weiteren Werte werden übernommen, mit Ausnahme der Lebenskraft, die um 20 Punkte erhöht wird.

Die RW und Schadenswerte ihrer natürlichen Waffen entsprechen ebenfalls denen der verstorbenen Spielfigur, wobei der Schadenswert jedoch minimal $1W+1+KPB+GK$ beträgt (damit entspricht er mindestens dem Schadenswert von verstärkten Untoten).

Die Bestimmung ihrer Merkmale erfordert einen Blick in Kapitel 6, S. 267, Tabelle 67: Höhere Untote verfügen zunächst über jene Merkmale, die alle höheren Untoten haben. Zusätzlich verfügen sie auch über die Merkmale der jeweiligen verstorbenen Spielfigur, mit Ausnahme solcher Merkmale, die ihnen laut Tabelle 67 verwehrt sind.

Die Odemwaffen von höheren Untoten bestehen immer aus nekrotischer Energie, die rüstungsdurchdringend ist, aber auch weder Untote noch Konstrukte beschädigen kann.

Das Level eines höheren Untoten entspricht dem Level der verstorbenen Spielfigur +1.



Zauberliste Magie (25 Formeln)



Abbilder

Mindestwurf: $10+X^2+RW$ **Ziel*:** S
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
 Runde aufrechterhalten

X = Anzahl der Abbilder

Der Zauber schafft illusionäre Abbilder des Ziels, die dessen Verhalten exakt nachahmen und ihre Positionen ständig verändern, so dass mit normalen Sinnen nicht zwischen Abbildern und ihrem Erschaffer unterschieden werden kann.

Wird ein erfolgreicher Angriff auf das Ziel durchgeführt, entscheidet der Zufallswurf, ob der Angriff das Ziel oder lediglich ein Abbild getroffen hat. Abbilder verteidigen sich mit der passiven Verteidigung ihres Erschaffers und lösen sich bei jedem Treffer auf.

Alle Abbilder befinden sich im gleichen Feld bzw. (bei $GK > 0$) in den gleichen Feldern wie das Ziel. Flächeneffekte betreffen

Abbilder nicht. Zauber wie „Lebewesen entdecken“, „Fledermausohren“, „Zauberei entdecken“ und – sofern ein Untoter Abbilder gezaubert hat – auch „Untote entdecken“ erlauben, Abbilder von ihrem Erschaffer zu unterscheiden.

Abschirmung

Mindestwurf: $12+2F$ **Ziel*:** O, Z
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
 Sofort aufrechterhalten

F = Radius der Explosion in Feldern

Abschirmung verhindert, dass Spielfiguren, Zauber (inklusive Abschirmung selbst) und verzauberte Objekte, die sich im Wirkungsbereich des Zaubers befinden, durch die Zauber „Aufspüren“, „Lebewesen entdecken“ und „Zauberei entdecken“ gefunden werden können. Abschirmung unterbindet außerdem die Zauber „Teleportation“ und „Rückruf“. Falls die Runde möchte, wirkt der Zauber optional auch gegen „Untote entdecken“.

Nur wenn die Macht des Abschirmungspruchs erreicht oder übertroffen wird, erfüllen die genannten Zauber ihren Zweck. Andernfalls geht der gegnerische Zauberer bei „Aufspüren“, „Lebewesen/Untote entdecken“ und „Zauberei entdecken“ davon aus, dass es nichts zu entdecken gab, während „Teleportation“ und „Rückruf“ schlicht keinen Effekt erzielen.

Blick in die Vergangenheit

Mindestwurf: $30+X^2$ **Ziel*:** Z
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
 Minute aufrechterhalten

X = Der zu überbrückende Zeitraum: ≤ 5 Minuten: 1; ≤ 15 Minuten: 2, ≤ 1 Stunde: 3, ≤ 6 Stunden: 4, ≤ 24 Stunden: 5

Der Zauber ermöglicht, Zeuge bereits vergangener Ereignisse zu werden. Er muss solange aktiv gehalten werden, wie sich der Zauberer in der Vergangenheit „aufhalten“ will und er kann maximal 24 Stunden zurückgehen. Schnelles „Spulen“ ist möglich. Der Zauberer sieht alles, was in Sichtweite des Ortes passierte, an dem er sich befindet.

Kapitel 4: Zauberei

Alle anderen Sinne (Gehör, Geruch, Geschmack, Tastsinn) stehen jedoch nicht zur Verfügung. Aus diesem Grund ist der Zauber bei Verbrechen selbst in Welten mit vielen mächtigen Zauberern keine Allzweckwaffe, denn eine einfache Maske reicht aus, um un-erkannt zu bleiben. Auch Handlungen von Spielfiguren, die unter Einfluss des Zaubers „Abschirmung“ standen, werden nur gezeigt, wenn die Macht des Abschirmungspruchs erreicht oder übertroffen wird.

Während ein Zauberer in die Vergangenheit blickt, kann er seine Umgebung in der Gegenwart nicht wahrnehmen und gilt daher als hilflos (er nimmt jedoch wahr, wenn er Schaden erleidet).

Dunkelheit

Mindestwurf: 10+F+RW **Ziel:** F
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
 Runde aufrechterhalten

F = Radius der Explosion in Feldern

Der Zauberer erzeugt die Beleuchtungsstufe dunkel. Diese Dunkelheit kann nicht durch normales Licht durchdrungen werden. Auch der Zauberer selbst kann nur sehen, wenn er auf natürliche oder magische Weise über Nachtsicht verfügt.

Falls der Spruch sich mit dem Wirkungsbereich des Zaubers „Licht“ überlappt, setzt sich in den betroffenen Feldern der Zauber mit der höheren Macht durch.

Gegenzaubern

Mindestwurf: X+RW **Ziel:** text
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
 Sofort dauerhaft

X = Macht des gegnerischen Zaubers

Mit diesem Spruch können gegnerische Zauber (→ Ziel), die in Sichtlinie gewirkt werden, neutralisieren werden, bevor sie ihre Wir-

kung entfalten. Hierfür ist es nötig, das Manöver „Abwarten“ zu verwenden (siehe Kapitel 3, S. 96).

Gegenzaubern kann auch nützlich sein, wenn Abenteurer mit magischen Fallen rechnen. Das Ziel von Gegenzaubern ist das Feld, von dem aus der gegnerische Zauber gewirkt wird.

Illusion

Mindestwurf: 10+Mod.+RW **Ziel:** F, S, O
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
 Minute aufrechterhalten

*Mod. = Anzahl Komponenten, GK, Zeitaufwand:
 eine Komponente (Abbild/Geräusch/Geruch): +0
 zwei Komponenten: +5
 drei Komponenten: +10
 bewegliche Illusion: +10
 Zeitaufwand Runde: +5
 GK 1: +5, GK 2: +10, GK 3: +15*

Der Zauberer erzeugt Illusionen von Spielfiguren, Objekten, Geräuschen und/oder Gerüchen (Ziel F) bzw. verändert reale Spielfiguren (Ziel S) oder Objekte (Ziel O) mithilfe von Illusionen. Der Modifikator Größenklasse in der Zauberformel wird ignoriert, wenn reale Spielfiguren oder Objekte lediglich illusionär verändert werden.

Zu den einfachen Illusionen zählen unbewegte kleinere Abbilder, z.B. eine Truhe, ein lautes Geräusch oder ein intensiver Geruch. Um das Gesicht oder die Kleidung einer anderen Person nachzubilden, ist eine bewegliche Illusion erforderlich, da weder getragene Kleidung noch Mimik starr sind.

Wer sein Aussehen durch eine Illusion modifiziert, verändert damit nicht sein Charisma. Um in (oberflächlichen) Unterhaltungen auch Bekannte der anderen Spielfigur täuschen zu können, ist eine Probe auf Schauspielkunst: Stimmen imitieren notwendig.

Bezogen auf Geräusche bedeutet „beweglich“, dass die Geräusche ihre Lautstärke verändern

Kapitel 4: Zauberei

können. So kann z.B. näher kommendes Hufgetrappel dargestellt werden. Bei Gerüchen kann sich die Intensität verändern, so dass z.B. ein Brandgeruch immer stärker wird.

Eine bewegliche Illusion aus drei Komponenten ist quasi wie ein ablaufender Film. Der Zauberer könnte etwa einen brüllenden, nach Rauch riechenden Drachen darstellen, dessen Odem Bäume entflammen lässt (sofern die Illusion größer als der Drache ist, sonst könnte sie die Bäume nicht einschließen). Der Feueratem erzeugt jedoch keine Hitze und der Rauch schmeckt nicht auf der Zunge, da der Zauber grundsätzlich keine sensorischen oder gustatorischen Illusionen ermöglicht.

Einer Spielfigur, die mit einer Illusion konfrontiert wird, steht eine Wachsamkeitsprobe gegen die Macht des Zaubers zu. Bei einem Erfolg offenbart sich ihr die wahre Natur der Illusion: Abbilder werden blass, Geräusche sehr leise, Gerüche sind kaum noch wahrnehmbar. Illusionen von Spielfiguren oder Objekten können zusätzlich durch Berührung entlarvt werden, da Materie sich durch sie hindurchbewegen kann. Dies funktioniert natürlich nicht, wenn ein Zauberer lediglich das Aussehen einer existierenden Spielfigur bzw. eines existierenden Objekts verändert und dabei die Größe unverändert lässt.

Illusionen können zudem durch Beobachtung bzw. Logik entlarvt werden: Wenn eine Spielfigur es darauf ankommen lässt und vor Ort bleibt, wird sie beispielsweise feststellen, dass auf Hufgetrappel keine Reiter oder auf Brandgeruch kein Feuer folgen.

Kurze Teleportation

Mindestwurf: $20+RW^2$ **Ziel*:** Z
Zeitaufwand: Runde **Wirkungsdauer:** dauerhaft

Dieser Zauber ermöglicht, sich mit relativ geringem Zeitaufwand an einen Ort in Sichtlinie zu teleportieren.

Licht

Mindestwurf: $6+F/2$ **Ziel:** O
Zeitaufwand: Sofort **Wirkungsdauer:** aufrechterhalten

F = Radius der Explosion in Feldern

Im gewählten Radius wird ausgehend vom Zielobjekt die Beleuchtungsstufe hell erzeugt. Das durch den Zauber erschaffene Licht erzeugt keine Hitze und braucht keinen Sauerstoff. Das Licht lässt sich „ausschalten“ indem das Objekt vollständig mit einer lichtundurchlässigen Hülle bedeckt wird.

Falls der Spruch sich mit dem Wirkungsbereich des Zaubers „Dunkelheit“ überlappt, setzt sich in den betroffenen Feldern der Zauber mit der höheren Macht durch.

Magische Falle (M)

Mindestwurf: X **Ziel:** O
Zeitaufwand: Minute **Wirkungsdauer:** dauerhaft

X = Mindestwurf des Zaubers, der als magische Falle dient

Mit Magische Falle können Orte geschützt werden, indem Objekte wie Tore, Truhen oder Bodenplatten mit geeigneten Zaubern versehen werden. Erlaubt sind nur Zauber mit dem Zeitaufwand sofort, der Wirkungsdauer dauerhaft und dem Ziel Spielfigur und/oder Feld. Es kann nur ein Zauber pro Objekt gebunden werden. Der Zauberer muss zunächst den Zauber wirken, mit dem er das Objekt versehen will, und danach ohne Unterbrechung Magische Falle zaubern. Der Zauber verbraucht Spezialzutaten, deren Wert dem halben MW entspricht.

Bei einem Erfolg wird der gewählte Zauber einmalig ausgelöst, sobald eine vom Erschaffer definierte Bedingung eintritt. Beispiele wären: „Eine Spielfigur der Größenklasse 0 berührt das Objekt“ oder „Ein Elf öffnet die

Tür“. Bedingungen dürfen sich auch auf bestimmte Spielfiguren beziehen, sofern diese beim Wirken des Zaubers anwesend sind. Anwesende können weiterhin von der definierten Bedingung ausgenommen werden („Alle Elfen außer Aelas, die die Tür öffnen...“). Der Zauber trifft die Spielfigur, die die Bedingung ausgelöst hat bzw. das Feld, auf dem sie sich befindet.

Bei Erschaffung einer magischen Falle muss sowohl die Macht des gebundenen Zaubers als auch die der Magischen Falle selbst notiert werden: Die Macht der Falle selbst ist relevant, falls eine Spielfigur sie vor ihrer Aktivierung bannen will. Die Macht des gebundenen Zaubers ist relevant, falls ein Bann- bzw. Gegenzauberversuch nach Aktivierung der Falle unternommen wird.

Magischer Gegenstand (M)

Mindestwurf: X **Ziel:** O
Zeitaufwand: Stunde **Wirkungsdauer:** dauerhaft

X = Mindestwurf des Zaubers, der gebunden werden soll

Mit diesem Zauber kann die Spielfigur geeignete Zauber in beliebige Objekte binden, um so nützliche magische Gegenstände zu erschaffen (für diverse Beispiele siehe Kapitel 5, S. 176, Tabelle 61). Magischer Gegenstand erfordert Spezialzutaten, deren Wert von der Art des gebundenen Zaubers abhängt (s.u.). Der Zauberer muss zunächst selbst den Zauber wirken, mit dem er das gewünschte Objekt versehen will, und danach ohne Unterbrechung Magischer Gegenstand zaubern.

Der MW für potentielle Bannversuche ist die Macht von Magischer Gegenstand, nicht die Macht des gebundenen Zaubers. Erlaubt sind alle Zauber mit dem Zeitaufwand sofort. Es

kann allerdings nur ein Zauber in jeden Gegenstand gebunden werden. Die Funktionsweise magischer Gegenstände hängt von der Wirkungsdauer und vom Ziel eines Zaubers ab: Zauber mit der Wirkungsdauer aufrechterhalten und dem Ziel Objekt, z.B. „Eingang verschließen“ oder „Elementarwaffe“, wirken auf das Objekt. Zauber mit der Wirkungsdauer aufrechterhalten und dem Ziel Spielfigur oder Zauberer, z.B. „Bärenmuskulatur“ oder „Zauberei entdecken“, wirken auf den Träger des Gegenstands, als hätte er den Zauber gesprochen. Die Wirkung dauert in beiden Fällen an, bis der Zauber gebannt wird und sie endet auch nicht, wenn das Objekt die Existenzebene des Zauberers verlässt. Für beide Varianten magischer Gegenstände entspricht der Wert der erforderlichen Spezialzutaten dem vierfachen MW.

Zauber mit der Wirkungsdauer dauerhaft erlauben dem Träger als Komplexaktion, den in das Objekt gebundenen Zauber auf ein beliebiges legales Ziel zu wirken. Als PR für den gebundenen Zauber wird die entsprechende Zauberfertigkeit des Erschaffers genutzt. Jedes so verzauberte Objekt hat eine Anzahl Anwendungen („Ladungen“), die vom Wert der bei seiner Erschaffung investierten Spezialzutaten abhängt: Pro Ladung sind Spezialzutaten in Höhe des halben Zauber-MWs erforderlich. Sobald die letzte Ladung verbraucht ist, verliert das Objekt seine magischen Eigenschaften.

Auch wer einen magischen Gegenstand erschaffen hat, muss sich zunächst auf den Gegenstand einstimmen, bevor er ihn aktivieren kann (siehe Kapitel 5, S. 174).



Kapitel 4: Zauberei

Markierung

Mindestwurf: $15+X^2$ Ziel: O
 Zeitaufwand: Wirkungsdauer:
 Runde aufrechterhalten

X = Entfernung, bis zu der der Zauber wirksam ist (Berechnung wie Sprungweite „Teleportation“)

Der Zauber markiert ein Objekt, so dass der Anwender jederzeit dessen Standort spürt, so lange es sich innerhalb der Zauberreichweite und auf derselben Existenzebene befindet.

Portal (M)

Mindestwurf: $30+X$ Ziel: F
 Zeitaufwand: Wirkungsdauer:
 Minute dauerhaft

X = Anzahl der transportierten Wesen; große Spielfiguren zählen doppelt, sehr große dreifach und gigantische vierfach

Mit diesem Zauber können andere Existenzebenen (z.B. die Heimatsphäre eines bestimmten Dämons) erreicht werden. Der Zauberer benötigt dazu jedoch ein Artefakt, das von der jeweiligen Ebene stammt. Sofern ihm Orte auf der Ebene bekannt sind, taucht er in der Nähe des benannten Ortes auf, andernfalls führt der Zauber an einen zufälligen Ort der Zielebene. Objekte, die sich nicht am Körper einer Spielfigur befinden, können nicht transportiert werden.

Reparatur

Mindestwurf: $20+\text{Mod.}$ Ziel: O
 Zeitaufwand: Wirkungsdauer:
 Minute dauerhaft

Mod. = gute Qualität: +5, exzellente Qualität: +10, legendäre Qualität: +15

Mit diesem Zauber können beschädigte Objekte repariert werden. Bei vollständig zerstörten Objekten hat er keinerlei Effekt.

Rückruf

Mindestwurf: $10+X^2+Y$ Ziel: O
 Zeitaufwand: Wirkungsdauer:
 Sofort dauerhaft

*X = Entfernung, bis zu der der Zauber wirksam ist (Berechnung wie Sprungweite „Teleportation“)
 Y = Last des Objekts*

Mit Rückruf kann der Zauberer ein Objekt, das er zuvor mit dem Zauber Markierung versehen hat und das sich auf derselben Existenzebene befindet, zu sich teleportieren.

Rüstung verstärken

Mindestwurf: $20+X^2$ Ziel: O
 Zeitaufwand: Wirkungsdauer:
 Sofort aufrechterhalten

X = Rüstungsbonus



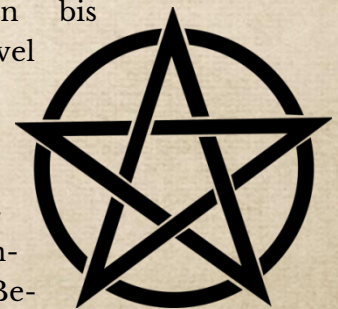
Der Zauber verbessert den Schutz gefertigter Rüstungen, bei Kleidung zeigt er hingegen keine Wirkung.

Schutzkreis gegen Beschwörungen

Mindestwurf: $6+X+F$ Ziel: F
 Zeitaufwand: Wirkungsdauer:
 Minute aufrechterhalten

*X = Level, bis zu dem der Schutzkreis wirksam ist
 F = Radius der Explosion in Feldern*

Beschworene Wesen bis zum festgelegten Level können den geschützten Bereich weder betreten (auch nicht per Teleportation o.Ä.), noch können innerhalb des Bereichs Beschwörungen entsprechender Wesen stattfinden. Sollten sie sich beschworene



Kapitel 4: Zauberei

Wesen bereits innerhalb des Kreises befinden, können sie ihn ungehindert verlassen.

Teleportation

Mindestwurf: $20+2X+Y^2$ **Ziel*:** S
Zeitaufwand: Minute **Wirkungsdauer:** dauerhaft

X = Anzahl der teleportierten Wesen; große Spielfiguren zählen doppelt, sehr große dreifach und gigantische vierfach

Y = Sprungweite: ≤ 1 km: 1, ≤ 10 km: 2, ≤ 100 km: 3, ≤ 1000 km: 4, > 1000 km: 5

Mittels Teleportation können große Distanzen überbrückt werden, wobei nur Orte erreichbar sind, die der Zauberer mindestens einmal mit eigenen Augen gesehen oder die sich aktuell in seiner Sichtlinie befinden. Der Zielort muss sich zudem auf derselben Existenzebene befinden. Es ist jedoch, möglich sich an Orte zu teleportieren, die man nur durch den Zauber „Aufspüren“ kennt.

Teleportation erlaubt, andere Spielfiguren mitzunehmen, nicht jedoch sie zu teleportieren, ohne selbst dabei zu sein. Objekte, die sich nicht am Körper einer Spielfigur befinden, können nicht teleportiert werden.

Nach einer Teleportation sind Spielfiguren für zwei Kampfrunden stark desorientiert, wodurch sie als hilflos gelten.

Tiefe Taschen

Mindestwurf: $X/5$ **Ziel:** O
Zeitaufwand: Sofort **Wirkungsdauer:** aufrechterhalten

X = Lastlimit des Behälters in Kilogramm

Tiefe Taschen wandelt den Innenraum von Rucksäcken und anderen verschließbaren Behältern in einen extradimensionalen Raum um und erlaubt so den unkomplizierten Transport größerer Lasten. Optisch sieht der

Innenraum aus, als wäre er in einen undurchdringlichen weißen Nebel gehüllt.

Verzauberte Behälter sind stets nur so schwer wie ihr Leergewicht und können jedes Objekt aufnehmen, das in die Öffnung des Behälters hinein passt und sein Lastlimit nicht überschreitet. Ein verzauberter Behälter wird selbst durch spitze Gegenstände o.Ä. nicht beschädigt und verschiedene Gegenstände im Behälter beschädigen sich auch nicht gegenseitig.

Theoretisch könnte ein Behälter sogar Spielfiguren aufnehmen, allerdings passen normalerweise nur sehr kleine und winzige Spielfiguren hinein. Zudem ist der extradimensionale Raum ohne Sauerstoff, was schnelles Ersticken zur Folge hätte.

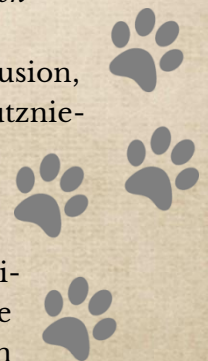
Einen (spezifischen) Gegenstand aus einem Behälter zu entnehmen, erfordert eine Komplexaktion. Nur die Spielfigur, die einen Gegenstand hinein getan hat, kann denselben Gegenstand auch wieder herausholen (Spielfiguren könnten einen Behälter hingegen selbstständig verlassen). Allerdings lassen sich verzauberte Behälter umstülpen, was alle in ihnen gelagerten Gegenstände auf einmal zu Tage fördert.

Verbergen

Mindestwurf: $10+X^2+RW$ **Ziel*:** S
Zeitaufwand: Runde **Wirkungsdauer:** aufrechterhalten

X = Anzahl verborgener Spielfiguren

Verbergen ist eine spezielle Illusion, die es stark erschwert, seine Nutznießer zu sehen. Der Zauber beeinträchtigt jedoch keine anderen Sinne und verhindert nicht, dass die Spielfigur indirekt - z.B. über Fußspuren, die sie auf weichen Untergründen hinterlässt - entdeckt wird.



Kapitel 4: Zauberei

Im Ergebnis bewirkt der Zauber eine doppelte Hilfe auf Heimlichkeitsproben, bei denen es auch oder teilweise darum geht, nicht gesehen zu werden. Gleichzeitig unterliegen die entsprechenden Wachsamkeitsproben der Gegner einer doppelten Erschwernis. Zudem wird eine verborgene Spielfigur nicht länger automatisch entdeckt, wenn sie sich durch eine feindliche Sichtlinie bewegt und kann sich daher auch während eines Kampfes an Gegner anschleichen (siehe Kapitel 3, S. 98, Manöver „Hinterhältiger Angriff“).

Wenn eine verborgene Spielfigur angreift, zaubert oder Schaden erleidet, endet Verbergen sofort. Falls der Anwender zaubert oder angreift, endet Verbergen nicht nur für ihn selbst, sondern auch für alle von ihm verborgenen Spielfiguren.

Eine Spielfigur, die Körperkontakt mit einer verborgenen Spielfigur hat oder sie mit einem Gegenstand berührt (auch unabsichtlich), durchschaut Verbergen ohne Wachsamkeitsprobe. Körperkontakt entsteht auf jeden Fall, wenn eine Spielfigur der GK > -1 in einem Kampf versucht, ein Feld zu betreten, in dem sich eine unentdeckte verborgene Spielfigur aufhält. Dieser Versuch erlaubt der verborgenen Spielfigur einen Gelegenheitsangriff, der als „Hinterhältiger Angriff“ gilt.

Objekte, die eine verborgene Spielfigur ablegt, sind nicht länger verborgen, Objekte, die sie aufnimmt, werden hingegen verborgen.

Verbergen funktioniert auch gegen sichtäquivalente Sinne (siehe auch Merkmal „Nacht-sicht II“, Kapitel 3, S. 186).

Zauberabwehr stärken

Mindestwurf: 15+Mod.+RW **Ziel*:** S
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
 Sofort aufrechterhalten

Mod. = Doppelte Hilfe: +10

Das Ziel erhält eine Hilfe auf die Fertigkeit Zauberabwehr.

Zauber binden (M)

Mindestwurf: X **Ziel:** text
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
 Stunde dauerhaft

X = Mindestwurf des aufrechterhaltenen Zaubers

Dieser Zauber ermöglicht es, einen zuvor selbst gezauberten aufrechterhaltenen Zauber (→ Ziel) mit den Zielen S/Z/F „permanent“ zu machen, indem der Zauber an die Spielfigur (S/Z) oder den Ort¹² (F) gebunden wird. Permanent heißt, der Zauber endet nicht mehr, wenn die Konzentration des Zauberers bricht, er das Bewusstsein verliert oder das Ziel die Existenzebene des Zauberers verlässt. Der Zauberer muss zudem nicht jede Stunde Zauberkraft investieren, um den Zauber weiter aktiv zu halten. Auch verursacht ein gebundener Zauber keine Erschwernisse auf Zauberproben, daher kann ein Zauberer theoretisch beliebig viele Zauber binden.

Beschworene Wesen können sich nicht weiter als 100 Felder (150 m) von dem Ort entfernen, an den sie gebunden wurden. Selbst Zauber wie „Teleportation“ oder „Portal“ haben keinen Effekt.

Zauber binden verbraucht Spezialzutaten, deren Wert dem doppelten MW des jeweiligen Zaubers entspricht. Zu beachten ist auch, dass der Spruch durch den zuvor gezauberten aufrechterhaltenen Zauber üblicherweise einer Erschwernis unterliegt.

Zauberei bannen

Mindestwurf: 18+RW **Ziel:** F
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
 Runde dauerhaft

Zauberei bannen ermöglicht, bestehende Zauber zu neutralisieren. Dies schließt neben

¹² Ort ist nicht zu verwechseln mit Objekt: Eine Kutsche oder Schiff befindet sich zwar immer an einem Ort, ist aber ein Objekt und kann daher höchstens mit „Magische Falle“ verzaubert werden.

normal aufrechterhaltenen sowie an Spielfiguren gebundenen Zaubern auch anhaltende Effekte dauerhafter Zauber (wie etwa bei „Alarm“, „Magischer Gegenstand“, „Löschung“, „Suggestion“ oder „Vertrautenzauber“) und beschworene Wesen sowie Untote ein. Auch Flächenzauber, deren Wirkungsbereich mit dem Zielfeld überlappt, werden durch Zauberei bannen vollständig neutralisiert.

Zauber wie „Telepathische Verbindung“, die mehrere Ziele betreffen können, werden allerdings nur auf dem jeweiligen Ziel neutralisiert. Wenn es sich beim Ziel jedoch um den Urheber eines solchen Zauberspruchs handelt, wird der Zauber vollständig neutralisiert.

Normal aufrechterhaltene Zauber und solche, die durch Zauber binden „permanent“ gemacht wurden, werden durch Zauberei bannen automatisch neutralisiert. Bei beschworenen Wesen, Untoten, magischen Gegenständen & Fallen oder anhaltenden Effekten dauerhafter Zauber wird der jeweilige Effekt nur neutralisiert, wenn die Macht des entsprechenden Zaubers erreicht oder übertroffen wird.

Falls einer Runde magische Gegenstände auf diese Weise zu fragil werden, kann sie optional den Zeitaufwand für das Bannen magischer Gegenstände auf Minute erhöhen.

Zauberabwehr hilft nicht gegen Zauberei bannen, da der Spruch auf die Zauber an einer Spielfigur zielt anstatt auf die Spielfigur selbst.

Zauberei entdecken

Mindestwurf: 10+2F **Ziel*:** Z

Zeitaufwand: Sofort **Wirkungsdauer:** aufrechterhalten

F = Radius der Explosion in Feldern

Der Zauberer spürt wie auf einer Art Radar,

ob innerhalb des gewählten Radius Zauberei aktiv ist. Dies schließt neben normal aufrechterhaltenen Zaubern wie „Verbergen“ auch gebundene Zauber, anhaltende Effekte dauerhafter Zauber (z.B. „Alarm“, „Magischer Gegenstand“, „Löschung“, „Suggestion“ oder „Vertrautenzauber“) und beschworene Wesen, Untote sowie Konstrukte ein.



Wenn er eine einfache Aktion aufwendet, kann der Zauberer für die Dauer seines Zuges auch die genaue Position und die jeweils zugehörige Zauberfertigkeit jedes entdeckten Zaubers identifizieren. Für eine weitere einfache Aktion pro entdeckten Zauber lassen sich zusätzlich der Zaubername, seine exakten Parameter und seine Macht in Erfahrung bringen.

Mit Zauberei entdecken können auch magische Gegenstände identifiziert werden. Bei alchemistischen Substanzen hat der Zauber hingegen keine Wirkung.

Kapitel 4: Zauberei

Zauberkräftschwund

Mindestwurf: $6+X^2+RW$ Ziel: S
 Zeitaufwand: Sofort Wirkungsdauer: dauerhaft

X = Anzahl Würfel, um die die Zauberkräft reduziert wird

Der Zauber greift ein einzelnes Ziel an und reduziert dessen aktuelle Zauberkräft.

Zauberreflektion

Mindestwurf: $10+X+RW$ Ziel: text
 Zeitaufwand: Sofort Wirkungsdauer: dauerhaft

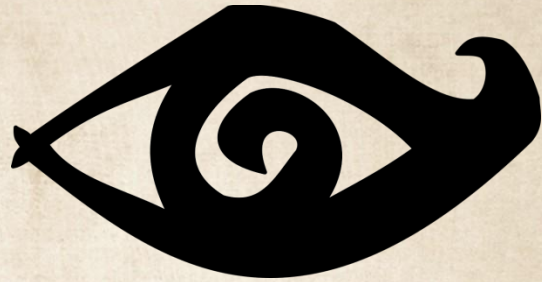
X = Macht des gegnerischen Zaubers

Zauberreflektion funktioniert im Prinzip wie „Gegenzaubern“ (siehe S. 118), allerdings wird der feindliche Zauber (→ Ziel) nicht nur neutralisiert, sondern sogar auf seinen Anwender zurückgeworfen.

Für Explosionen bedeutet dies, dass das Feld des Anwenders das Zentrum der Explosion wird. Kegel oder Strahlen starten hingegen ein Feld vor dem Anwender (aus Richtung der Spielfigur gesehen, die Zauberreflektion wirkt) und setzen sich in Richtung des Anwenders fort.



Zauberliste Manipulation (23 Formeln)



Ablenkung

Mindestwurf: $6+X^2+Mod.+RW$ Ziel: S
 Zeitaufwand: Sofort Wirkungsdauer: aufrechterhalten

X = Anzahl Ziele

Mod. = Doppelte Erschwernis: +6

Der Zauber vernebelt den Geist der Opfer und führt so zu einer Erschwernis auf alle Fertigungsproben.

Alarm

Mindestwurf: $10+X+F/2$ Ziel: F
 Zeitaufwand: Runde Wirkungsdauer: dauerhaft

X = Anzahl Spielfiguren, die der Alarm ignoriert
F = Radius der Explosion in Feldern

Sobald eine Spielfigur der Größenklasse ≥ -1 den Wirkungsbereich betritt, erklingt im Kopf des Zauberers eine helle Glocke, die ihn auch zuverlässig weckt, sollte er schlafen. Danach endet der Zauber und er endet ebenfalls, wenn der Zauberer Alarm erneut zaubert.

Falls die eindringende Spielfigur versteckt ist, verrät Alarm nicht automatisch ihren Standort. Wenn der Zauber gewirkt wird, kann der Zauberer eine oder mehrere Spielfiguren in seiner Sichtweite bestimmen, die den Alarm nicht auslösen.

Aufspüren (M)

Mindestwurf: $15+X^2$ **Ziel:** S
Zeitaufwand: Minute **Wirkungsdauer:** aufrechterhalten

X = Entfernung, bis zu der der Zauber wirksam ist (Berechnung wie Sprungweite „Teleportation“)

Mit diesem Zauber ist es möglich, Spielfiguren, von denen der Zauberer eine Haarsträhne, einen Nagel, eine Schuppe oder ähnliches „Körperteil“ besitzt, in einer Kristallkugel aus der Ferne zu beobachten.

Es können nur Spielfiguren aufgespürt werden, die sich auf derselben Existenzebene aufhalten. Bei einem Erfolg sieht und hört man das Ziel und dessen unmittelbare Umgebung (3 m Umkreis).

Während dieser Zeit ist der Zauberer blind und taub für seine eigene Umgebung, wodurch er als hilflos gilt (er nimmt jedoch wahr, wenn er Schaden erleidet).

Bewegt sich das Ziel, bewegt sich der Zauber mit ihm. Natürlich funktioniert Aufspüren nicht, wenn das Ziel verstorben ist oder sich außerhalb der gewählten Reichweite bzw. auf einer anderen Existenzebene aufhält. Der Anwender kann jedoch nicht unterscheiden, welcher Fall vorliegt.



Befehl

Mindestwurf: $15+RW$ **Ziel:** S
Zeitaufwand: Sofort **Wirkungsdauer:** dauerhaft

Der Zauber zwingt das Opfer, bis zum Ende seines nächsten Zuges ausschließlich den telepathisch übermittelten Befehl auszuführen,

der aus maximal einem Wort bestehen darf. Der Befehl darf weder durch zusätzliche Informationen ergänzt werden (wie bei „töte“ mit Zeigegeste) noch darf es sich um eine Aktion handeln, die das Opfer verletzt.

Zu den häufigen Anwendungen zählen „flieh“ (Opfer nutzt das Manöver „Rennen“, um sich zu entfernen) und „stopp“ (Opfer bewegt sich nicht und führt keine Aktionen außer Verteidigungen durch).

Falls ein Befehl Interpretationsspielraum lässt, entscheidet das Ziel, wie es einen solchen Befehl genau ausführt.

Bezauberung

Mindestwurf: $20+RW$ **Ziel:** S
Zeitaufwand: Runde **Wirkungsdauer:** aufrechterhalten

Solange der Zauber anhält, behandelt das Ziel den Zauberer wie einen Freund (Sympathiewert +2). Da der Zauber nicht das Gedächtnis beeinträchtigt, erinnert sich das Ziel nach Ende der Wirkungsdauer daran, dass es bezaubert wurde und wie der Zauber sich auswirkte (es sei denn, das wird durch Effekte wie den Zauber „Löschung“ verhindert). Diese Erinnerung hat zur Folge, dass sich die ursprüngliche Sympathie des Ziels gegenüber dem Zauberer um eine Stufe verschlechtert. Wesen mit tierhafter Intelligenz ($INT \leq -5$) behandeln den Zauberer wie ein „Geschwistertier“, d.h. sie greifen ihn nicht an sondern verteidigen ihn sogar, wenn er angegriffen wird.

Wenn Bezauberung das Ziel in Loyalitätskonflikte bringt (etwa, weil Verbündete den Zauberer bekämpfen), kann es jede Kampfunde mit einer neuen Probe auf Zauberabwehr versuchen, den Zauber abzuschütteln. So lange bekämpft es weder den Zauberer, noch seine „wahren“ Verbündeten, wohl aber die Verbündeten des Zauberers, wenn seine Verbündeten selbige angreifen.

Kapitel 4: Zauberei

Eiserner Wille

Mindestwurf: $8 + \text{Mod.} + \text{RW}$ Ziel*: S

Zeitaufwand: Wirkungsdauer:
Sofort aufrechterhalten

Mod. = Doppelte Hilfe: +10

Durch diesen Zauber erhält das Ziel eine Hilfe beim Einsatz der Fertigkeit Mentales Training.

Erkenntnis

Mindestwurf: $12 + \text{Mod.} + \text{RW}$ Ziel*: S

Zeitaufwand: Wirkungsdauer:
Sofort aufrechterhalten

Mod. = Doppelte Hilfe: +6

Das Ziel erhält eine Hilfe auf alle Kenntniserkenntnisse, die ganz oder teilweise auf Intelligenz basieren.

Erschöpfung ausblenden

Mindestwurf: $12 + X^2 + 2Y + \text{RW}$ Ziel*: S

Zeitaufwand: Wirkungsdauer:
Sofort aufrechterhalten

X = Anzahl Ziele

Y = Grad der Erschöpfung, bis zu dem der Zauber wirkt

Dieser Zauber bewirkt, dass Spielfiguren die negativen Auswirkungen von Erschöpfung bis maximal Grad 6 ignorieren (siehe Kapitel 7, S. 270).

Furcht

Mindestwurf: $18 + X^2 + \text{RW}$ Ziel: S

Zeitaufwand: Wirkungsdauer:
Runde aufrechterhalten

X = Anzahl Ziele

Eine Spielfigur unter dem Einfluss von Furcht greift den Zauberer nicht an und muss

einen Mindestabstand von 10 Feldern (15 m) zu ihm einhalten oder seine Sichtlinie verlassen. Den Opfern steht jede Kampfrunde eine neue Probe auf Zauberabwehr zu, um den Zauber abzuschütteln.

Geist lesen

Mindestwurf: $15 + X^2 + \text{RW}$ Ziel: S

Zeitaufwand: Wirkungsdauer:
Runde dauerhaft

X = Zeitraum, in dem „Löschung“ und „Suggestion“ aufgespürt werden soll: ≤ 1 Stunde: 1, ≤ 1 Tag: 2, ≤ 1 Woche: 3, ≤ 1 Monat: 4, ≤ 1 Jahr: 5, ≤ 10 Jahre: 6, > 10 Jahre: 7

Mit diesem Zauber ist es möglich, einen Blick in den Geist des Ziels zu werfen. Auf diese Weise erfährt der Zauberer, was das Ziel in genau diesem Moment denkt, fühlt und welches Thema es in seinem Leben aktuell am meisten beschäftigt – z.B. ein begangenes Verbrechen, Geldsorgen, eine Liebschaft oder ein vielversprechendes Geschäft. Der Zauberer erfährt jedoch keine Details wie etwa, welches Verbrechen begangen wurde oder wie die Geliebte aussieht.

Zusätzlich kann der Zauber erkennen, ob das Opfer mit den Zaubern „Löschung“ oder „Suggestion“ manipuliert wurde. Wird die Macht der entsprechenden Zauber erreicht, erfährt der Anwender auch, welche Ereignisse gelöscht wurden bzw. welche Suggestion implantiert wurde.

Handlung beherrschen

Mindestwurf: $30 + \text{RW}$ Ziel: S

Zeitaufwand: Wirkungsdauer:
Runde dauerhaft

Der Zauber zwingt das Opfer, bis zum Ende seines nächsten Zuges ausschließlich die telepathisch übermittelte Anweisung auszuführen – es verteidigt sich allerdings weiterhin und weicht Gelegenheitsangriffen aus, außer

der Befehl lautet, verteidige dich nicht. In diesem Fall verteidigt sich das Opfer immerhin passiv.

Handlung beherrschen hat zwei Einschränkungen: Die Anweisung darf nicht länger als 12 Wörter sein und das Opfer wird keine Handlungen unternehmen, mit denen es sich selbst Schaden zufügt (wohl aber seinen Freunde & Verbündeten, sofern gefordert). Falls die Anweisung lautet, Verbündete anzugreifen, ohne dass die Art des Angriffs spezifiziert wird, verwendet das Opfer seine effektivste Möglichkeit, Schaden zu verursachen.

Lebewesen entdecken

Mindestwurf: $10+F+Mod.$ **Ziel*:** Z
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
 Sofort aufrechterhalten

F = Radius der Explosion

Mod. = Wesen bis GK -2 aufspüren: +5, Wesen bis GK -3 aufspüren: +10

Der Zauberer spürt wie auf einer Art Radar, ob sich innerhalb des gewählten Radius Spielfiguren der Größenklassen -1 und höher aufhalten. Allerdings kann der Zauber weder Untote noch Konstrukte entdecken.

Wenn der Zauberer eine einfache Aktion aufwendet, kann er für die Dauer seines Zuges sogar die genaue Position und Größenklasse aller entdeckten Spielfiguren lokalisieren, womit er z.B. Gegner finden kann, die den Zauber „Verbergen“ verwenden oder in der Dunkelheit lauern. Weitergehende Informationen, etwa über Körperform oder Ausrüstung, erhält der Zauberer nicht und Lebewesen entdecken ermöglicht auch nicht, auf entdeckte Spielfiguren zu zaubern, obwohl diese sich außerhalb der Sichtlinie des Anwenders befinden.

Wer mithilfe des Zaubers physische Angriffe durchführt (beispielsweise auf ein Ziel im Nebel oder im Dunkeln), erhält eine doppelte Erschwernis.

Löschung

Mindestwurf: $15+X+Mod.+RW$ **Ziel:** S
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
 Minute dauerhaft

X = Zeit in Stunden, die seit dem Ereignis vergangen ist

Mod. = Zeitaufwand Runde: +15

Dieser Zauber erlaubt, ein nicht allzu lange zurückliegendes Ereignis aus dem Gedächtnis des Opfers zu streichen. Ein Ereignis im Sinne dieses Zaubers ist eine inhaltlich zusammenhängende Situation von maximal 30 Minuten Dauer. Zusätzlich erinnert sich das Ziel auch nicht an den Lösungszauber selbst.

Durch den Zauber „Geist lesen“ ist es später anderen Spielfiguren möglich zu identifizieren, dass Löschung am Werk war und welche Ereignisse gelöscht wurden. Sie können dann in einem zweiten Schritt die Erinnerung an diese Ereignisse wiederherstellen, indem Löschung quasi rückwärts angewendet wird. Um dabei Erfolg zu haben, muss jedoch die Macht des ursprünglichen Zaubers erreicht oder übertroffen werden.

Mentaler Schild

Mindestwurf: $10+X^2+RW$ **Ziel*:** S
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
 Sofort aufrechterhalten

X = Anzahl Ziele

Mentaler Schild schützt vor schädlichen Manipulationszaubern. Neben der Zaubabwehr der Opfer muss ein solcher Zauber auch die Macht des Mentalen Schildes erreichen oder übertreffen, um seine Wirkung entfalten zu können. Gegen bereits aktive Zauber hat Mentaler Schild keine Wirkung.



Suggestion

Mindestwurf: 20+X+RW **Ziel:** S

Zeitaufwand: Minute **Wirkungsdauer:** dauerhaft

X = Schwierigkeit der Suggestion:

1. *Das Opfer geht keine besonderen Risiken ein: 0*
Das Opfer riskiert seine soziales Ansehen bzw. das Ansehen wichtiger Bezugspersonen: +4
Das Opfer oder wichtige Bezugspersonen riskieren Freiheit/Gesundheit/signifikante wirtschaftliche Schäden: +8
Das Opfer riskiert sein Leben oder das wichtiger Bezugspersonen: +12
2. *Das Verhalten ist typisch: 0*
Das Verhalten ist untypisch: +4
Das Verhalten ist stark untypisch: +8
Das Verhalten ist extrem untypisch: +12

Suggestion ermöglicht, dem Opfer telepathisch eine Handlungsabsicht von maximal 12 Wörtern Länge „einzupflanzen“, die es verfolgt, als handle es sich um einen selbst gefassten Entschluss.

Die Schwierigkeit einer Suggestion hängt von zwei Faktoren ab: Dem Risiko, die die suggerierte Handlung für das Opfer oder seine wichtigen Bezugspersonen bedeutet (Sympathiewert ≥ 2) und davon, wie sehr das gewünschte Verhalten seinem sonstigen Verhalten widerspricht.

Typisches Verhalten führt das Opfer auch ohne Suggestion regelmäßig aus, untypisches Verhalten nur selten, stark untypisches Verhalten nur, wenn ihm/wichtigen Bezugspersonen anderweitig Risiken der Kategorie „+4“ (siehe Variable X der Zauberformel, Unterpunkt 1) drohen, und extrem untypisches Verhalten nur dann, wenn ihm/wichtigen Bezugspersonen Risiken der Kategorie „+8“ drohen.

Die suggerierte Handlung wird genau einmal ausgeführt. Es wäre also möglich, jemanden

zu suggerieren, sich einmal zu betrinken, nicht jedoch, sich jeden Mittag zu betrinken. Mit dem Begriff „Handlung“ sind auch Vorgänge gemeint, bei denen das Opfer etwas mit sich selbst geschehen lässt, z.B. sich fesseln zu lassen.

Eine gezielte Selbsttötung kann der Zauber nicht hervorrufen und bei Spielfiguren mit geringer Intelligenz ist generell zu beachten, dass deren Möglichkeiten zur Verfolgung komplexer Ziele begrenzt sind.

Ein Opfer unter dem Einfluss von Suggestion blendet Widersprüche zu seinem normalen Verhalten aus. Falls es auf solche Widersprüche angesprochen wird, produziert das Opfer Erklärungen, um den Widerspruch vor sich und anderen zu rechtfertigen. Falls keine plausiblen Gründe existieren, ist es auch mit absurden Erklärungen zufrieden.

Durch den Zauber „Geist lesen“ ist es später anderen Spielfiguren möglich zu identifizieren, welche Suggestion eingepflanzt wurde. Sie können dann in einem zweiten Schritt die Suggestion entfernen, indem der Zauber quasi rückwärts angewendet wird. Um dabei Erfolg zu haben, muss jedoch die Macht des ursprünglichen Zaubers erreicht oder übertroffen werden.

Telepathische Verbindung

Mindestwurf: 15+X²+RW **Ziel*:** S

Zeitaufwand: Sofort **Wirkungsdauer:** aufrechterhalten

X = Anzahl der Ziele

Der Zauberer verbindet sich mit anderen Spielfiguren, um miteinander telepathisch über unbegrenzte Entfernung kommunizieren zu können, solange sie sich auf derselben Existenzebene aufhalten.

Telepathische Verbindung funktioniert nur bei Spielfiguren, die über Sprachfähigkeiten verfügen (wenngleich keine gemeinsame Sprache nötig ist, um sich telepathisch mitei-

Kapitel 4: Zauberei

ander zu verständigen). Jeder Beteiligte an einer telepathischen Verbindung kann andere Teilnehmer als freie Aktion für beliebige Zeiträume „blockieren“, also deren Botschaften ausblenden. Anders herum ist es jederzeit möglich, die eigenen Botschaften nur an einzelne Beteiligte zu übermitteln.

Tiefenentspannung

Mindestwurf: $15+X^2+RW$ **Ziel*:** S
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
 Runde dauerhaft

X = Anzahl der Ziele

Der Zauber ermöglicht dem Ziel, nach seiner nächsten Schlaf- oder Ruheperiode von mindestens 6 Stunden Dauer eine Menge Zauberkraft zu regenerieren, die dem doppelten Ergebnis seiner Fertigungsprobe Mentales Training: Zauberkraft regenerieren entspricht. Danach endet der Zauber und er endet ebenfalls, wenn erneut Tiefenentspannung auf das Ziel gezaubert wird. Ziele, die das Talent „Starker Fokus“ haben (siehe Kapitel 2, S. 79), regenerieren sogar die vierfache Zauberkraft.

Traumbotschaft

Mindestwurf: $10+X^2$ **Ziel*:** S
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
 Minute aufrechterhalten

X = Entfernung, bis zu der der Zauber wirksam ist (Berechnung wie Sprungweite „Teleportation“)

Mit diesem Zauber kann über weite Entfernungen kommuniziert werden, indem der Zauberer in den Träumen anderer Spielfiguren erscheint. Traumbotschaft kann nur auf bekannte Spielfiguren angewandt werden, die sich auf derselben Existenzebene aufhalten. Als bekannt gilt eine Spielfigur, wenn der Zauberer ihren Namen kennt und zumindest einige Stunden

privat Zeit mit ihr verbracht hat. Während ein Zauberer sich im Traum einer anderen Spielfigur befindet, kann er seine Umgebung nicht wahrnehmen und gilt daher als hilflos (er nimmt jedoch wahr, wenn er Schaden erleidet).

Das Ziel weiß ohne Zauberkundeprobe (18) nicht automatisch, dass der Zauberer kein „normales“ Traumelement ist. Der Zauberer hat keine Macht über den Traum des Ziels, es kann den Zauberer im Gegenteil jederzeit mit einer Willensanstrengung „rauswerfen“. Natürlich scheitert der Zauber, wenn das Ziel verstorben ist, sich außerhalb der gewählten Reichweite aufhält oder gerade wach ist. Der Zauberer weiß jedoch nicht, welcher dieser Gründe vorliegt.

Übernatürliches Sozialgespür

Mindestwurf: $12+Mod.+RW$ **Ziel*:** S
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
 Sofort aufrechterhalten

Mod. = Doppelte Hilfe und plus zwei bei Bestimmung der Sympathie: +10

Das Ziel erhält eine Hilfe auf alle sozialen Fertigkeiten sowie die Fertigkeit Schauspielkunst und einen Bonus von eins auf den Wurf zur Bestimmung der Sympathie (siehe Kapitel 2, S. 47, Tabelle 22). Der Bonus kommt auch dann voll zum Tragen, wenn der Wurf sich auf eine Gruppe und nicht nur das Ziel allein bezieht.

Verständigung

Mindestwurf: $12+Mod.+RW$ **Ziel*:** S
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
 Sofort aufrechterhalten

Mod. = INT < -4: +3 pro Punkt unter -4, Ziel kann fremde Sprachen zusätzlich lesen: +8

Dieser Zauber ermöglicht, alle fremden Sprachen sowohl zu verstehen als auch zu spre-

chen. Er kann zudem genutzt werden, um sich mit Spielfiguren zu verständigen, die nicht per Sprache kommunizieren (z.B. Tiere). Dabei ist zu beachten, dass solche Wesen häufig nicht besonders intelligent sind und damit weder über eine lange Gedächtnisspanne verfügen, noch komplexe Inhalte kommunizieren können.

Vertrautenzauber (M)

Mindestwurf: 15+X+Mod. **Ziel:** text
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
 Stunde dauerhaft

X = Level des Wesens

Mod. = Nicht-intelligentes Fantasiewesen: +10

Mit diesem Spruch kann der Zauberer ein Tier oder ein Fantasiewesen (→ Ziel) mit einer Intelligenz ≤ -5 an sich binden.

Vertrautenzauber bewirkt nicht, dass das Ziel sich über die gesamte Zeitaufwand hinweg ruhig verhält – dies muss ggf. anderweitig sichergestellt werden (z.B. durch „Bezauberung“).

Nach Abschluss des Zaubers verhält sich der Vertraute dem Zauberer gegenüber, als stünde er unter dem Einfluss von „Bezauberung“. Um ihm spezifische Befehle erteilen zu können, muss der Zauberer seinen Vertrauten jedoch erst abrichten. Hierbei gewährt der Zauber eine doppelte Hilfe.

Dank des Zaubers können die Fähigkeiten des Vertrauten stark verbessert werden: Falls das Level des Vertrauten niedriger ist als Fertigungsstufe des Zauberers in Manipulation, erhält der Vertraute pro zwei volle Punkte Differenz die folgenden Boni: +1 Angriff, +5 Kraftpunkte (bei Tieren der Größenklasse ≤ -2 darf die Lebenskraft auf diese Weise auf maximal 20 erhöht werden), +1 Stufe auf alle Fertigkeiten, +1 Initiative und +1 auf Widerstandsproben. Pro drei volle Punkte Diffe-

renz erhält der Vertraute +1 Schaden und +1 Rüstung.

Diese Boni steigen auch nach Vollendung des Zaubers weiter an – sie werden also umso höher, je größer die Expertise des Zauberers in Manipulation wird. Ab zehn Punkten Differenz erhält der Vertraute zudem Zusatzangriff 1 oder einen zusätzlichen Zusatzangriff, sofern er bereits über dieses Merkmal verfügt (maximal jedoch Zusatzangriff 3 für Fantasiewesen und Zusatzangriff 1 für Tiere). Ein Vertrauter kann außerdem bei Proben auf Mentales Training und Zauberverweh den PR seines „Meisters“ verwenden.

Solange der Vertraute sich auf derselben Ebene befindet, kann der Zauberer dessen Zauberkraft nutzen, als wäre es seine eigene.

Ein Zauberer kann zu jedem Zeitpunkt nur einen Vertrauten haben. Es ist daher möglich, den bisherigen Vertrauten mit einer

„Rückwärts-Variante“ des Zaubers freizugeben. Stirbt sein Meister, verliert der Vertraute umgehend seine besonderen Fähigkeiten.

Vertrautenzauber erfordert Spezialzutaten im Wert von Level des Ziels $+1 \times 10$ GM.



Vertrauter Helfer

Mindestwurf: 12+X² **Ziel*:** text
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
 Runde aufrechterhalten

X = Entfernung, bis zu der der Zauber wirksam ist (Berechnung wie Sprungweite „Teleportation“)

Diese Zauber wirkt nur auf ein Wesen (→ Ziel), auf das der Zauberer vorher erfolgreich „Vertrautenzauber“ gewirkt hat.

Er ermöglicht, als Komplexaktion wahrzunehmen, was der Vertraute wahrnimmt, solange selbiger sich innerhalb der Zauberreichweite befindet. Während dieser Zeit nimmt der Zauberer seine eigene Umgebung

nicht wahr, wodurch er als hilflos gilt (er nimmt jedoch wahr, wenn er Schaden erleidet). Die Wahrnehmung in den eigenen Körper zurück zu transferieren, erfordert wiederum eine Komplexaktion. Falls Proben erforderlich sind, benutzt der Zauberer die Wachsamkeitsfertigkeit des Vertrauten, nicht seine eigene. Der Zauber ermöglicht zudem, auf telepathische Weise mit dem Vertrauten zu kommunizieren, so dass der Zauberer ihn auch „fernsteuern“ kann.



Verwirrung

Mindestwurf: $18+X^2+RW$ **Ziel:** S
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
 Runde aufrechterhalten

X = Anzahl Ziele

Die Ziele sind verwirrt und handeln unberechenbar. Jede Runde wird ihr Verhalten mit einem Zufallswurf bestimmt:

- 1-2 Der Verwirrte rennt in einer zufälligen Richtung.
- 3-4 Der Verwirrte handelt diese Runde nicht, verteidigt sich aber, wenn er angegriffen wird und führt ggf. Gelegenheitsangriffe auf Gegner durch.
- 5-7 Der Verwirrte greift die Spielfigur an, die sich am nächsten befindet (bei gleich nahen Zielen entscheidet der Zufallswurf). Er verwendet dabei seine effektivsten Angriffsmöglichkeiten (inklusive Zauber) und muss nach Möglichkeit auch Gelegenheitsangriffe gegen sein Ziel durchführen (sofern er zu diesem Zeitpunkt noch welche übrig hat).
- 8-10 Die Spielfigur kann normal handeln.

Betroffenen Spielfiguren steht jede Kampf-
runde eine neue Probe auf Zauberabwehr zu,
um den Zauber abzuschütteln.

Zauberliste Nekromantie (26 Formeln)



Fäulnis

Mindestwurf: $10+X^2$ **Ziel:** S
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
 Sofort aufrechterhalten

X = Schaden pro Runde*

Der Zauber lässt das Ziel innerlich verfaulen, was pro Zug des Zauberers einen oder mehrere Punkte rüstungsdurchdringenden Schaden verursacht. Fäulnis wirkt nur auf lebende Ziele, Objekten (z.B. Barrieren), Untoten und Konstrukten schadet der Zauber also nicht.

Gewöhnliche Untote erschaffen

Mindestwurf: $12+X$ **Ziel:** text
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
 Minute dauerhaft

X = Level des Untoten

Um einen gewöhnlichen Untoten zu erschaffen, benötigt der Zauberer die Leiche oder



Kapitel 4: Zauberei

die Knochen einer Spielfigur der Größenklasse ≥ -1 (\rightarrow Ziel).

Belebte Leichen werden auch als Zombies und belebte Knochen auch als Skelette bezeichnet. Aus Konstrukten können jedoch keine Untoten gemacht werden.

Die Werte und damit auch das Level eines Untoten hängen von der Größe der verwendeten Leiche bzw. der verwendeten Knochen ab (siehe S. 113, Untote erschaffen).

Höhere Untote erschaffen (M)

Mindestwurf: $10+2X$ **Ziel:** text
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
Stunde dauerhaft

X = Level des Untoten

Um einen höheren Untoten zu erschaffen, benötigt der Zauberer die Leiche oder die Knochen eines Angehörigen eines spielbaren Volkes oder eines Fantasiewesen der Größenklasse ≥ -1 (\rightarrow Ziel) – aus Überresten von Tieren können nur Gewöhnliche Untote erschaffen werden.

Aus Konstrukten können keine Untoten gemacht werden. Fantasiewesen mit dem Merkmal „Spezialzutaten“ dürfen nur verwendet werden, wenn „ihre“ Spezialzutaten nicht bereits mithilfe der Fertigkeit *Monsterekunde* extrahiert wurden.

Die verstorbene Spielfigur muss zudem mindestens Level 10 gewesen sein, das Level des erschaffenen Untoten entspricht dem Level der verstorbenen Spielfigur +1. Die Spielstatistiken entsprechen im Wesentlichen ebenfalls denen der verstorbenen Spielfigur (siehe S. 116).

Höhere Untote erschaffen erfordert Spezialzutaten, deren Wert dem fünfzigfachen Level des höheren Untoten in Goldmünzen entspricht. Außerdem kann eine Spielfigur zu jedem Zeitpunkt nur einen höheren Untoten kontrollieren.

Homunculus (M)

Mindestwurf: 18 **Ziel:** text
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
Minute dauerhaft

Dieser Zauber ist eine Variante von „Untote erschaffen“ – entsprechend „bindet“ der Homunculus Level + 1 = 1 Zauberkraft seines Erschaffers –, der einen Klumpen Lehm (\rightarrow Ziel) und so viel Blut des Nekromanten erfordert, dass er 5* Schaden erleidet.

Der Klumpen saugt das Blut auf und wird zu einem sehr kleinen, unbedeckten, untoten Abbild des Nekromanten geformt.

Der Homunculus beginnt wie andere Untote auch zu verfallen, sofern der Nekromant dies nicht unterbindet (siehe S. 114). Die Werte des Homunculus finden sich in Kapitel 6 auf S. 254, er spricht die Muttersprache des Nekromanten und klingt dabei genau wie selbiger. Eine Spielfigur kann zu jedem Zeitpunkt nur einen Homunculus haben.

Lähmung

Mindestwurf: $30+RW$ **Ziel:** S
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
Runde aufrechterhalten

Solange das Ziel unter der Wirkung dieses Zaubers steht, kann es keine Aktionen durchführen und gilt als hilflos (d.h. Gegner können das Manöver „Todesstoß“ anwenden). Dem Opfer steht jede Kampfunde eine neue Probe auf Zauberverweh zu, um die Lähmung abzuschütteln.

Leibschild (M)

Mindestwurf: 24 **Ziel*:** S
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
Minute aufrechterhalten

Solange Leibschild anhält, weiß der Zauberer immer über die aktuelle Lebenskraft des Ziels Bescheid. Als freie Aktion kann der Zauberer

Kapitel 4: Zauberei

bis zu 50% des Schadens, den er erleidet, auf das Ziel übertragen. Für das Ziel ist der erlittene Schaden in jedem Fall rüstungsdurchdringend. Leibschild kann nicht auf verschiedene Ziele gleichzeitig wirken, weshalb eine erneute Anwendung des Zaubers die vorherige Anwendung automatisch auflöst.

Leibschild erfordert eine Haarsträhne, eine Schuppe oder ähnliches „Körperteil“ des Ziels.

Leichenexplosion

Mindestwurf: $15+X^2+\text{Mod.}+\text{RW}$ **Ziel:** text
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
 Runde dauerhaft

X = Anzahl Ziele

Mod. = Akrobatikprobe (24) zum Ausweichen nötig: +5, Akrobatikprobe (30) zum Ausweichen nötig: +10

Dieser Zauber zerstört Leichen der $\text{GK} \geq -1$ oder gewöhnliche und verstärkte Untote (\rightarrow Ziel). Untote, die der Zauberer selbst erschaffen hat, haben keine Zauberabwehrprobe. Stehen Ziele unter Kontrolle eines anderen Nekromanten, so muss neben ihrer Zauberabwehr auch die Macht des gegnerischen „Untote Erschaffen“ bzw. „Untote kontrollieren“ Zaubers erreicht oder übertroffen werden.

Die Körper explodieren (Explosion 1) und ihre Knochensplitter treffen alle umstehenden Spielfiguren. Der erlittene Schaden beträgt pro Körper 2W, eine Spielfigur, die sich im Explosionsradius von drei Körpern befindet, erleidet also 6W Schaden. Mit einer Probe auf Akrobatik: Angriffen ausweichen (18) kann der erlittene Schaden halbiert werden.

Werden die Überreste infektiöser Spielfiguren zur Explosion gebracht, müssen alle Spielfiguren, die dadurch Schaden erlitten haben, eine Widerstandsprobe ablegen, um eine Infektion mit der entsprechenden Krankheit zu vermeiden.

Überreste explodierter Körper können nicht nochmals zur Explosion gebracht werden und nicht verwendet werden, um Spezialtaten zu ernten oder Untote zu erschaffen.

Macht des Blutes

Mindestwurf: X **Ziel*:** Z
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
 Sofort dauerhaft

X = Wochen, die der Zauberer altert

Der Zauberer kann seine Lebenszeit in Zauberkraft umwandeln. Für jede Woche Lebenszeit, die er opfert, erhält er einen Punkt verlorene Zauberkraft zurück.

Nekrostrahl

Mindestwurf: $12+X^2+F$ **Ziel:** F
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
 Sofort dauerhaft

*X = Anzahl Schadenswürfel**

F = Länge des Strahls

Dieser Zauber lässt das Fleisch der betroffenen Spielfiguren verfaulen, der verursachte Schaden ist rüstungsdurchdringend. Ein Nekrostrahl wirkt nur auf lebende Ziele, Objekten (z.B. Barrieren), Untoten und Konstrukten schadet er also nicht.

Puppe des Meisters

Mindestwurf: $10+X^2+\text{Mod.}$ **Ziel*:** text
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
 Runde aufrechterhalten

X = Entfernung, bis zu der der Zauber wirksam ist (Berechnung wie Sprungweite „Teleportation“)

Mod. = höherer Untoter: +10

Dieser Zauber wirkt nur auf Untote, die der Zauberer kontrolliert (\rightarrow Ziel). Er ermöglicht als Komplexaktion zu sehen und hören, was das Ziel wahrnimmt, solange es sich in

Kapitel 4: Zauberei

Reichweite des Zaubers befindet. Während dieser Zeit ist der Zauberer blind und taub für seine eigene Umgebung, wodurch er als hilflos gilt (er nimmt jedoch wahr, wenn er Schaden erleidet).

Die Wahrnehmung in den eigenen Körper zurück transferieren, erfordert wiederum eine Komplexaktion. Falls Proben erforderlich sind, benutzt der Zauberer seine Wachsamkeitsfertigkeit, nicht die des Ziels. Sofern das Ziel ein höherer Untoter ist, kann der Zauberer auch durch selbigen sprechen. Falls andere Proben erforderlich sind, benutzt das Ziel seine eigenen Fertigkeiten und Spielwerte.

Der Nekromant kann durch diesen Zauber also aus der Ferne Kämpfe seiner untoten Diener hautnah verfolgen und sogar lenken.

Schlaf

Mindestwurf: $20+X^2+RW$ **Ziel:** S
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
Runde dauerhaft

$X = \text{Anzahl Ziele}$

Betroffene Spielfiguren fallen in einen Zauberschlaf und gelten damit als hilflos. Sie erwachen, wenn jemand sie mit einer einfachen Aktion erweckt, sie Schaden erleiden oder sie nach 6 Stunden ausgeschlafen sind.

Bei Spielfiguren mit dem Merkmal „unermüdlich“ zeigt der Zauber keine Wirkung.

Schwächung

Mindestwurf: $6+X^2+Y^2+RW$ **Ziel:** S
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
Sofort aufrechterhalten

$X = \text{Schadensreduktion}$

$Y = \text{Anzahl Ziele}$

Der Zauber reduziert den Schaden, den seine Opfer durch physische Angriffe (außer durch Armbrüste) verursachen.

Schutzkreis gegen Untote

Mindestwurf: $6+X+F$ **Ziel:** F
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
Minute aufrechterhalten

$X = \text{Level, bis zu dem der Schutzkreis wirksam ist}$
 $F = \text{Radius der Explosion in Feldern}$

Untote bis zum festgelegten Level können den geschützten Bereich nicht betreten. Dies beinhaltet auch, dass innerhalb des Kreises keine Untoten erschaffen werden können und die Teleportation Untoter in den Bereich scheitert. Sollten sie sich Untote bereits innerhalb des Kreises befinden, können sie ihn ungehindert verlassen.

Seelengefäß (M)

Mindestwurf: $30+F/2$ **Ziel*:** Z
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
Stunde dauerhaft

$F = \text{Radius der Explosion in Feldern}$

Der Zauber erschafft einen speziellen magischen Gegenstand und wird von skrupellosen Nekromanten gerne als Lebensversicherung genutzt, falls ein „Leibschild“ den Tag nicht retten konnte:

Sobald der Zauberer stirbt, wird seine Seele in ein Gefäß transportiert (das sich an einem beliebigen Ort derselben Existenzebene befinden darf), von wo aus der Nekromant Besitz von einem neuen Körper ergreifen kann. Häufig sind Seelengefäße reich verzierte kleine Vasen, doch sie können auch andere Formen und Größen annehmen. Durch die Verzauberung wird das Gefäß besonders widerstandsfähig, was sich in einer Stabilität von 200 und einem Rüstungsschutz von 5 ausdrückt. Falls es beschädigt wird, repariert sich das Seelen-



gefäß wie andere magische Gegenstände innerhalb von einer Stunde selbst.

Die Seele des Zauberers nimmt die Umgebung des Seelengefäßes im gewählten Wirkungsbereich wahr und kann mit der Umwelt auf drei Arten interagieren: 1. Sie kann Zauber wirken (und produziert dabei auch ohne Sprachapparat mystische Gesänge der Macht). 2. Sie kann nach normalen Regeln „ihre“ Untoten kontrollieren. 3. Sie kann einmal pro Minute als Komplexaktion versuchen, von einem Angehörigen der spielbaren Völker im Wirkungsbereich Besitz zu ergreifen, indem sie eine vergleichende Probe Zaubern: Nekromantie gegen Zauberabwehr durchführt. Bei einem Erfolg wird die Seele des Ziels im Seelengefäß gefangen und der Zauberer erlangt volle Kontrolle über den Körper des Opfers.

Solange er den Körper besetzt, übernimmt der Nekromant dessen Bewegungsrate, Größenklasse, Körperbau, Tragkraft, Lebenskraft, Geschick und Wahrnehmung (was sich auch auf die Initiative und auf Fertigkeiten auswirkt, die auf veränderten Attributen basieren). Die übrigen Spielstatistiken des Nekromanten bleiben unverändert.

Der Zauberer kann einen besessenen Körper jederzeit freigeben, indem er als Komplexaktion in das Gefäß zurückkehrt. Wenn der Nekromant Ziel von „Zauberei Bannen“ wird, während er gerade einen fremden Körper kontrolliert, dann kehrt seine Seele in das Seelengefäß zurück und die dort gefangene Seele kehrt in ihren eigenen Körper zurück. Wird ein besessener Körper getötet, kehrt die Seele des Zauberers in das Gefäß zurück und tötet damit die Seele des Opfers, da kein lebendiger Körper mehr existiert, in den sie zurückkehren kann.

Wird das Gefäß zerstört oder Ziel von „Zauberei Bannen“, so wird die Seele des Nekromanten vernichtet – egal ob sie sich aktuell im Gefäß befindet oder einen fremden Körper kontrolliert. Ist letzteres der Fall, kehrt

die im Gefäß gefangene Seele gleichzeitig wieder in „ihren“ Körper zurück.

Seelengefäß erfordert Spezialzutaten im Wert von 1000 GM.

Unheilige Macht

Mindestwurf: $12+F/2+Mod.$ **Ziel*:** Z

Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
Sofort aufrechterhalten

F = Radius der Explosion in Feldern

Mod. = Hilfe: +0, Doppelte Hilfe: +5, BEW+1: +4,

BEW+2: +8, zusätzlicher Angriff: +12



Der Zauber stärkt *alle* Untoten, die sich im Wirkungsbereich aufhalten. Die Ausbreitung des Zaubers wird durch Objekte nicht beeinträchtigt.

Unheiliges Leben

Mindestwurf: $6+X^2+F$ **Ziel*:** Z

Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
Minute dauerhaft

X = Anzahl Würfel

F = Radius der Explosion in Feldern

Jeder Untote im Wirkungsbereich dieses Zaubers erhält verlorene Lebenskraft zurück. Die Ausbreitung des Zaubers wird durch Objekte nicht beeinträchtigt.

Kapitel 4: Zauberei

Untote entdecken

Mindestwurf: $10+F^2$ Ziel*: Z
 Zeitaufwand: Wirkungsdauer:
 Sofort aufrechterhalten

F = Radius der Explosion in Kilometern

Im gewählten Radius werden alle Untoten angezeigt. Der Zauberer weiß auch, ob es sich um einen gewöhnlichen, einen verstärkten oder einen höheren Untoten handelt. Mit Komplexaktionen kann er zusätzlich die exakten Spielstatistiken spezifischer entdeckter Untoter in Erfahrung bringen. Die Ausbreitung des Zaubers wird durch Objekte nicht beeinträchtigt.



Untote kontrollieren

Mindestwurf: $15+X$ Ziel: S
 Zeitaufwand: Wirkungsdauer:
 Runde dauerhaft

X = Level des Untoten

Dieser Zauber bringt einen Untoten unter die Kontrolle des Zauberers. Steht dieser unter Kontrolle eines anderen Nekromanten, so muss die Macht des gegnerischen „Untote Erschaffen“ bzw. „Untote kontrollieren“ Zaubers erreicht oder übertroffen werden, um die Kontrolle übernehmen zu können. Mit diesem Zauber kontrollierte Untote blockieren ebenso Zauberkräfte, wie Untote, die ein Nekromant selbst erschaffen hat (siehe S. 113, Untote erschaffen).

Untote zerstören

Mindestwurf: $10+X$ Ziel: S
 Zeitaufwand: Wirkungsdauer:
 Runde dauerhaft

X = Level des Untoten

Dieser Zauber zerstört einen Untoten. Der

Zauberer erhält verlorene Lebenskraft in Höhe des zweifachen Levels des zerstörten Untoten zurück.



Untote, die der Zauberer selbst erschaffen hat, haben keine Zauberschutzprobe. Steht der Untote unter Kontrolle eines anderen Nekromanten, so muss die Macht des gegnerischen „Untote Erschaffen“ bzw. „Untote kontrollieren“ Zaubers erreicht oder übertroffen werden.

Vampirgriff

Mindestwurf: $10+2X+Mod.$ Ziel: S
 Zeitaufwand: Wirkungsdauer:
 Sofort dauerhaft

*X = Punkte entzogener Lebenskraft**

Mod. = Ziel erleidet zusätzlich 1 Grad Erschöpfung: +10

Der Zauber entzieht dem Opfer Lebenskraft (der so verursachte Schaden ist rüstungsdurchdringend) und überträgt sie auf den Zauberer. Auch wenn der Zauberer seine maximale Lebenskraft nicht überschreiten darf, kann er den Zauber dennoch bei voller Lebenskraft einsetzen.

Verdorren

Mindestwurf: $18+N^2+2F+RW$ Ziel: F
 Zeitaufwand: Wirkungsdauer: dau-
 Sofort erhaft

*N = Anzahl Schadenswürfel**

F = Radius der Explosion in Feldern

Im Wirkungsbereich wird allen Lebewesen Flüssigkeit entzogen. Dadurch sterben Pflan-

zen automatisch und Spielfiguren erhalten rüstungsdurchdringenden Schaden. Objekte, Untote und Konstrukte werden durch den Zauber hingegen nicht beeinträchtigt.

Vergiftung (M)

Mindestwurf: $10+X+RW$ **Ziel:** S
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
 Runde dauerhaft

X = Gift-/Krankheitsstufe

Dieser Zauber erlaubt das Ziel zu vergiften oder es mit einer beliebigen Krankheit außer Lykanthropie oder Vampirismus zu infizieren. Der Zauberer muss allerdings über ein Tropfen des entsprechend Gifts oder Blut einer Spielfigur, die an der Erkrankung litt oder verstorben ist, verfügen. Außerdem steht dem Ziel (nach misslungener Zauberabwehr) eine reguläre Widerstandsprobe gegen das Gift bzw. die Krankheit zu.



Verjüngung (M)

Mindestwurf: 36 **Ziel:** S
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
 Stunde dauerhaft

Dieser Zauber ermöglicht, das Leben aus einem unglücklichen Opfer zu ziehen und auf eine andere Spielfigur (inklusive dem Zauberer selbst) zu übertragen. Allerdings funktioniert der Zauber nur, wenn Opfer und Empfänger dem gleichen Volk angehören. Der Empfänger der Lebensenergie verjüngt sich auf diese Weise bis auf ein Alter von minimal 25 Jahren – falls der Empfänger nicht älter als 25 ist, scheitert Verjüngung daher automatisch. Der Zauberer kann sich auch entscheiden, dem Opfer nicht die vollen Jahre zu entziehen. Die verfügbaren Lebensjahre des Opfers entsprechen der in Tabelle 11: Al-

terung & Attributsabzüge angegebenen Grenze für die höchste Alterskategorie + $1W \times$ Alterungsfaktor des Volkes (siehe Kapitel 1, S. 29). Ein Mensch hat demnach $70 + 1W$ Lebensjahre verfügbar, ein Zwerg hingegen $140 + 2W$ Lebensjahre.

Sofern der Empfänger sich durch den Lebensenergie-Transfer um eine oder mehrere Alterskategorien verjüngt, werden die entsprechenden Abzüge auf seine Attribute rückgängig gemacht.

Verjüngung erfordert Spezialzutaten im Wert von 300 GM.

Verlangsamen

Mindestwurf: $10+X^2+RW$ **Ziel:** S
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
 Sofort aufrechterhalten

X = Verringerung der Bewegungsrate

Der Zauber verringert alle Bewegungsraten des Ziels. Ab $X \geq 5$ kann die betroffene Spielfigur zudem pro Kampfunde nur entweder eine Komplexaktion oder eine einfache Aktion durchführen.

Außerdem kann sie mit einer Komplexaktion nur maximal einen Angriff ausführen, selbst wenn sie normalerweise mehrere Angriffe pro Zug durchführen darf.

Betroffenen Spielfiguren steht jede Kampfunde eine neue Probe auf Zauberabwehr zu, um den Zauber abzuschütteln.

Verstärkte Untote erschaffen (M)

Mindestwurf: $15+X$ **Ziel:** text
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
 Stunde dauerhaft

X = Level des Untoten

Um einen verstärkten Untoten zu erschaffen, benötigt der Zauberer die Leiche oder die Knochen einer Spielfigur der Größenklasse ≥ -1 (\rightarrow Ziel). Aus Konstrukten können jedoch

keine Untote gemacht werden. Fantasiewesen mit dem Merkmal „Spezialzutaten“ dürfen nur verwendet werden, wenn ihre Spezialzutaten nicht bereits mithilfe der Fertigkeit Monsterkunde extrahiert wurden.

Weiterhin erfordert der Zauber Spezialzutaten, deren Wert dem fünffachen Level des verstärkten Untoten in Goldmünzen entspricht. Die Werte und damit auch das Level des Untoten hängen von der Größe der verwendeten Leiche bzw. der verwendeten Knochen ab (siehe S. 113, Untote erschaffen).

Wächterbaum (M)

Mindestwurf: 24 **Ziel:** text
Zeitaufwand: Stunde **Wirkungsdauer:** dauerhaft

Diese Zauber ist eine Variante von Untote erschaffen (entsprechend „bindet“ der Wächterbaum Level + 1 = 13 Zauberkraft seines Erschaffers), der einen ausgewachsenen aber abgestorbenen Baum, der noch immer in der Erde verwurzelt ist (→ Ziel), in einen stationären Wächter transformiert. Seine Werte finden sich in Kapitel 6 auf S. 255, der Zauber erfordert Spezialzutaten im Wert von 100 GM.



Zauberliste Urkräfte (26 Formeln)



Beben

Mindestwurf: $10+X/2+Y$ **Ziel:** F
Zeitaufwand: Stunde **Wirkungsdauer:** aufrechterhalten

X = Schaden, den Beben pro Runde an Bauwerken im Wirkungsbereich verursacht.*

Y = Wirkungsbereich: $Y \times \text{Zaubern (Urkräfte)} \times 10 \text{ m Radius}$

Dieser Zauber kann Mauern und Gebäude in einem Gebiet zum Einsturz bringen. Je schwerer das Baumaterial und je mehr Material auf eine Spielfigur herabstürzt, desto größer der verursachte Schaden. Als Ausgangspunkt eignet sich der Effekt der Falle „Deckensturz“ (siehe Kapitel 7, S. 273).

Alle Spielfiguren außer dem Zauberer, die sich im Wirkungsbereich aufhalten, müssen zudem jede Runde eine Probe auf Akrobatik: Turnen oder Athletik: Kraftakte gegen die Macht des Zaubers bestehen, um nicht zu Boden zu gehen.

Brücke

Mindestwurf: $6+2X+2Y+RW$ **Ziel:** F
Zeitaufwand: Runde **Wirkungsdauer:** aufrechterhalten

X = Breite der Brücke in Feldern

Y = Länge der Brücke in Feldern

Dieser Zauber erschafft eine flache Brücke aus verfestigter elementarer Luft, die Hindernisse wie eine Schlucht oder einen Fluss

Kapitel 4: Zauberei

überspannen kann. Die Oberfläche der Brücke sieht aus wie Milchglas, in dem Verwirbelungen tanzen. Sie kann zwar unbegrenzt viel Gewicht tragen aber auch beschädigt werden: Jedes Feld der Brücke verfügt über Stabilität 100, RS 0 (siehe Kapitel 7, S. 269, Barrieren angreifen).

Bumerang

Mindestwurf: 8+Mod.+RW **Ziel:** O
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
 Sofort aufrechterhalten

Mod. = +5 pro zusätzlich verzaubertem Objekt

Bumerang ermöglicht dem Zauberer mit Hilfe der elementaren Kräfte der Luft als freie Aktion geworfene Objekte, die sich innerhalb der Zauberreichweite befinden, in seine Hand zurückfliegen zu lassen.

Die Objekte folgen dabei dem direkten Weg mit einer Geschwindigkeit von BEW 20 und können Hindernisse umgehen, nicht aber durchbrechen.

Ähnlich wie beim Zauber Telekinese können andere Spielfiguren versuchen, die Objekte an ihrer Rückkehr zu hindern, wenn ihnen ein Wurf auf Athletik: Kraftakte gegen die Macht des Zaubers gelingt. Der Zauber funktioniert nicht bei Objekten mit Last > 5.

Eingang verschließen

Mindestwurf: 10+2X+2Y+RW **Ziel:** O
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
 Sofort aufrechterhalten

X = Anzahl Ziele

Y = zusätzlicher Rüstungsschutz

Dieser Zauber sichert Türen, Tore oder Fenster gegen Eindringlinge. Der Eingang lässt sich mit einem ggf. vorhandenen Schlüssel nicht mehr öffnen und rohe Gewalt ist dadurch erschwert, dass der Zauber den Rüstungsschutz der Zielobjekte erhöht (siehe

Kapitel 7: Barrieren). Erdelementarzauber (siehe „Elementgeschoss“) können zudem die Rüstung von Objekten, die mit Eingang verschließen verzaubert sind, nicht durchdringen – dies betrifft den gesamten Rüstungsschutz und nicht nur den erhöhten Teil.

Aber auch gegen subtilere Maßnahmen hilft der Zauber: Wer einen gesicherten Eingang mit Diebeswerkzeug öffnen möchte, muss mit seiner Fingerfertigkeitprobe neben dem MW des jeweiligen Schlosses auch die Macht des Verschlusszaubers erreichen oder übertreffen.

Eisfläche

Mindestwurf: 12+F/2+Mod.+RW **Ziel:** F
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
 Sofort aufrechterhalten

F = Radius der Explosion in Feldern

Mod. = trägt auch Spielfiguren der GK 2: +5, trägt auch Spielfiguren der GK 3: +15, Erschwernis auf die Akrobatikprobe: +3, doppelte Erschwernis auf die Akrobatikprobe: +6

Der Zauber erschafft eine Eisfläche am Boden, die jedes betroffene Feld in schwieriges Terrain verwandelt. Wenn eine Spielfigur sich auf der Eisfläche rennend bewegt, muss sie eine Akrobatikprobe (18) bestehen, um einen Sturz, der ihren Zug zugleich beendet, zu vermeiden. Sofern die Eisfläche ein Gewässer einschließt, ist sie stabil genug, Spielfiguren der Größenklassen ≤ 1 zu tragen.

Elementare Tentakel

Mindestwurf: 12+2F+RW **Ziel:** F
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
 Runde aufrechterhalten

F = Radius der Explosion in Feldern

Es schießen schimmernde Tentakel aus elementarer Luft aus dem Boden. Sie versuchen jede Spielfigur außer dem Zauberer, die den

Kapitel 4: Zauberei

Wirkungsbereich des Zaubers betritt oder ihren Zug im Wirkungsbereich beginnt, in einen Ringkampf zu verwickeln, wobei die Zauberfertigkeit ihres Erschaffers (Erschwer-nisse durch aufrechterhaltene Zauber beach-ten) statt waffenlosem Kampf verwendet wird. Die Tentakel haben eine Reichweite von 3 und erreichen somit Spielfiguren in bis zu 4,5 m Höhe. Sobald eine Spielfigur erfol-gerich in den Ringkampf verwickelt ist, tun die Tentakel nichts weiter, als ihre Opfer festzuhalten.

Wenn eine Spielfigur sich befreit, ihre Bewe-gung aber nicht ausreicht, um dem Zauber zu entkommen, versuchen die Tentakel sie zu Beginn ihrer nächsten Runde erneut in einen Ringkampf zu verwickeln. Größere Spielfigu-ren greifen die Tentakel erst an, wenn die gesamte Figur sich im Wirkungsbereich des Zaubers befindet.

Die Tentakel können angegriffen werden und verteidigen sich ausschließlich passiv (PV 15), sie verfügen über die Merkmale Konstrukt (inkl. aller assoziierten Merkmale) sowie Un-beherrschbar und haben eine Gesamt-Lebenskraft (also nicht pro Feld sondern alle Tentakel zusammen) in Höhe der doppelten Macht des Zaubers. Gegen Zauber vertei-digen sie sich mit der Zauberabwehr ihres Er-schaffers.

Elementarschild

Mindestwurf: $X/2+Y^2+RW$ **Ziel*:** S
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
Runde aufrechterhalten

X = Anzahl abgewehrter Schadenspunkte
Y = Anzahl Ziele

Elementarschild schützt vor Schäden durch die vier Elemente, wie sie z.B. durch ver-schiedene Urkräftezauber, Brände oder Odemwaffen verursacht werden. Der Ele-mentarschild wirkt vor Rüstung, die Rüstung des Ziels kommt also erst dann wieder ins

Spiel, wenn der „Schutz-Pool“ aufgebraucht ist und der Schild zusammenbricht.

Gegen den Zauber Elementarwaffe ist Ele-mentarschild wirkungslos, da es sich im Kern um einen modifizierten physischen Angriff handelt. Aus dem gleichen Grund schützt Elementarschild auch nicht gegen physische Angriffe von Elementaren.

Elementarwaffe

Mindestwurf: $16+X^2$ **Ziel:** O
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
Sofort aufrechterhalten

X = verursachter Zusatzschaden

Der Zauber lässt die Spitze einer Waffe entflammen (Feuer), vor Elektrizität knistern (Luft), vor Kälte klirren (Wasser) oder vor Säure triefen (Erde). Dadurch negiert die Waffe das Merkmal „Schadensre-sistenz“ und verursacht zu-sätzlichen Schaden. Bei Fernkampfwaffen mit Mu-nition überträgt sich die Wirkung des Zaubers auch auf die Munition. Feuelementarwaffen spenden Licht, ihr Leuchtradius (siehe Kapitel 7, S. 281) beträgt 2 Felder (3 m).

Spielfiguren mit entsprechender Elementar-resistenz können (weiterhin) durch die Waffe verletzt werden, da es sich im Kern um einen modifizierten physischen Angriff handelt.

Elementarwaffe kann nicht genutzt werden, um waffenlose Angriffe zu verbessern (außer es wird ein Schlagring oder Stachelhand-schuh verwendet). Zur Verbesserung waffen-loser Angriffe steht der Zauber „Natürliche Waffe“ zur Verfügung. Auch bewirken Ele-mentarwaffen, anders als z.B. „Elementge-schoss“, keine elementspezifischen Zusatzef-fekte.



Elementexplosion

Mindestwurf: $12+X^2+2F+RW$ **Ziel:** F
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
 Sofort dauerhaft

X = Anzahl Schadenswürfel

F = Radius der Explosion in Feldern

Entspricht dem Zauber „Elementgeschoss“, betrifft jedoch alle Spielfiguren und Objekte im Explosionsradius. Zu den Effekten der einzelnen Elemente siehe „Elementgeschoss“. Bei Erdexplosionen (Säure) müssen zudem Rüstungen und Waffen im Anschluss an die Begegnung auf Verschleiß (siehe Kapitel 5, S. 114) geprüft werden (30% Chance).

Elementgeschoss

Mindestwurf: $6+X^2+RW$ **Ziel:** S, O
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
 Sofort dauerhaft

X = Anzahl Schadenswürfel

Der Zauber greift ein einzelnes Ziel an, wobei die Form des Angriffs vom gewählten Element abhängt: Feuer wirkt durch intensive Hitze, Wasser durch intensive Kälte, Luft durch Elektrizität und die Elementarkräfte der Erde manifestieren sich als Säuregeschoss.



Jedes Element hat darüber hinaus einen besonderen Effekt: Feuer entzündet Spielfiguren, wodurch diese zu Beginn ihres nächsten Zuges $1W/2^*$ Schaden erleiden. Auch Objekte, die nicht von Spielfiguren getragen werden und Ziel eines Angriffs mit Feuer sind, können sich entzünden: Bei leicht brennbaren Objekten geschieht dies ab einem Schaden ≥ 10 , bei mäßig brennbaren Objekten ab einem Schaden ≥ 25 und bei schwer brennbaren Objekten ab einem Schaden ≥ 50 (dabei

ist zu beachten, dass stabile Objekte wie Mauern über Rüstung verfügen, siehe Kapitel 7: Barrieren, S. 269). Bei Spielfiguren erlöschen die Flammen nach Ermittlung des $1W/2^*$ Schadens, während Objekte weiterbrennen, als hätten sie auf natürliche Weise Feuer gefangen (siehe Kapitel 7: Feuer, S. 275). Kälte verlangsamt Spielfiguren kurzfristig, was zu einer Erschwernis auf alle körperlichen Fertigkeitstests bis zum Ende des nächsten Zuges führt. Elektrizität wirkt gegen Spielfiguren in gefertigten Metallrüstungen rüstungsdurchdringen. Säure ist gegen Objekte (z.B. Barrieren) und Spielfiguren mit dem Merkmal „Konstrukt“ rüstungsdurchdringend.

Elementkegel

Mindestwurf: $10+X^2+2F$ **Ziel:** F
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
 Sofort dauerhaft

X = Anzahl Schadenswürfel

F = Fläche des Kegels

Greift alle Spielfiguren und Objekte an, die im Wirkungsbereich des Kegels liegen. Zu den Effekten der einzelnen Elemente siehe „Elementgeschoss“. Bei Erdkegeln (Säure) müssen zudem Rüstungen und Waffen im Anschluss an die Begegnung auf Verschleiß (siehe Kapitel 5, S. 114) geprüft werden (30% Chance).

Elementstrahl

Mindestwurf: $8+X^2+F/2$ **Ziel:** F
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
 Sofort dauerhaft

X = Anzahl Schadenswürfel

F = Länge des Strahls in Feldern

Greift alle Spielfiguren und Objekte an, die im Wirkungsbereich des Strahls liegen. Zu den Effekten der einzelnen Elemente siehe „Elementgeschoss“.

Kapitel 4: Zauberei

Elementwand

Mindestwurf: $10+X^2+Y+Z+RW$ **Ziel:** F
Zeitaufwand: Runde **Wirkungsdauer:** aufrechterhalten

X = Effektivität der Wand (siehe Text)
 Y = Länge in Feldern
 Z = Höhe in Feldern

Der Zauber erzeugt eine etwa einen Meter durchmessende Elementwand variabler Länge und Höhe, die jedoch aus zusammenhängenden Feldern bestehen muss.

Erdwände manifestieren sich als Lehmmauern, Wasserwände als Eismauern, Luftwände als dunkle Wolkenwirbel und Feuerwände als lodernde Flammen. Alle Elementwände blockieren die Sichtlinie.

Eine Feuerwand kann durchquert werden, was allerdings $X W^*$ Schaden verursacht. Eine Spielfigur, die ihren Zug in einer Feuerwand beginnt, erleidet den gleichen Schaden. Um eine Luftwand (schwieriges Terrain) durchqueren zu können, muss einer Spielfigur eine Probe auf Athletik: Kraftakte gegen $12 + 6 X$ gelingen. Ein Misserfolg führt dazu, dass die Spielfigur vor der Luftwand zu Boden geschleudert wird. Lehm- und Eismauern stellen zerstörbare Barrieren dar, ihre Stabilität beträgt $100 X$. Sie zu erklettern ist nur mit Hilfsmitteln wie Kletterausrüstung oder Wurfhaken möglich, da es sich um senkrechte Hindernisse ohne Halt handelt.

Erdung

Mindestwurf: $15+X^2+Mod.+RW$ **Ziel:** S
Zeitaufwand: Sofort **Wirkungsdauer:** aufrechterhalten

X = Anzahl Ziele
 $Mod.$ = mind. 1 Ziel der GK 2: +5, mind. 1 Ziel der GK 3: +10 (die Mod. sind nicht kumulativ)

Der Zauber zwingt fliegende Spielfiguren zu Boden. Die Ziele nähern sich dem Boden in

jedem Zug des Zauberers mit einer Geschwindigkeit von 12 Feldern (18 m), erleiden jedoch keinen „Fallschaden“, wenn sie den Boden erreichen.

Solange Erdung aktiv ist, können fliegende Spielfiguren zudem ihre Flugbewegungsrate nicht zur Fortbewegung nutzen. Dies gilt auch, wenn sie sich in ihrem Zug noch in der Luft befinden.

Federfall

Mindestwurf: X^2+RW **Ziel*:** S
Zeitaufwand: Sofort **Wirkungsdauer:** aufrechterhalten

X = Anzahl Ziele

Die Fallgeschwindigkeit der betroffenen Spielfiguren wird auf vier Felder (6 m) pro Kampfrunde reduziert, was Fallschaden vollständig vermeidet.



Fliegen

Mindestwurf: $18+2X+2Y+RW$ **Ziel*:** S
Zeitaufwand: Sofort **Wirkungsdauer:** aufrechterhalten

X = Flug-Bewegungsrate
 Y = Größenklasse

Dieser Zauber erlaubt einer Spielfigur, sich in die Lüfte zu erheben. Endet er, während die Spielfigur sich in der Luft befindet, beginnt ein unkontrollierter Sturz (siehe Kapitel 7: Sturz aus großer Höhe, S. 279). Verliert eine Spielfigur hingegen das Bewusstsein, während dieser Zauber auf sie wirkt, sinkt sie mit einer Geschwindigkeit von vier Feldern pro Kampfrunde (6 m) zu Boden.

Eine Spielfigur unter dem Einfluss von Fliegen erhält eine Hilfe auf Heimlichkeit: Schleichen, weil Fehler wie auf Äste treten nicht passieren können.

Kapitel 4: Zauberei

Nebelwolke

Mindestwurf: $10+F/2+RW$ **Ziel:** F
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
 Sofort aufrechterhalten

F = Radius der Explosion in Feldern

Der Zauber erzeugt dichten Nebel, der die Sichtlinie aller Spielfiguren im Wirkungsbereich auf zwei Felder reduziert. Der Nebel wird durch Wind erst dann zerstreut, wenn selbiger Geschwindigkeiten von ≥ 40 km/h erreicht.

Rost

Mindestwurf: $6+X^2+Mod.+RW$ **Ziel:** O
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
 Sofort aufrechterhalten

*X = Anzahl Punkte, um die der Rüstungsschutz bzw. Schadenswert des Objekts reduziert wird
 Mod. = +5 pro zusätzlichem Objekt*

Der Zauber lässt Metallrüstungen oder -waffen vorübergehend korrodieren und reduziert so deren Rüstungsschutz bzw. Schadenswert. Die Reduktion wirkt auch gegen magische Metallrüstungen und -waffen, sofern die Macht von Rost die Macht des magischen Gegenstands erreicht oder übertrifft.

Schutzschild

Mindestwurf: $15+X/2+RW$ **Ziel*:** S
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
 Runde aufrechterhalten

X = Anzahl abgewehrter Schadenspunkte

Der Zauber formt eine unsichtbare Barriere aus elementarer Luft, die das Ziel umgibt und vor physischen Angriffen schützt, indem sie sich „verhärtet“, sobald eine Bewegung von außen auf den Anwender zu erfolgt.

Die Angreifer führen ihre Angriffe regulär durch und können auch kritische Treffer er-

zielen (die den Schild mehr „fordern“). Der verursachte Schaden wird vom „Pool“ des Schilds abgezogen, bis er aufgebraucht ist, womit der Zauber endet.

Der Pool wirkt vor Rüstung, die Rüstung des Ziels kommt also erst dann wieder ins Spiel, wenn der Pool aufgebraucht ist. Vor rüstungsdurchdringendem Schaden schützt jedoch auch Schutzschild nicht. Ebenso wenig behindert er allerdings physische Angriffe aus dem Schutzschild heraus.

Stillesphäre

Mindestwurf: $10+F/2$ **Ziel*:** Z
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
 Runde aufrechterhalten

F = Radius der Explosion in Feldern

Der Zauber erzeugt eine Luftblase, die Geräusche vollständig verschluckt. Wesen zu hören, die sich in einer Stillesphäre nähern, ist daher unmöglich. Gleichzeitig sind Wesen, die sich in der Sphäre aufhalten, effektiv taub.

Eine Stillesphäre behindert nicht das Wirken von Zaubern, da sie nicht die Rezitation einer Spruchformel verhindert sondern selbige lediglich unhörbar macht. Unter Wasser hat der Zauber keinen Effekt.

Telekinese

Mindestwurf: $15+2X+RW$ **Ziel:** S, O
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
 Runde aufrechterhalten

X = Maximale Geschwindigkeit der Bewegung in Feldern pro Runde

Mithilfe der elementaren Kraft der Luft vermag der Zauberer als einfache Aktion Objekte oder Spielfiguren, deren GK unter 3 liegt, in beliebiger Richtung (also auch vertikal) zu bewegen. Es kann zwar immer nur ein Ziel kontrolliert werden, allerdings darf der Zau-

Kapitel 4: Zauberei

berer zu Beginn jedes Zuges sein Ziel wechseln, sofern es sich beim neuen Ziel um ein Objekt handelt.

Wenn der Zauberer Objekte bewegt, kann er feinmotorische Kontrolle ausüben, also z.B. mit einem Schlüssel eine Tür aufschließen. Das Maximalgewicht eines Objekts, das bewegt werden kann, entspricht der zehnfachen Macht des Zaubers in Kilogramm. Der Zauberer kann keine Objekte losreißen, die getragen oder festgehalten werden bzw. anderweitig fixiert sind (wie z.B. ein Fackelhalter, der in der Wand verankert ist).

Spielfiguren können mit einer erfolgreichen Probe auf Athletik: Kraftakte (freie Aktion) gegen die Macht des Zaubers verhindern, bewegt zu werden. Solange eine Spielfigur Ziel von Telekinese ist, kann sie zudem ohne eine solche Probe ihr Feld nicht verlassen (wohl aber andere Aktionen ausführen). Ihr steht allerdings jede Kampfunde eine weitere Probe auf Zauberabwehr zu, um den Zauber abzuschütteln.

Temperatortoleranz

Mindestwurf: $10+X+Y+RW$ **Ziel*:** S
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
 Sofort aufrechterhalten

X = Verschiebung der Temperaturgrenze bei der Beeinträchtigungen (Hitze) bzw. Schäden (Kälte) entstehen

Y = Anzahl Ziele

Der Zauber hilft Spielfiguren gegen die negativen Auswirkungen von extremen Temperaturen (siehe Kapitel 7) und wirkt additiv zur getragenen Kleidung. Er verringert allerdings nicht den Schaden, den andere Quellen starker Hitze oder Kälte (z.B. „Elementgeschoss“, Odemwaffen und Brände) verursachen.

Über Wasser gehen

Mindestwurf: 18 **Ziel*:** S
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
 Runde aufrechterhalten

Der Zauber erlaubt es, sich über Wasser zu bewegen als wäre es fester Untergrund. Aufgewühlte Gewässer werden als schwieriges Terrain behandelt.

Solange der Zauber aktiv ist, kann eine Spielfigur auch freiwillig keine Wasseroberfläche durchbrechen. Ein Sturz auf eine Wasseroberfläche wird demgemäß wie ein Sturz auf festen Untergrund behandelt.

Wasser erschaffen

Mindestwurf: $6+2X+Mod.+RW$ **Ziel:** O
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
 Minute dauerhaft

X = Wassermenge in Litern

Mod. = niedrige relative Luftfeuchtigkeit (unter 25%): +6, hohe relative Luftfeuchtigkeit (über 75%): -6

Der Zauberer zieht Feuchtigkeit aus der Luft und lässt so in einem Gefäß seiner Wahl trinkbares Wasser entstehen.

Windstoß

Mindestwurf: $10+F$ **Ziel:** F
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
 Sofort dauerhaft

Der Windstoß erfasst alle Spielfiguren und Objekte, die im Wirkungsbereich des Kegels liegen. Spielfiguren müssen eine Probe auf Athletik: Kraftakte gegen die Macht des Zaubers durchführen. Bei einem Misserfolg, geht eine Spielfigur zu Boden, bei einem kritischen Misserfolg wird sie zudem zwei Felder

(3 m) nach hinten geschleudert. Bei der Wirkung auf Objekte kann der Spielleiter sich an der Windstärke orientieren, die der doppelten Macht des Zaubers entspricht.

Wetterkontrolle

Mindestwurf: $15+X+Y$ **Ziel:** F
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
 Stunde aufrechterhalten

X = Gewünschte Differenz in Grad °C plus gewünschte Differenz der Windstärken² gemäß folgender Skala:

- 1 Windstill
- 2 Wind bis 20 km/h (schwacher Wind)
- 3 Wind bis 60 km/h (starker Wind)
- 4 Wind bis 100 km/h (Sturm)
- 5 Wind über 100 km/h (Orkan)

*Y= Wirkungsbereich:
 Y × Zaubern (Urkräfte) × 10 m Radius*

Mit diesem Zauber kann ein Zauberer die Temperatur und/oder die Windstärke in einem Gebiet vorübergehend verändern.



Zauberliste Wandlung (26 Formeln)



Bärenmuskulatur

Mindestwurf: $15+\text{Mod.}+\text{RW}$ **Ziel*:** S
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
 Sofort aufrechterhalten

Mod. = Doppelte Hilfe: +10

Das Ziel erhält eine Hilfe auf alle körperlichen Fertigkeiten, die ganz oder teilweise auf Körperbau basieren. Außerdem erhöht sich seine Tragkraft um die Macht des Zaubers.

Beschleunigen

Mindestwurf: $10+X^2+\text{RW}$ **Ziel*:** S
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
 Sofort aufrechterhalten

X = Erhöhung der Bewegungsrate

Der Zauber erhöht alle Bewegungsraten einer Spielfigur. Ab $X \geq 5$ ermöglicht Beschleunigen einen zusätzlichen Angriff pro Kampfrunde, wenn das Ziel mit seiner Komplexaktion angreift.

Diagnose

Mindestwurf: $8+F+\text{Mod.}$ **Ziel*:** Z
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
 Sofort aufrechterhalten

*F = Radius der Explosion in Feldern
 Mod. = Art und Status (z.B. Höhe des Attributverlusts) der Erkrankung(en) oder Vergiftung(en)
 identifizieren: +6*

Der Zauber erkennt bei allen Spielfiguren im Wirkungsbereich, ob sie vergiftet oder mit Krankheitserregern infiziert sind und wie

Kapitel 4: Zauberei

viele Erschöpfungsgrade sie aufweisen. Bei bewussten Spielfiguren erkennt der Zauberer zudem, ob sie bereits im Sterben liegen.

Entgiftung

Mindestwurf: $12+X+RW$ **Ziel*:** S
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
Runde dauerhaft

X = Giftstufe

Der Zauber neutralisiert die Wirkung von Giften, es wird jedoch kein Lebenskraftverlust geheilt, den ein Gift bereits vor Einsatz des Zaubers verursacht hat. Der Zauber setzt zudem voraus, dass der Zauberer zuvor die Art der Vergiftung mit dem Zauber Diagnose identifiziert hat – die Fertigkeit Heilkunde reicht für diesen Zweck nicht aus

Erfrischung

Mindestwurf: $12+X+Mod.+RW$ **Ziel*:** S
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
Runde dauerhaft

Mod. = Ziel ist krank: +Stufe der Krankheit

Das Ziel regeneriert nach seiner nächsten Schlafphase (siehe Kapitel 3: Regeneration, S. 104) einen zusätzlichen Erschöpfungsgrad, sofern sein Schlaf überhaupt erholsam ist – der Zauber kann also nicht genutzt werden, um zu regenerieren, obwohl in schwerer Rüstung geschlafen wird.

Eulenaug

Mindestwurf: $6+X^2+Mod.+RW$ **Ziel*:** S
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
Sofort aufrechterhalten

X = Anzahl Ziele

Mod. = gilt auch im Dunkeln: +6

Der Zauber erlaubt der Spielfigur, im Halb-

dunkeln oder gar im Dunkeln ohne Einschränkungen zu sehen.

Fledermausohren

Mindestwurf: $10+F+Mod.+RW$ **Ziel*:** S
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
Sofort aufrechterhalten

F = Radius des Effekts (Explosion)

Mod. = gilt auch unter Wasser: +6

Die Spielfigur kann sich als freie Aktion durch Ausstoßen von (nicht-hörbaren)



Schallwellen in

einem begrenzten Radius im Raum orientieren. So wird sie nicht durch Sichthindernisse wie Dunkelheit, Nebel oder Rauchpulver beeinträchtigt und kann versteckte Spielfiguren sowie rein visuelle Illusionen identifizieren.

Außerdem kann sie Spielfiguren entdecken, die den Zauber Verbergen nutzen, solange die Macht von Fledermausohren die Macht des Verbergen Zaubers erreicht oder übertrifft.

Allerdings ist die räumliche Auflösung des Zaubers relativ grob, weshalb physische Angriffe auf durch Schallwellen identifizierte Ziele einer doppelten Erschwernis unterliegen. Fledermausohren stellt zudem keine Sichtlinie für Zauber her.

Der Zauber gibt der Spielfigur wortwörtlich Fledermausohren. Dies führt bei Interaktionen mit Archetypen zu einer Erschwernis auf Feilschen, Verführen und Sozialkompetenz: Überzeugen & Umhören.

Außerdem muss die Spielfigur in jeder Runde, in der sie sich mit Schallwellen orientieren will, ihre unhörbaren Schreie ausstoßen und kann daher ihren Sprechapparat nicht anderweitig (z.B. zum Zaubern) nutzen.

Kapitel 4: Zauberei

Gasform

Mindestwurf: 27 Ziel*: Z
Zeitaufwand: Wirkungsdauer:
Runde aufrechterhalten

Der Zauberer und seine Ausrüstung werden zu einer gasförmigen Wolke, wodurch er für Wirkungsdauer das Merkmal „Nebelform“ erhält (siehe Kapitel 6, S. 186).

Geschärfte Sinne

Mindestwurf: $10 + \text{Mod.} + \text{RW}$ Ziel*: S
Zeitaufwand: Wirkungsdauer:
Sofort aufrechterhalten

Mod. = Doppelte Hilfe und passive Verteidigung wird um eins erhöht: +10

Das Ziel erhält eine Hilfe beim Einsatz der Fertigkeit Wachsamkeit und auf Angriffe mit Fernkampfaffen, die ganz oder teilweise auf Wahrnehmung basieren.

Gesundung

Mindestwurf: $15 + X^2 + \text{RW}$ Ziel*: S
Zeitaufwand: Wirkungsdauer:
Minute dauerhaft

X = Bonus auf den nächsten Krankheitsverlaufswurf

Gesundung hilft, Krankheiten besser zu überstehen. Der Zauber setzt allerdings voraus, dass der Zauberer zuvor die Art der Erkrankung mit dem Zauber Diagnose identifiziert hat – die Fertigkeit Heilkunde reicht hier nicht aus.

Katzengeschick

Mindestwurf: $15 + \text{Mod.} + \text{RW}$ Ziel*: S
Zeitaufwand: Wirkungsdauer:
Sofort aufrechterhalten

Mod. = Doppelte Hilfe und passive Verteidigung wird um eins erhöht: +10

Das Ziel erhält eine Hilfe auf alle körperlichen Fertigkeiten, die allein auf Geschick basieren.



Lebenswächter

Mindestwurf: 18 Ziel*: S
Zeitaufwand: Wirkungsdauer:
Runde aufrechterhalten

Solange der Zauber anhält, weiß der Zauberer immer über die aktuelle Lebenskraft des Ziels Bescheid. Als freie Aktion kann er Schaden, den das Ziel erleidet, ganz oder teilweise auf sich selbst übertragen.

Maske

Mindestwurf: $24 + \text{Mod.} + \text{RW}$ Ziel*: Z
Zeitaufwand: Wirkungsdauer:
Runde aufrechterhalten

Mod. = Nur Gesicht verändern: -10

Der Körper des Zauberers wird zu dem einer anderen Spielfigur der gleichen Größenklasse, die er mindestens einmal zuvor gesehen hat. Um in (oberflächlichen) Unterhaltungen auch Bekannte der anderen Spielfigur täuschen zu können, ist eine Probe auf Schauspielkunst: Stimmen imitieren notwendig. Maske verändert keine Werte des Anwenders, auch nicht sein Charisma.

Natürliche Rüstung

Mindestwurf: $20 + X^2$ Ziel*: S
Zeitaufwand: Wirkungsdauer:
Sofort aufrechterhalten

X = Rüstungsbonus

Der Zauber verwandelt die Haut der Spielfigur in einen chitinartigen Panzer. Der Rüstungsbonus ist kumulativ zu gefertigten oder natürlichen Rüstungen und ist wie selbige



Kapitel 4: Zauberei

wirkungslos gegen rüstungsdurchdringenden Schaden. Die Veränderung der Haut ist deutlich sichtbar und kann auch ertastet werden. Dies führt bei Interaktionen mit Archetypen zu einer Erschwernis auf Feilschen, Verführen und Sozialkompetenz: Überzeugen & Umhören.

Natürliche Waffe

Mindestwurf: $10+X^2+\text{Mod.}$ **Ziel*:** S
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
 Sofort aufrechterhalten

X = Schadensbonus im waffenlosen Kampf
Mod. = Erhöhung der Waffenreichweite auf 2: +5

Der Zauber verwandelt die Extremitäten der Spielfigur in natürliche Waffen (z.B. Klauenhände) bzw. verstärkt bereits vorhandene natürliche Waffen. Zudem negieren die waffenlosen Angriffe der Spielfigur das Merkmal „Schadensresistenz“. Durch die Veränderung der Extremitäten ist der Zauber nicht zusammen mit Schlagringen und Stachelhandschuhen verwendbar.

Der Anblick einer natürlichen Waffen führt bei der Interaktionen mit Archetypen zu einer Erschwernis auf Feilschen, Verführen und Sozialkompetenz: Überzeugen & Umhören.

Pflanzenwachstum (M)

Mindestwurf: $6+X$ **Ziel:** F
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
 Stunde dauerhaft

X = Wirkungsbereich: $X \times \text{Zaubern (Wandlung)} \times 10 \text{ m Radius}$

Pflanzenwachstum lässt Pflanzen im Wirkungsbereich wachsen oder schrumpfen und ermöglicht so, das betroffene Gebiet „umzugestalten“: Für jedes Areal bzw. Feld kann der

Zauberer entscheiden, ob es normal passierbar ist, schwieriges Gelände darstellt oder unpassierbar wird.

Pflanzenwachstum erfordert Spezialzutaten im Wert von 25 GM.

Resistenz

Mindestwurf: X^2+Y^2+RW **Ziel*:** S
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
 Sofort aufrechterhalten

X = Anzahl Ziele

Y = Bonus auf Widerstandsproben gegen Gifte und Krankheiten

Resistenz erhöht die Wahrscheinlichkeit, Giften und Krankheiten zu widerstehen.

Schmerztoleranz

Mindestwurf: $12+X^2+\text{Mod.}+RW$ **Ziel*:** S
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
 Sofort aufrechterhalten

X = Anzahl der Ziele

Mod. = gilt auch für schwere Verwundung: +5, Merkmal „Schmerzresistenz“: +10

Die Ziele dieses Zaubers ignorieren die negativen Auswirkungen von Verwundung (siehe Kapitel 3, S. 101) und können ggf. sogar Bewusstlosigkeit vermeiden.

Spinnenbeine

Mindestwurf: $12+\text{Mod.}+RW$ **Ziel*:** S
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
 Sofort aufrechterhalten

Mod. = Klettermax II: +10

Der Zauber erlaubt, übermenschlich gut zu klettern. Das Ziel wird behandelt, als verfügte es über das Merkmal „Klettermax I“ (siehe Kapitel 6, S. 185).

Kapitel 4: Zauberei

Tiergestalt

Mindestwurf: $10+X+Y^2+Mod.$ **Ziel*:** Z
Zeitaufwand: Minute **Wirkungsdauer:** aufrechterhalten

X = Level des Tiers

Y = Größenklassendifferenz zwischen Zauberer und Tier

Mod. = Ausrüstung wird mit verwandelt: +5, Tier hat Flug- und/oder Grabebewegungsrate: +5, Zeitaufwand Runde: +10

Mithilfe von Tiergestalt kann der Zauberer sich in jedes Säugetier oder jeden Vogel verwandeln, das/den er schon einmal mit eigenen Augen gesehen hat. Er gewinnt alle physischen Eigenschaften des Tieres (Geschick, Körperbau, Wahrnehmung, Lebenskraft, körperliche Fertigkeiten, Wachsamkeit, Größenklasse, Bewegungsarten, Initiative, Tragkraft, Merkmale), behält jedoch seine eigenen Werte in Charisma, Intelligenz, Wille und Zauberkraft sowie seine sozialen Fertigkeiten, Kenntnisfertigkeiten und speziellen Fertigkeiten (außer Wachsamkeit).

Allerdings lassen sich viele dieser Fertigkeiten in den meisten Tiergestalten nicht einsetzen und auch (verzauberte) Ausrüstung, die mitverwandelt wurde, kann nicht verwendet werden. Ebenso

hat der Zauberer in Tiergestalt



keinen Zugriff auf

seine Talente. In Tiergestalt können auch keine Zauber gewirkt werden, da der für Worte der Macht notwendige Sprechapparat fehlt.

Verwandelt sich ein verletzter Zauberer, wird die fehlende Lebenskraft vom Maximum des Tieres abgezogen. Erleidet der verwandelte Zauberer Schaden, wird dieser von der Lebenskraft des Tieres abgezogen (wie üblich muss zudem auf Mentales Training: Zauber halten geprobt werden).

Sinkt die Lebenskraft des Tieres auf ≤ 0 , verwandelt sich der Zauberer automatisch zurück. Schaden, den der Zauberer in Tiergestalt erleidet, überträgt sich nach Ende des Zaubers ebenfalls. Aus diesem Grund ist es gefährlich sich in Tiere zu verwandeln, deren Lebenskraft über dem eigenen Maximum liegt.

Unterwasserform

Mindestwurf: $15+X^2+Mod.+RW$ **Ziel*:** S
Zeitaufwand: Sofort **Wirkungsdauer:** aufrechterhalten

X = Anzahl Ziele

Mod. = Ziele haben keine doppelte Erschwernis und keinen reduzierten Schaden bei Angriffen im Wasser: +5, Ziele müssen keine Schwimmproben durchführen sondern können sich im Wasser mit Laufbewegungsrate fortbewegen: +5

Dieser Zauber erlaubt Spielfiguren, aus Wasser Sauerstoff zu ziehen (die Atmung an Land wird dadurch nicht beeinträchtigt) und ermöglicht so zaubern unter Wasser sowie lange Tauchgänge, bei denen keine Gefahr durch Ersticken befürchtet werden muss.

Außerdem macht Unterwasserform immun gegen den hohen Druck, der in großen Wassertiefen herrscht und kann die Mobilität sowie Kampfkraft im Wasser verbessern.

Vergrößern/Verkleinern

Mindestwurf: $20+X^2$ **Ziel*:** S
Zeitaufwand: Runde **Wirkungsdauer:** aufrechterhalten

X = Größenklassendifferenz

Der Zauber verändert die Größenklasse einer Spielfigur inklusive ihrer Ausrüstung. Es ist allerdings unmöglich eine Spielfigur mehr zu vergrößern, als ihre Umgebung zulässt (man kann also auf diese Weise keine Spielfiguren „zerquetschen“).

Kapitel 4: Zauberei

Außerdem gilt nur die Vergrößern-Variante als „unschädlicher Zauber“ (siehe S. 106), bei Verkleinern greift die Zauberabwehr.

Vergrößern/Verkleinern beeinflusst die Schadenswerte (siehe Kapitel 6, S. 162, Waffen anderer Größen) und ggf. auch die RW von Angriffen (siehe Kapitel 3, S. 91, Tabelle 38: Größenklasse & Spielfeldkontrolle). Bei extremen Größen ändert sich weiterhin die Tragkraft (siehe Kapitel 1, S. 17).

Außerdem steigt oder sinkt die Lebenskraft pro Größenklassendifferenz um 20 (bis auf Minimal 1) und eine um eine GK verkleinerte Spielfigur erhält eine Erschwernis auf Athletikproben, eine um eine GK vergrößerte Spielfigur hingegen eine Hilfe. Umgekehrt verhält es sich mit der Fertigkeit Akrobatik, hier erhält eine vergrößerte Spielfigur eine Erschwernis und eine verkleinerte Spielfigur eine Hilfe. Beträgt die Differenz mehr als eine GK; erhält die verkleinerte/vergrößerte Spielfigur eine doppelte Erschwernis/Hilfe auf Athletikproben bzw. Akrobatikproben.

Beim Vergrößern ist Vorsicht geboten, da mit dem Ende des Zaubers die Lebenskraft des Ziels wieder reduziert wird, was lebensgefährlich ist, falls eine Spielfigur in vergrößerter Form mehr Schaden erhält, als sie in Normalgröße verkraften kann.

Verletzungen heilen

Mindestwurf: $10+X^2+\text{Mod.}+RW$ **Ziel*:** S
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
 Sofort dauerhaft

X = Anzahl Würfel

Mod. = Ziel verwundet: +5, Ziel schwer verwundet: +10, Ziel bewusstlos oder sterbend: +15

Dieser Zauber heilt verlorene Lebenskraft, kann jedoch keinen Verstorbenen ins Leben zurückholen.

Jede Spielfigur kann pro Kampfrunde nur einmal mit diesem Zauber geheilt werden.

Verstärkte Reflexe

Mindestwurf: $10+X^2+2Y+RW$ **Ziel*:** S
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
 Sofort aufrechterhalten

X = Anzahl Ziele

Y = Bonus auf Initiativewürfe

Dieser Zauber hilft Spielfiguren, früher zu reagieren. Er verändert jedoch keinen bereits ermittelten Initiativewert.

Wiederbelebung (M)

Mindestwurf: $36+X$ **Ziel:** S
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
 Stunde dauerhaft

X = Zeit in vollen Tagen, die der Tod der Spielfigur zurückliegt

Dieser Zauber holt eine verstorbene Spielfigur zurück ins Leben, sie erwacht mit halber LK, 0 ZK und 5 Graden Erschöpfung.

Wenn lebenswichtige Organe/Körperteile (z.B. der Kopf) fehlen bzw. funktionsunfähig sind oder das Ziel an Altersschwäche verstorben ist, hat der Zauber keine Wirkung.

Wiederbelebung erfordert Spezialzutaten im Wert von 1000 GM.

Wiederherstellung

Mindestwurf: $10+X^2+Y^2+RW$ **Ziel*:** S
Zeitaufwand: **Wirkungsdauer:**
 Minute aufrechterhalten

X = Anzahl Ziele

Y = Lebenskraftregeneration pro Stunde

Wiederherstellung ist im Vergleich zu „Verletzungen heilen“ zwar langsam, kann dafür aber auf mehrere Ziele gewirkt werden.

Der Zauber wirkt nicht auf ein Ziel, solange es etwas anderes tut, als sich auszuruhen oder zu schlafen. Er wirkt jedoch auch auf bewusstlose oder sterbende Ziele.

Tabelle 46: Die Zauber im Überblick (alphabetisch: A-N)

Name	Schule	Mindestwurf	Name	Schule	Mindestwurf
Abbilder	Magie	$10+X^2+RW$	Federfall	Urkräfte	X^2+RW
Ablenkung	Manipul.	$6+X^2+Mod.+RW$	Fledermausohren	Wandlung	$10+F+Mod.+RW$
Abschirmung	Magie	$12+2F$	Fliegen	Urkräfte	$18+2X+2Y+RW$
Alarm	Manipul.	$10+X+F/2$	Furcht	Manipul.	$18+X^2+RW$
Aufspüren (M)	Manipul.	$15+X^2$	Gasform	Wandlung	27
Bärenmuskulatur	Wandlung	$15+Mod.+RW$	Gegenzaubern	Magie	$X+RW$
Beben	Urkräfte	$10+X/2+Y$	Geist lesen	Manipul.	$15+X^2+RW$
Befehl	Manipul.	$15+RW$	Geschärfte Sinne	Wandlung	$10+Mod.+RW$
Beschleunigen	Wandlung	$10+X^2+RW$	Gesundung	Wandlung	$15+X^2+RW$
Bezauberung	Manipul.	$20+RW$	Gewöhnliche Untote erschaffen	Nekrom.	$12+X$
Blick in die Vergangenheit	Magie	$30+X^2$	Handlung beherrschen	Manipul.	$30+RW$
Brücke	Urkräfte	$6+2X+2Y+RW$	Höhere Untote erschaffen (M)	Nekrom.	$10+2X$
Bumerang	Urkräfte	$8+Mod.+RW$	Homunculus (M)	Nekrom.	18
Diagnose	Wandlung	$8+F+Mod.$	Illusion	Magie	$10+Mod.+RW$
Dunkelheit	Magie	$10+F+RW$	Katzengeschick	Wandlung	$15+Mod.+RW$
Eingang verschließen	Urkräfte	$10+2X+2Y+RW$	Kurze Teleportation	Magie	$20+RW$
Eiserner Wille	Manipul.	$8+Mod.+RW$	Lähmung	Nekrom.	$30+RW$
Eisfläche	Urkräfte	$12+F/2+RW$	Lebenswächter	Wandlung	18
Elementare Tentakel	Urkräfte	$12+2F+RW$	Lebewesen entdecken	Manipul.	$10+F+Mod.$
Elementarschild	Urkräfte	$X/2+Y^2+RW$	Leibschild (M)	Nekrom.	24
Elementarwaffe	Urkräfte	$16+X^2$	Leichenexplosion	Nekrom.	$15+X^2+Mod.+RW$
Elementexplosion	Urkräfte	$12+X^2+2F+RW$	Licht	Magie	$6+F/2$
Elementgeschoss	Urkräfte	$6+X^2+RW$	Löschung	Manipul.	$15+X+Mod.+RW$
Elementkegel	Urkräfte	$10+X^2+2F$	Macht des Blutes	Nekrom.	X
Elementstrahl	Urkräfte	$8+X^2+F/2$	Magische Falle (M)	Magie	X
Elementwand	Urkräfte	$10+X^2+Y+Z+RW$	Magischer Gegenstand (M)	Magie	X
Entgiftung	Wandlung	$12+X+RW$	Markierung	Magie	$15+X^2$
Erdung	Urkräfte	$15+X^2+Mod.+RW$	Maske	Wandlung	$24+Mod.+RW$
Erfrischung	Wandlung	$12+Mod.+RW$	Mentaler Schild	Manipul.	$10+X^2+RW$
Erschöpfung ausblenden	Manipul.	$12+X^2+2Y+RW$	Natürliche Rüstung	Wandlung	$20+X^2$
Erkenntnis	Manipul.	$12+Mod.+RW$	Natürliche Waffe	Wandlung	$10+X^2+Mod.$
Eulenaug	Wandlung	$6+X^2+Mod.+RW$	Nebelwolke	Urkräfte	$10+F/2+RW$
Fäulnis	Nekrom.	$10+X^2$	Nekrostrahl	Nekrom.	$15+X^2+F$

Tabelle 47: Die Zauber im Überblick (alphabetisch: P-Z)

Name	Schule	Mindestwurf	Name	Schule	Mindestwurf
Pflanzenwachstum (M)	Wandlung	6+X	Unterwasserform	Wandlung	15+X ² +Mod.+RW
Portal (M)	Magie	30+X	Untote entdecken	Nekrom.	10+F ²
Puppe des Meisters	Nekrom.	10+X ² +Mod.	Untote kontrollieren	Nekrom.	15+X
Reparatur	Magie	20+Mod.	Untote zerstören	Nekrom.	10+X
Resistenz	Wandlung	X ² +Y ² +RW	Vampirgriff	Nekrom.	10+2X+Mod.
Rost	Urkräfte	6+X ² +Mod.+RW	Verbergen	Magie	10+X ² +RW
Rückruf	Magie	10+X ² +Y+Mod.	Verdorren	Nekrom.	18+X ² +2F+RW
Rüstung verstärken	Magie	20+X ²	Vergiftung (M)	Nekrom.	10+X+RW
Schlaf	Nekrom.	20+X ² +RW	Vergrößern/ Verkleinern	Wandlung	20+X ²
Schmerztoleranz	Wandlung	12+X ² +Mod.+RW	Verjüngung (M)	Nekrom.	36
Schutzkreis gegen Beschwörungen	Magie	6+X+F	Verlangsamen	Nekrom.	10+X ² +RW
Schutzkreis gegen Untote	Nekrom.	6+X+F	Verletzungen heilen	Wandlung	10+X ² +Mod.+RW
Schutzschild	Urkräfte	15+X/2+RW	Verständigung	Manipul.	12+Mod.+RW
Schwächung	Nekrom.	6+X ² +Y ² +RW	Verstärkte Reflexe	Wandlung	10+X ² +2Y+RW
Seelengefäß	Nekrom.	24+F/2	Verstärkte Untote erschaffen (M)	Nekrom.	15+X
Spinnenbeine	Wandlung	12+Mod.+RW	Vertrauten- zauber (M)	Manipul.	15+X+Mod.
Stillesphäre	Urkräfte	10+F/2	Vertrauter Helfer	Manipul.	12+X ²
Suggestion	Manipul.	20+X+RW	Verwirrung	Manipul.	18+X ² +RW
Telekinese	Urkräfte	15+2X+RW	Wächterbaum	Nekrom.	24
Telepathische Verbindung	Manipul.	15+X ² +RW	Wasser erschaffen	Urkräfte	6+2X+Mod.+RW
Teleportation	Magie	20+2X+Y ²	Wetterkontrolle	Urkräfte	15+X+Y
Temperaturtoleranz	Urkräfte	10+X+Y+RW	Wiederbe- lebung (M)	Wandlung	36+X
Tiefenentspannung	Manipul.	15+X ² +RW	Wiederherstel- lung	Wandlung	10+X ² +Y ² +RW
Tiefe Taschen	Magie	X/5	Windstoß	Urkräfte	10+F
Tiergestalt	Wandlung	10+X+Y ² +Mod.	Zauber binden (M)	Magie	X
Traumbotschaft	Manipul.	10+X ²	Zauberabwehr stärken	Magie	15+Mod.+RW
Über Wasser gehen	Urkräfte	18	Zauberei bannen	Magie	18+RW
Übernatürliches Sozialgespür	Manipul.	12+Mod.+RW	Zauberei entdecken	Magie	10+2F
Unheilige Macht	Nekrom.	12+F/2+Mod.	Zauberreflektion	Magie	10+X+RW
Unheiliges Leben	Nekrom.	6+X ² +F	Zauberkraft- schwund	Magie	6+X ² +RW

Tabelle 48: Die Zauber im Überblick (nach Schulen I: Magie, Manipulation, Nekromantie)

Name	Mindestwurf	Name	Mindestwurf
Schule der Magie		Löschung	15+X+Mod.+RW
Abbilder	10+X ² +RW	Mentaler Schild	10+X ² +RW
Abschirmung	12+2F	Suggestion	20+X+RW
Blick in die Vergangenheit	30+X ²	Telepathische Verbindung	15+X ² +RW
Dunkelheit	10+F+RW	Tiefenentspannung	15+X ² +RW
Gegenzaubern	X+RW	Traumbotschaft	10+X ²
Illusion	10+Mod.+RW	Übernatürliches Sozialgespür	12+Mod.+RW
Kurze Teleportation	20+RW	Verständigung	12+Mod.+RW
Licht	6+F/2	Vertrautenzauber (M)	15+X+Mod.
Magische Falle (M)	X	Vertrauter Helfer	12+X ²
Magischer Gegenstand (M)	X	Verwirrung	18+X ² +RW
Markierung	15+X ²		
Portal (M)	30+X	Schule der Nekromantie	
Reparatur	20+Mod.	Fäulnis	10+X ²
Rückruf	10+X ² +Y+Mod.	Gewöhnliche Untote erschaffen	12+X
Rüstung verstärken	20+X ²	Höhere Untote erschaffen (M)	10+2X
Schutzkreis gegen Beschwörungen	6+X+F	Homunculus (M)	18
Teleportation	20+2X+Y ²	Lähmung	30+RW
Tiefe Taschen	X/5	Leibschild (M)	24
Verbergen	10+X ² +RW	Leichenexplosion	15+X ² +Mod.+RW
Zauberabwehr stärken	15+Mod.+RW	Macht des Blutes	X
Zauber binden (M)	X	Nekrostrahl	15+X ² +F
Zauberei bannen	18+RW	Puppe des Meisters	10+X ² +Mod.
Zauberei entdecken	10+2F	Schlaf	20+X ² +RW
Zauberkräftschwund	6+X ² +RW	Schwächung	6+X ² +Y ² +RW
Zauberreflektion	10+X+RW	Schutzkreis gegen Untote	6+X+F
		Seelengefäß (M)	24+F/2
Schule der Manipulation		Unheilige Macht	12+F/2+Mod.
Ablenkung	6+X ² +Mod.+RW	Unheiliges Leben	6+X ² +F
Alarm	10+X+F/2	Untote entdecken	8+F ²
Aufspüren (M)	15+X ²	Untote kontrollieren	15+X
Befehl	15+RW	Untote zerstören	10+X
Bezauberung	20+RW	Vampirgriff	10+2X+Mod.
Eiserner Wille	8+Mod.+RW	Verdorren	18+X ² +2F+RW
Erkenntnis	12+X ² +2Y+RW	Vergiftung (M)	10+X+RW
Erschöpfung ausblenden	12+Mod.+RW	Verjüngung (M)	36
Furcht	18+X ² +RW	Verlangsamten	10+X ² +RW
Geist lesen	15+X ² +RW	Verstärkte Untote erschaffen (M)	15+X
Handlung beherrschen	30+RW	Wächterbaum (M)	24
Lebewesen entdecken	10+F+Mod.		

Tabelle 49: Die Zauber im Überblick (nach Schulen 2: Urkräfte, Wandlung)

Name	Mindestwurf	Name	Mindestwurf
Schule der Urkräfte		Schule der Wandlung	
Beben	$10+X/2+Y$	Bärenmuskulatur	$15+\text{Mod.}+\text{RW}$
Brücke	$6+2X+2Y+\text{RW}$	Beschleunigen	$10+X^2+\text{RW}$
Bumerang	$8+\text{Mod.}+\text{RW}$	Diagnose	$8+\text{F}+\text{Mod.}$
Eingang verschließen	$10+2X+2Y+\text{RW}$	Entgiftung	$12+X+\text{RW}$
Eisfläche	$12+\text{F}/2+\text{RW}$	Erfrischung	$12+\text{Mod.}+\text{RW}$
Elementare Tentakel	$12+2\text{F}+\text{RW}$	Eulenaug	$6+X^2+\text{Mod.}+\text{RW}$
Elementarschild	$X/2+Y^2+\text{RW}$	Fledermausohren	$10+\text{F}+\text{Mod.}+\text{RW}$
Elementarwaffe	$16+X^2$	Gasform	27
Elementexplosion	$12+X^2+2\text{F}+\text{RW}$	Geschärfte Sinne	$10+\text{Mod.}+\text{RW}$
Elementgeschoss	$6+X^2+\text{RW}$	Gesundung	$15+X^2+\text{RW}$
Elementkegel	$10+X^2+2\text{F}$	Katzengeschick	$15+\text{Mod.}+\text{RW}$
Elementstrahl	$8+X^2+\text{F}/2$	Lebenswächter	18
Elementwand	$10+X^2+Y+Z+\text{RW}$	Maske	$24+\text{Mod.}+\text{RW}$
Erdung	$15+X^2+\text{Mod.}+\text{RW}$	Natürliche Rüstung	$20+X^2$
Federfall	$X^2+\text{RW}$	Natürliche Waffe	$10+X^2+\text{Mod.}$
Fliegen	$18+2X+2Y+\text{RW}$	Pflanzenwachstum (M)	$6+X$
Nebelwolke	$10+\text{F}/2+\text{RW}$	Resistenz	$X^2+Y^2+\text{RW}$
Rost	$6+X^2+\text{Mod.}+\text{RW}$	Schmerztoleranz	$12+X^2+\text{Mod.}+\text{RW}$
Schutzschild	$15+X/2+\text{RW}$	Spinnenbeine	$12+\text{Mod.}+\text{RW}$
Stillesphäre	$10+\text{F}/2$	Tiergestalt	$10+X+Y^2+\text{Mod.}$
Telekinese	$15+2X+\text{RW}$	Unterwasserform	$15+X^2+\text{Mod.}+\text{RW}$
Temperaturtoleranz	$10+X+Y+\text{RW}$	Vergrößern/Verkleinern	$20+X^2$
Über Wasser gehen	18	Verletzungen heilen	$10+X^2+\text{Mod.}+\text{RW}$
Wasser erschaffen	$6+2X+\text{Mod.}+\text{RW}$	Verstärkte Reflexe	$10+X^2+2Y+\text{RW}$
Wetterkontrolle	$15+X+Y$	Wiederbelebung (M)	$36+X$
Windstoß	$10+\text{F}$	Wiederherstellung	$10+X^2+Y^2+\text{RW}$



Zaubertricks

Manchmal möchten Zauberer in der Spielwelt Effekte bewirken, die zwar zur Beschreibung einer Zauberfertigkeit passen, aber gleichzeitig weit unter dem Potential der vorgefertigten Zauber liegen.

Beispielsweise könnte ein Urkräftezauberer seine feuchte Kleidung trocknen oder eine Fackel entzünden wollen, während ein Wandlungszauberer eine welkende Blume mit frischer Kraft versorgen möchte. Derartige Effekte rechtfertigen keine individuellen Zauberformeln, stattdessen werden sie alleamt als Zaubertricks behandelt.

Ein Zaubertrick kann grundsätzlich keinen Effekt erzeugen, der sich auf eine Spielstatistik auswirkt oder länger als eine Kampfunde andauert (also keine aufrechterhaltenen Zauber). Zudem können Zaubertricks nicht auf Entfernung gewirkt werden, der Zauberer muss das Ziel des Tricks also stets berühren.

Zaubertrick

Mindestwurf: 6

Ziel: F, S, O

Zeitaufwand:

Wirkungsdauer:

Sofort

dauerhaft

Göttliche Mächte



Manche Spielleiter möchten in ihren Welten auch Mächte vorkommen lassen, die die Grenzen sterblicher Zauberei sprengen und deren Funktionsweise sich nicht mit „Zauberei entdecken“ oder einer Probe auf Zauberkunde entschlüsseln lassen. Solange die Runde grundsätzlich einverstanden ist, stellt dies kein Problem dar und der Spielleiter kann seiner Kreativität freien Lauf lassen.

Es gibt nur zwei Regeln zu beachten: Erstens, mit „Zauberei entdecken“ lässt sich erkennen, ob göttliche Mächte am Werk sind. Zweitens können Göttliche Effekte nicht durch sterbliche Zauberei gebannt oder in sonstiger Form beeinflusst werden.

Gegenstände, die das Werk göttlicher Mächte sind, werden als Artefakte bezeichnet (siehe Kapitel 5, S. 174).

Erschaffung neuer Zaubersprüche

Viele der im Fantasy-Setting bekannten Effekte sind bereits durch die vorgefertigten Zauber und Zaubertricks abgedeckt.



Für neue Zauber zunächst festgelegt werden, unter welche Zauberfertigkeit der intendierte Effekt fällt. Hierzu wird die Beschreibung der Zauberfertigkeiten zu Beginn dieses Kapitels herangezogen.

Da Magie nahezu alles beinhalten kann, was nicht durch die übrigen Zauberfertigkeiten abgedeckt ist, findet fast jeder Effekt seinen Platz. Im zweiten Schritt entwickelt man eine Spruchformel, die den MW in Abhängigkeit von den einzelnen Zauberparametern bestimmt.

Je mächtiger der intendierte Effekt, desto höher der MW – die Formeln der vorgefertigten Zauber können hier als Orientierungshilfe dienen. Bei der Erschaffung neuer Zauber sollten zudem die folgenden Punkte beachtet werden:

Kapitel 4: Zauberei

- Kein Zauber darf ausschließlich vom Standpunkt des Anwenders gesehen werden. So ist es nicht möglich, mit einem Zauber Geheimgängen zu entdecken. „Geheim“ ist nämlich kein Merkmal des Objekts. Die Geheimgang ist vielleicht für den Zauberer geheim aber nicht für jene, die sie kennen. Auch „Gegner erkennen“ wäre nicht möglich, denn Gegner ist kein Merkmal einer Spielfigur sondern der Beziehung zweier Spielfiguren zueinander. Der Zauber „Lebewesen entdecken“ ist hingegen nicht allein vom Standpunkt des Zauberers definiert und kann dennoch genutzt werden, um Gegner aufzuspüren.
- Zauber, deren Ausführung aufwendig erscheint (z.B. „Wetterkontrolle“ oder „Wiederbelebung“), sollten mindestens als Minutenzauber definiert werden. Der Zeitaufwand der vorgegebenen Zauber ist ein wichtiges Element der Spielbalance und sollte für ähnliche Effekte nicht verkürzt werden. Der Zeitaufwand legt auch fest, ob ein Zauber zur Erschaffung von magischen Fallen und Gegenständen verwendet werden kann (nämlich nur sofortige Zauber).
- Zauber, die zum gleichen Effekt führen wie Fertigkeiten (z.B. „Fliegen“ statt Klettern), sollten relativ schwierig bzw. Fertigkeiten eher unterstützen als sie zu ersetzen (siehe etwa „Verbergen“) – andernfalls besteht die Gefahr der Entwertung mundaner Fähigkeiten.
- Zauber, die mehrere Ziele angreifen oder manipulieren, sind schwerer.
- Zauber mit außergewöhnlicher Reichweite oder besonders großem Wirkungsbereich sind schwerer.
- Voraussetzungen wie spezielle Materialkomponenten und/oder die Notwendigkeit, Spezialzutaten zu verwenden, eignen sich um besonders potente Zauber zu beschränken.
- Zauber sollten sich nicht in der Lage sein, Attribute auch nur vorübergehend zu verändern. Ausgenommen sind Zauber, mit denen die Werte anderer Spielfiguren übernommen werden (z.B. „Tiergestalt“).





Kapitel 5: Ausrüstung

Kapitelübersicht

In diesem Kapitel findet sich alles, was ein Charakter zum Leben und Überleben benötigt. Dies beinhaltet Waffen, Rüstungen, Abenteurerausrüstung, Tiere, Dienstleistungen und magische Gegenstände. Es wird auch auf Kaufen & Verkaufen, Lebenshaltungskosten, den Verschleiß von Gegenständen und die Konsequenzen des Überschreitens der Tragkraft einer Spielfigur eingegangen. Am Ende des Kapitels werden einige einzigartige Artefakte vorgestellt.



Geeignete Ausrüstung kann die Überlebenschancen einer Spielfigur beträchtlich erhöhen: Es ist eine schlechte Idee, ohne warme Kleidung, Kletterausrüstung und ausreichend Proviant auf eine Winterexpedition zu einem unbekanntem Berg aufzubrechen. Es ist hingegen eine gute Idee, vor einer Monsterjagd, die besten verfügbaren Waffen, Rüstungen und alchemistischen Hilfsmittel zu erwerben, die der Markt zu bieten hat.

Währung: Gold- & Silbermünzen

In DuoDecem werden der Einfachheit halber lediglich zwei Währungseinheiten verwendet, nämlich Gold- (GM) und Silbermünzen (SM). Eine Goldmünze entspricht zehn Silbermünzen¹³. Das einfache Volk zerhackt Silbermünzen zur Bezahlung von Kleinbeträgen gerne in mehrere Teile. Die in den Ausrüstungstabellen aufgeführten Preise können mithilfe der Fertigkeit Feilschen (siehe Kapitel 2, S. 49) gesenkt werden. Da die Spielercharaktere in der jeweiligen Spielwelt aufgewachsen sind,

kann davon ausgegangen werden, dass sie die üblichen Preise kennen – also Wucher von Sonderangeboten unterscheiden können. Wenn eine Runde dies für ungewöhnliche Güter (z.B. Edelsteine oder magische Gegenstände) zu unrealistisch findet, kann sie die Schätzung von Güterwerten über eine Probe auf Bildung: Kulturkunde abhandeln.

Verkauf von Ausrüstung

Grundsätzlich können Spielercharaktere erbeutete oder gefundene Ausrüstung, die noch intakt ist, zu Geld machen: Händler bezahlen 30% des entsprechenden Neupreises, Charaktere mit hoher Expertise in Feilschen können natürlich auch beim Verkauf mehr rausholen.



Alter und schlechter Pflegezustand führen dazu, dass erbeutete Waffen und Rüstungen häufig verschlissen sind, so dass sie erst nach einer Reparatur zum „vollen“ Preis verkauft werden können (siehe Abschnitt Verschleiß, S. 163).

Es hängt von der Größe und dem davon nicht unabhängigen Wohlstand einer Gemeinde ab, welche Mittel die lokalen Händler für Ankäufe pro Woche zur Verfügung haben.

Tabelle 50: Verkauf von Ausrüstung

Siedlungstyp	GM pro 10 Einwohner
Dorf (bis 800 Einwohner)	1
Kleinstadt (bis 5.000 Einwohner)	2
Großstadt (bis 15.000 Einwohner)	3
Metropole (ab 15.000 Einwohner)	4

¹³ Zur Einordnung: Der Gegenwert einer GM beträgt etwa 50 € (gemessen an der Kaufkraft im Jahr 2020 in Deutschland).

Die Tabelle bildet eine durchschnittlich wohlhabende Stadt in „normalen“ Zeiten ab. Für besonders reiche oder arme Städte sowie spezielle Umstände (z.B. Krieg, Dürre und Edelmetallfunde) sollten die verfügbaren Mittel nach oben oder unten angepasst werden.

Verkauf selbst hergestellter Gegenstände

Spielercharaktere können mit Fertigkeiten wie Alchemie, Waffenherstellung und Zaubern: Magie selbst Gegenstände herstellen bzw. verzaubern. Das bedeutet jedoch nicht, dass sie diese Gegenstände auch selbst legal zum Neupreis verkaufen dürfen, denn hierzu ist an vielen Orten eine amtliche Lizenz (z.B. von einer Gilde) für die jeweilige „Warengruppe“ erforderlich.

Wie reich sollen Charaktere sein?

Das Einstreichen von Belohnungen und das Bergen versunkener Schätze sind so lange reizvoll, wie die Spielercharaktere mit den erworbenen Reichtümern etwas anfangen können.

In DuoDecem müssen sie zunächst ihren Lebensunterhalt bestreiten, dessen Kosten vom Lebensstil abhängt (siehe S. 171, Tabelle 58), der in den meisten Fällen mit steigendem Level opulenter werden dürfe. Die Charaktere können ihr Gold weiterhin verwenden, um sich Sympathie oder Gefälligkeiten zu kaufen (siehe Kapitel 2, S. 46, Soziale Fertigkeiten). Und sie können Ausrüstung erwerben, die ihnen Optionen eröffnet, die die Charaktere ohne diese Ausrüstung nicht hätten (wie etwa

bei Alchemie). Ausrüstung kann auch Erfolgchancen für bereits bestehende Optionen erhöhen (z.B. Diebeswerkzeug höherer Qualität) bzw. verbessern (mit dem Pferd reist



man schneller als ohne). Auch magische Gegenstände, die die Fähigkeiten der Charaktere teils beträchtlich stärken, kosten eine Menge Münzen. Sehr mächtige Charaktere erhalten vielleicht sogar Land und Titel und können ihr Vermögen dann in die Konstruktion oder den Ausbau eines Herrschaftssitzes und die Prosperität ihrer Ländereien investieren.

In Kapitel 1 auf S. 20 findet sich im unter „Ausrüstung & Startgeld“ ein Vorschlag für das Startvermögen von Charakteren in Abhängigkeit von deren Level. Aber letztlich bleibt es der einzelnen Runde überlassen, welchen Ausrüstungsstandard sie den Charakteren auf welchem Level zugestehen will. Es sollte lediglich sichergestellt sein, dass der Standard mit dem Level steigt und Geld nie nutzlos wird.

Nahkampfwaffen



Siehe S. 160, Liste der Nahkampfwaffen.

Fernkampfwaffen



Siehe S. 161, Liste der Fernkampfwaffen.

Kapitel 5: Ausrüstung

Tabelle 51: Liste der Nahkampfwaffen

Waffe	Schaden ¹	RW ²	BE ³	Last (kg) ⁹	MW ¹⁰	Preis
Dolch (2×GES)	1W+1	1	0	0,5	20	1 GM
Handbeil (2×GES)	1W+2	1	1	1,5	14	7 SM
Hellebarde/Kriegshammer/ Schlachtbeil ⁴ (GES+KPB)	1W+6	2	2	3,5	50	25 SM
Kampfstab (2×GES)	1W+2	2	2	2	12	6 SM
Knüppel (2×GES)	1W	1	1	1	2	1 SM
Kurzschwert (2×GES)	1W+2	1	1	1	60	3 GM
Lanze ^{4,5} (GES+KPB)	1W+5	2	2	3,5	40	2 GM
Parierdolch (2×GES)	1W	1	0	0,5	26	13 SM
Peitsche (2×GES)	1W	2	0	1	10	5 SM
Schild, groß ⁶ (GES+KPB)	1W	1	1	6	90	20 SM
Schild, klein ⁶ (GES+KPB)	1W	1	0	2,5	40	9 SM
Schlagring/Stachelhandschuh ⁸ (2×GES)	1W	1	0	v.	8	4 SM
Schwert ⁸ (GES+KPB)	1W+3	1	1	1,5	100	5 GM
Speer (GES+KPB)	1W+2	1	1	1,5	16	8 SM
Streitaxt/Streitkolben ⁸ (GES+KPB)	1W+3	1	1	2	30	15 SM
Waffenlos (GES+KPB)	1W-2+GK	1	0	-	-	-
Zweihänder ⁴ (GES+KPB)	1W+6	2	2	3	160	8 GM

1: Maß für die relative Durchschlagskraft einer Waffe. Bei allen Waffen (inkl. Waffenlos) außer Armbrüsten, Blasrohren und normalen Bögen wird zum Schadenswurf der KPB addiert. Bögen können erst ab KPB 0 effektiv verwendet werden.

2: RW = Reichweite in Spielfeldern. Sollten sich bei einem Nahkampfangriff andere Spielfiguren oder Objekte zwischen Angreifer und Ziel befinden, gelten die gleichen Erschwernisse wie im Fernkampf (siehe Kapitel 3, S. 94, Tabelle 40).

3: BE = Behinderung (siehe S. 172). Alle Waffen mit Behinderung 2 müssen im Kampf zweihändig geführt werden, alle anderen Waffen benötigen zum Einsatz nur eine Hand (Ausnahme: Die Lanze kann beritten auch einhändig geführt werden).

4: Diese Waffe verursacht eine Erschwernis im Nahkampf gegen Ziele, die sich weniger als 2 Felder entfernt befinden.

5: Kann von Reitern auch einhändig geführt werden.

6: Diese Waffe gibt eine Hilfe bei der aktiven Verteidigung gegen Nahkampfangriffe (große Schilder erschweren zudem zusätzlich Fernkampfangriffe beträchtlich, siehe Kapitel 3, S. 94, Tabelle 40).

7: Schlagringe und Stachelhandschuhe werden mit der Fertigkeit Waffenlos geführt.

8: Wird die Waffe zweihändig geführt, erhöht sich der verursachte Schaden um eins.

9: Die Angabe „v.“ steht für vernachlässigbar (siehe auch S. 165, Abenteuerausrüstung).

10: Mindestwurf für die Herstellung (siehe Kapitel 2, S. 64).



Kapitel 5: Ausrüstung

Komposit-Bögen

Komposit-Bögen werden aus besonderen Hölzern gefertigt, die auch bei großen Zugkräften nicht zerbrechen. Dies erlaubt dem Träger, seinen Körperbau auf den Schaden zu addieren. Die Reichweite eines Komposit-Bogens ist zudem gegenüber einem normalen Lang- oder Kurzbogen um 6 Felder \times Körperbau erhöht. Da Komposit-Bögen spe-

ziell für einen bestimmten Körperbau-Wert angefertigt sind, können Spielfiguren mit niedrigeren Körperbau-Werten den Bogen nicht effektiv verwenden.

Der Preis eines Komposit-Bogens errechnet sich wie folgt: Grundpreis \times Körperbau +1. Ein Komposit-Langbogen, der auf Schützen mit Körperbau 3 ausgelegt wäre, würde also $4 \times (3 + 1) = 16$ GM kosten.

Tabelle 52: Liste der Fernkampfaffen

Waffe	Schaden ¹	RW ²	BE ³	Last (kg) ⁸	MW ⁹	Preis
Armbrust, leicht (GES+WAH)	1W+5	60	2	2,5	60	3 GM
Armbrust, schwer (GES+WAH)	1W+7	100	2	6	100	5 GM
Blasrohr (GES+WAH)	1	12	0	v.	6	3 SM
Bola (2 \times GES)	speziell ⁴	16	1	0,5	4	2 SM
Handarmbrust ⁵ (GES+WAH)	1W+3	30	1	1	80	4 GM
Kurzbogen ⁷ (GES+WAH)	1W+3	60	2	0,5	30	15 SM
Langbogen ⁷ (GES+WAH)	1W+4	120	2	1	50	25 SM
Netz (2 \times GES)	speziell ⁴	3	1	3	10	5 SM
Repetierarmbrust ⁶ (GES+WAH)	1W+5	60	2	3	240	12 GM
Schleuder (GES+WAH)	1W	24	0	v.	4	2 SM
Wurfaxt/Wurfhammer (GES+KPB)	1W+2	16	1	1	20	1 GM
Wurfmesser (2 \times GES)	1W+1	12	0	v.	12	6 SM
Wurfspeer (GES+KPB)	1W+2	24	1	1,5	16	8 SM

1: Maß für die relative Durchschlagskraft einer Waffe. Bei allen Waffen außer Armbrüsten, Blasrohren und normalen Bögen wird zum Schadenswurf der KPB addiert. Die Verwendung von Kurzbögen erfordert einen $KPB \geq -1$, für Langbögen ist ein $KPB \geq 0$ erforderlich.

2: RW = Reichweite in Spielfeldern. Fernkampfangriffe, die die halbe Reichweite überschreiten, unterliegen einer Erschwernis.

3: BE = Behinderung (siehe S. 172). Alle Waffen mit Behinderung 2 müssen im Kampf zweihändig geführt werden, alle anderen Waffen benötigen zum Einsatz nur eine Hand.

4: Bolas und Netze verursachen keinen direkten Schaden sondern machen ihre Opfer bewegungsunfähig (siehe Kapitel 3, S. 101). Was die Effekte von Qualität angeht, werden sie wie Werkzeuge behandelt.

5: Die Handarmbrust wird zwar einhändig geführt, allerdings erfordert das Nachladen eine zweite Hand.

6: Das Magazin der Repetierarmbrust fasst 10 Bolzen.

7: Bögen können nicht aus dem Liegen abgefeuert werden.

8: Die Angabe „v.“ steht für vernachlässigbar (siehe auch S. 165, Abenteuerausrüstung).

9: Mindestwurf für die Herstellung (siehe Kapitel 2, S. 64).

Kapitel 5: Ausrüstung

Waffen anderer Größen

Die in den Waffenlisten aufgeführten Waffen sind für Spielfiguren der Größenklasse 0 gefertigt. Bei Waffen, die für größere oder kleinere Wesen hergestellt wurden, wird die Größenklasse des Wesens auf den Schadenswert addiert. Ein Zweihänder für Riesen (GK 2) weist somit einen Schadenswert von 1W+8 auf, während ein Schwert für Halblinge (GK -1) einen Schadenswert von 1W+2 hat.

Bei Nahkampfwaffen mit RW 2, die für Wesen der GK < 0 gefertigt werden, reduziert sich die RW auf 1. Bei entsprechenden Waffen für Wesen mit $GK \geq 2$ erhöht sich die RW hingegen auf 3 (siehe auch Kapitel 3, S. 91, Tabelle 38). Bei Fernkampfwaffen wird die RW wie folgt modifiziert: Für Wesen der GK -2/2 halbiert bzw. verdoppelt und für Wesen der GK -3/3 geviertelt bzw. vervierfacht.

Um die Last von Waffen mit extremen Größen zu ermitteln, wird das Standardgewicht mit einem größenklassenspezifischen Faktor multipliziert. Der gleiche Faktor wird auch für den Preis verwendet.

Tabelle 53: Last von Waffen extremer GK

Größenklasse	Faktor
-2/+2	0,2/5
-3/+3	0,1/10

Spielfiguren mit geeigneten Extremitäten können grundsätzlich Waffen führen, die für größere bzw. kleinere Wesen gefertigt wurden: Pro höherer Größenklasse wird die Behinderung der Waffe um eins erhöht, pro niedrigerer Größenklasse um eins gesenkt. Waffen, deren Behinderung so auf ≥ 3 steigt, können nicht geführt werden.

Ein Dolch, der für einen Riesen (GK 2) gefertigt wurde, ist für einen Mensch also ein Zweihänder. Ein Riesenschwert wäre für Spielfiguren der Größenklasse 0 hingegen zu groß, um es effektiv einzusetzen. Ein Halb-

ling wiederum kann einen menschengroßen Dolch einhändig führen und benötigt für ein menschengroßes Schwert beide Hände.

Improvisierte Waffen

Ein Besen, eine abgebrochene Flasche, eine Fackel oder ein Zimmermannshammer – all diese Gegenstände lassen sich zur Not als Nahkampfwaffe verwenden. Steine oder Blumentöpfe eignen sich hingegen als improvisierte Fernkampfwaffen.

Improvisierte Waffen verursachen 1W-1+KPB Schaden, die Angriffsproben werden im Fall von improvisierten Nahkampfwaffen über eine möglichst ähnliche Waffe aus der Waffenliste durchgeführt (z.B. Besen mit Kampfstab oder Knüppel), wobei improvisierte Waffen als verwandte Waffen zählen, was eine Erschwernis zur Folge hat (siehe Kapitel 1, S. 44).

Bei improvisierten Wurfaffen werden Angriffsproben mit der Fertigkeit Athletik: Werfen durchgeführt, auch hier gilt eine Erschwernis.

Rüstungen

Da die Zahl der aktiven Verteidigungen begrenzt ist, sind Rüstungen ganz besonders im Kampf gegen eine Übermacht sehr nützlich. Wer jedoch eine schwere Rüstung trägt, ohne über die nötige Tragkraft zu verfügen, erleidet verschiedene Nachteile (siehe S. 172, Behinderung).



Tabelle 54: Rüstungen

Rüstung	RS ¹	BE ²	La- st	MW ³	Preis
Tuch- rüstung	1	1	4	40	2 GM
Leder- rüstung	2	2	6	100	5 GM
Verstärktes Leder	3	3	9	160	8 GM
Ketten- rüstung	4	4	15	300	15 GM
Ringpanzer	5	5	21	470	23 GM
Schuppen- panzer	6	6	28	700	35 GM
Platten- panzer	7	7	35	1200	60 GM

1: RS = Rüstungsschutz. Wird von den meisten Schadenswürfen abgezogen (siehe Kapitel 3, S. 89, Schadenswurf).

2: BE = Behinderung (siehe S. 172).

3: Mindestwurf für die Herstellung (siehe Kapitel 2, S. 64).

Rüstungen anpassen

Falls ein Charakter eine Rüstung verwenden möchte, die zuvor eine andere Spielfigur seiner Größenklasse getragen hat, kann der Spielleiter einen Zufallswurf durchführen: Es besteht eine 50% Chance, dass die Rüstung gut genug passt. Andernfalls muss sie von einer Spielfigur mit Fertigkeit Waffenherstellung angepasst werden, der MW hierfür liegt bei 10% des Herstellungs-MW. Rüstungen, die für Spielfiguren anderer Größenklassen gefertigt wurden, können nicht sinnvoll angepasst werden.

An- und Ablegen von Rüstungen

Das Anlegen einer Rüstung dauert Behinderung × 5 Kampfrunden, mindestens jedoch 5 Kampfrunden. Das Ablegen einer Rüstung nimmt lediglich die halbe Zeit in Anspruch.

Rüstungen anderer Größen

Rüstungen haben unabhängig von der Größenklasse ihres Trägers die gleichen Schutz-, Verschleiß- und Behinderungswerte.

Die in Tabelle 54 aufgeführten Lastwerte und Preise für Rüstungen beziehen sich allerdings auf Spielfiguren der Größenklasse -1 bis +1. Zur Bestimmung der Lastwerte und Preise von Rüstungen für Spielfiguren extremer Größenklassen wird der Faktor aus Tabelle 53 (siehe S. 162) verwendet.

Verschleiß

Waffen & Rüstungen

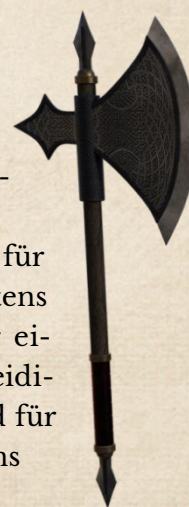
Waffen und Rüstungen können durch Gebrauch und Effekte, wie z.B. einen Säurekegel, beschädigt werden.

Am Ende eines Kampfes wird für jede Waffe, mit der mindestens ein erfolgreicher Angriff oder eine erfolgreiche aktive Verteidigung durchgeführt wurde, und für jede Rüstung, die mindestens einen Punkt Schaden abgehalten hat, ein Zufallswurf durchgeführt. Bei einem Ergebnis von 1 ist eine Beschädigung eingetreten, was dazu führt, dass die Qualität (siehe S. 159) der Waffe bzw. Rüstung sich um eine Qualitätsstufe verringert.

Wie hoch das Risiko bei anderen Effekten ist, wird jeweils dort angegeben.

Eine Spielfigur mit der Fertigkeit Waffenherstellung (siehe Kapitel 2, S. 64) oder dem Zauberer „Reparatur“ (siehe Kapitel 4, S. 121) kann Beschädigungen reparieren. Magische Gegenstände können sich sogar selbst reparieren (siehe S. 173).

Eine Waffe oder Rüstung schlechter Qualität, die eine weitere Beschädigung erleidet, wird jedoch unwiederbringlich zerstört.



Kapitel 5: Ausrüstung

Sonstige Ausrüstung

Auch Abenteurerausrüstung ist natürlich nicht unzerstörbar. Aus Sicht des Autors ist jedoch das Nachhalten von Verschleiß für normale Ausrüstung weder relevant (weil sie fast immer einfach ersetzt werden kann) noch spaßig (weil es zu viel Buchhaltung bedeutet). Wenn eine Runde dies anders sieht, kann sie einfach die Verschleißregel auch für verwendete bzw. beanspruchte Abenteurerausrüstung verwenden.

Qualität

Ausrüstung steht in fünf unterschiedlichen Qualitäten zur Verfügung und zwar schlecht, normal, gut, exzellent und legendär. Je höher die Qualität eines Gegenstands, desto höher auch sein Preis.

Dafür wirkt sich höhere Qualität positiv auf die „Produkteigenschaften“ aus: Gute Kleidung & gutes Werkzeug sieht hochwertiger aus und exzellente Mahlzeiten schmecken besser als normale, um nur zwei Beispiele zu nennen. Darüber hinaus modifiziert die Qualität eines Gegenstands auch seine Spielstatistiken.



Tabelle 55: Qualität & Preis

Qualität	Preis
schlecht	×0,5
normal	×1
gut	×2
exzellent	×5
legendär	×20

Normale Qualität: Spielstatistiken wie in den Ausrüstungslisten angegeben.

Schlechte Qualität: Waffen verursachen -1 Schaden, Rüstungen/Schilde haben +1 Behinderung oder -1 Rüstungsschutz, Werkzeuge generieren eine Erschwernis auf entsprechende Fertigungsproben (nur bei Fertigkeiten, die Werkzeuge zwingend voraussetzen).

Gute Qualität: Waffen & Rüstungen gehen langsamer kaputt (siehe Abschnitt Verschleiß, S. 163).

Exzellente Qualität: Waffen verursachen +1 Schaden, Rüstungen/Schilde haben -1 Behinderung, Schilde verursachen zusätzlich +1 Schaden, Werkzeuge generieren eine Hilfe. Exzellente Waffen & Rüstungen sind noch schwerer zu zerstören als solche guter Qualität.

Legendäre Qualität: Waffen verursachen +2 Schaden, Rüstungen/Schilde haben -1 Behinderung, Schilde verursachen zusätzlich +2 Schaden und Rüstungen erhalten +1 Schutz, Werkzeuge generieren eine doppelte Hilfe. Legendäre Waffen & Rüstungen sind noch schwerer zu zerstören als solche exzellenter Qualität.

Gegenstände exzellenter Qualität sind normalerweise nur in Großstädten verfügbar und Gegenstände legendärer Qualität nur in Metropolen (siehe S. 158, Tabelle 50).

21. Warum keine Katanas, Mithril- oder Fellrüstungen?

In den Ausrüstungslisten stehen bewusst keine Waffen oder Rüstungen, die in allen Parametern besser bzw. schlechter als andere Waffen bzw. Rüstungen sind. Spezielle Waffen oder Rüstungen lassen sich aber leicht durch Qualität abbilden. Demnach wäre eine Mithrilrüstung eine Kettenrüstung legendärer Qualität, eine Fellrüstung wäre eine Lederrüstung schlechter Qualität, ein Schild aus schnödem Holz entspräche einem Schild schlechter Qualität und ein Katana wäre schlicht ein exzellentes Schwert.



Qualitäten erkennen

Eine Spielfigur, die in einer passenden Fertigkeit mindestens den Expertisegrad kompetent aufweist, kann die Qualität entsprechender Ausrüstung ohne Probe einschätzen.

Spielfiguren mit Waffenfertigkeiten sowie Waffenherstellung können die Qualität von Waffen *und* Rüstungen einschätzen. Die Qualität von Werkzeugen kann mit den Fertigkeiten eingeschätzt werden, bei denen sie auch verwendet werden, also z.B. Sezierwerkzeug mit Monsterkunde, Diebeswerkzeug mit Fingerfertigkeit & Fallenkunde oder Schreiberwerkzeug mit Fälschen.

Abenteurerausrüstung

Die Preise und Gewichte aller nachfolgenden Ausrüstungsgegenstände sind in der Ausrüstungstabelle auf S. 166 enthalten. Die Angabe „v.“ bei Gewicht steht für „vernachlässigbar“. Hier handelt es sich entweder um Verbrauchsgegenstände, deren Nachhalten eine Menge lästige Buchhaltung zur Folge hätte, oder um Gegenstände, deren Gewicht ohnehin ziemlich gering ist.

Ein „-“ bedeutet, dass eine Gewichtsangabe keinen Sinn macht oder ein Spezialfall vorliegt, der in der Beschreibung des jeweiligen Gegenstands erläutert wird.

Die Spielstatistiken für Tiere finden sich in Kapitel 6, S. 203. Alchemistische Substanzen gibt es in Kapitel 2, S. 55, Tabelle 26 sowie Tabelle 27.

Es gilt die Faustregel: Je größer und wohlhabender eine Siedlung ist (siehe S. 158, Tabelle 50), desto breiter und hochwertiger ist auch das Angebot an Waren & Dienstleistungen.

Werkzeug

Abenteurerausrüstung mit der Bezeichnung Werkzeug ist nötig, um bestimmte Fertigkeiten bzw. Fertigungsanwendungen überhaupt bzw. ohne Erschwernisse verwenden zu können.

Nähere Informationen hierzu finden sich in Kapitel 2 bei den detaillierten Beschreibungen der jeweiligen Fertigkeiten.

Für Werkzeuge, die mit einem Plus gekennzeichnet sind, gilt, dass sie bis zu guter Qualität in einem kofferartigen Behälter transportiert werden können (hierauf bezieht sich der in der Ausrüstungsliste angegebene Lastwert). Bei Werkzeugen höherer Qualität handelt es sich effektiv um ganze Werkstätten, die aufgrund der vielen zerbrechlichen, schweren und/oder sperrigen Komponenten höchstens mit einem Fuhrwerk o.Ä. transportiert werden können.

Alchemiewerkzeug⁺: Erforderlich, um alchemistische Substanzen herzustellen.

Alchemiezutat: Rohstoff der Fertigkeit Alchemie. Standardzutaten sind verschiedenste Kräuter, die zwischen 1-10 SM kosten. Spezialzutaten sind Körperteile (Augen, Federn, innere Organe etc.), die von Fantasiewesen stammen, und neben Alchemie für viele besonders mächtige Zauber benötigt werden. Sie kosten je nach magischer Potenz zwischen 10-100 GM.

Da das Gewicht von Zutaten vernachlässigbar ist, können Zutaten zur Verringerung des Buchhaltungsaufwands als abstrakte Ressource behandelt werden. So muss eine Spielfigur nur den Gesamtwert ihrer jeweiligen Zutaten nachhalten, nicht aber welche Zutaten sie im Einzelnen besitzt.

Anstatt sie zu kaufen, können Zutaten auch durch den Einsatz von Naturkunde: Zutaten sammeln sowie von Monsterkunde: Zutaten ernten beschafft werden (siehe Kapitel 2, S. 61/62). Preise für fertige alchemistische Substanzen finden sich in Tabelle 26 sowie Tabelle 27 auf S. 55.

Bogenbauerwerkzeug⁺: Erforderlich, um mit der Fertigkeit Waffenherstellung Bögen und Armbrüste anzufertigen.



Tabelle 56: Ausrüstungsliste

Gegenstand	Last	Preis	Gegenstand	Last	Preis
Abenteurerausrüstung			Abenteurerausrüstung (Forts.)		
Alchemiewerkzeug ⁺	15+	20 GM	10 Blasrohrnadeln	v.	3 SM
Alchemiezutat	v.	1+ SM	10 Bolzen	v.	2 SM
Brecheisen	2	6 SM	10 Bleikugeln	v.	1 SM
Bogenbauerwerkzeug ⁺	8+	4 GM	10 Pfeile	v.	1 SM
Diebeswerkzeug	v.	3 GM			
Fackel	v.	2 SM	Dienstleistungen		
Fallenbauerwerkzeug ⁺	20+	10 GM	alkoholische Getränke	-	1+ SM
Feuerstein & Stahl	v.	3 SM	Bibliothekszugang pro Tag	-	3+ SM
Folterwerkzeug ⁺	10	10 GM	Bote (je 5 km)	-	1 SM
Fuhrwerk	-	8+ GM	Fallenbauer (pro Probe)	-	2 SM
Gürteltasche	v.	2 SM	Gelehrter (pro Tag)	-	4 GM
Handschellen	1,5	25 SM	Handwerker (pro Tag)	-	15 SM
Handspiegel, Metall/Glas	v.	1/3 GM	Heilkundiger (pro Behandlung)	-	3+ SM
Kleidung	1	16+ SM	Kutschenfahrt (je 10 km)	-	6 SM
Kletterausrüstung (Werkzeug)	3	2 GM	Lehrmeister	-	speziell
Köcher/Großköcher	0,5/1	3/6 SM	Liebediener (pro Nacht)	-	4+ SM
Krähenfüße	v.	6 SM	Mahlzeiten	-	1+ SM
Kürschnerwerkzeug ⁺	10+	5 GM	Schiffspassage (pro Tag)	-	14 SM
Medizin	v.	5 SM	Schreiber (pro Seite)	-	1+ SM
Musikinstrument (Werkzeug)	2+	7+ SM	Söldner (pro Tag)	-	25+ SM
Öl (8 Std.)	v.	2 SM	Spezialisten (pro Auftrag)	-	7+ GM
Öllampe	v.	1 GM	Tagelöhner (pro Tag)	-	5 SM
Phiole	v.	1 SM	Übernachtung in einer Herberge	-	4+ SM
Reiseproviant pro Tag	v.	5 SM	Waffenhersteller (pro Probe)	-	6+ SM
Reiserucksack (leer)	1	1 GM	Zauber binden	-	speziell
Sack, klein/groß	v.	1/2 SM			
Schaufel/Spitzhacke	2	3 SM	Tiere		
Schlafrolle	2	4 SM	Bestallung pro Tag (ohne Futter)	-	1+ SM
Schlösser	v.	1 GM	Drachenechse	-	950 GM
Schmiedewerkzeug ⁺	25+	10 GM	Elementross	-	500 GM
Schminktaste	2,5	3 GM	Falknerausrüstung	6	2 GM
Schmuck	v.	1+ SM	Ginta		250 GM
Schreiberwerkzeug	v.	2 GM	Greif	-	950 GM
Seil (10 m)	3	3 SM	Jagdfalke	-	13 GM
Sezierwerkzeug	1	25 SM	Kriegshund	-	7 GM
Tarnkleidung	1	2 GM	Pony/Esel/Maultier	-	12 GM
Trankgürtel	v.	7 SM	Pteranodon	-	400 GM
Verband	v.	1 SM	Rennpferd	-	80 GM
Wasserschlauch (3 l)	3	1 SM	Reitpferd/Kamel	-	30 GM
Winterdecke	1,5	5 SM	Sattel & Zaumzeug	12	12 SM
Winterkleidung	2	speziell	Satteltasche	3	4 SM
Wurfhaken	2	3 SM	Schlachtross	-	90 GM
Zelt, 2/4 Personen	8/12	1/2 GM	Sturmtänzer	-	600 GM
10 Kerzen	v.	2 SM	Tierfutter	v.	speziell

Kapitel 5: Ausrüstung

Brecheisen: Gewährt eine doppelte Hilfe beim Aufbrechen von Barrieren wie Türen, Deckeln o.Ä. (siehe Kapitel 7, S. 270).

Diebeswerkzeug: Beinhaltet alles, was man zum Schösserknacken sowie professionellen Entschärfen von Fallen benötigt.

Fackel: Fackeln weisen einen Leuchtradius von 5 Feldern (7,5 m) auf und brennen 2 Stunden.

Eine Fackel kann mit der Fertigkeit Knüppel als improvisierte Waffe geführt werden. Brennt die Fackel, verursacht ein Treffer zusätzlich 1W/2-2* (also 0-3 Punkte) Feuerschaden.

Fallenbauerwerkzeug⁺: Für den Bau mancher Fallen erforderlich.

Feuerstein & Stahl: Zum raschen Entzünden eine Fackel, Kerze oder Öllampe.

Folterwerkzeug⁺: Erforderlich, um die Fertigkeit Foltern effektiv einzusetzen.

Fuhrwerk: Umfasst alle von Zugtieren gezogenen Wagen. Ein einfacher, vierrädriger Bauernwagen mit einer Ladefläche von 1,5 × 4,5 m ist für 8 GM zu haben. Am anderen Ende der Preisspanne liegen reich verzierte, mehrspännige Kutschen, die hunderte GM kosten können.

Gürteltasche: Fasst 5 kg und ist leichter zugänglich als ein Rucksack.

Handschellen: Zwei eiserne Armbänder, die mit einer kurzen Kette verbunden sind und jeweils mit einem normalen Schloss gesichert werden. Handschellen können gegen einen entsprechenden Aufpreis wahlweise mit schlechten

(-5 SM), guten (+1 GM), exzellenten (+4 GM) oder legendären Schlössern (+19 GM) verse-

hen werden. Zum Fesseln lassen auch einfache Lederriemen verwenden, die 1 SM kosten (Gewicht vernachlässigbar).

Handspiegel: Nicht nur für eitle Zeitgenossen sondern auch für Abenteurer auf Spähmission nützlich.

Kerze: Kerzen haben einen Leuchtradius von 1 Feld (1,5 m) und brennen 8 Stunden.



Kleidung: Der Preis variiert mit der Qualität. Schlechte Kleidung kostet 8 SM, normale Kleidung 16 SM, gute Kleidung 32 SM, exzellente Kleidung 8 GM und Kleidung legendärer Qualität (mindestens) 32 GM.

Winterkleidung kostet das Doppelte der entsprechenden normalen Kleidung und schützt dafür bis zu einer gewissen Temperatur vor den schädlichen Auswirkungen starker Kälte (siehe Kapitel 7, S. 271).

Tarnkleidung gewährt eine Hilfe für die Fertigkeit Heimlichkeit. Jeder Satz Tarnkleidung gilt nur für eine spezifische Umgebung: Wald, Steppe bzw. Grasland, felsiges Hügel-land bzw. Berge, Wüste, Schneelandschaft oder urbane Umgebung.

Kletterausrüstung (Werkzeug): Erlaubt, vertikale Oberflächen zu bezwingen und führt dazu, dass ein Sturz durch einen kritischen Misserfolg beim Klettern nach 1W/2 Metern abgefangen wird.

Köcher: Ein Köcher fasst 20 Pfeile/Bolzen oder bis zu 60 Bleikugeln, ein Großköcher 30 Pfeile/Bolzen oder bis zu 90 Bleikugeln.

Krähenfüße: Ein Säckchen voller weniger Zentimeter großer, dreibeiniger Eisenstücke, die ein Spielfeld in schwieriges Gelände verwandeln.

Krähenfüße können als Komplexaktion ausgestreut werden.

Kapitel 5: Ausrüstung

Kürschnerwerkzeug⁺: Erforderlich, um mit der Fertigkeit Waffenherstellung Tuch- sowie Lederrüstungen anzufertigen.

Medizin: Von Heilkundigen zur Bekämpfung von Krankheiten verwendet.

Musikinstrument (Werkzeug):

Je größer das Gewicht, desto höher der Herstellungsaufwand und damit auch der Preis eines Instruments (eine Flöte wiegt etwa 2 kg, eine große Harfe hingegen bis zu 40 kg). Wie bei Werkzeugen üblich, beeinflusst auch die Qualität den Preis.

Musikinstrumente sind Kenntnisfertigkeiten der Klasse C (CHA+WAH), die Publikum unterhalten können (siehe Kapitel 2, S. 62).



Öllampe: Leuchtet mit einer Dosis Öl für 8 Stunden einen Radius von 5 Feldern aus. Ölflaschen können auch als improvisierte Wurfwaffe auf Spielfiguren/Objekte geworfen werden (RW 10). Das Öl entzündet sich automatisch bei Kontakt mit einer „Feuerquelle“ (bereits brennendes Ziel oder Kontakt mit Fackel/Feuerzauber etc.).

Eine Dosis Öl brennt fünf Züge lang für je 1W* Schaden (Angriff siehe Kapitel 2, S. 40, Werfen), wobei der Schaden pro Kampfrunde durch mehrfache Treffer nicht erhöht wird.

Phiole: Kleine und halbwegs stabile Gefäße, die Alchemisten zur Abfüllung ihrer Tränke verwenden.

Reiseproviand: Trockenproviand, der je nach Temperatur und Aufbewahrung wenige Wochen bis mehrere Monate haltbar ist. Den Verbrauch nachhalten ist nur relevant, wenn die Charaktere länger keinen Zugang zu Nahrung haben und drohen, zu verhungern (siehe Kapitel 7, 279).

Reiserucksack: Fasst 25 kg Last und verfügt über Riemen, die ein unkompliziertes Ablegen erlauben.

Sack: Behälter aus Leinen oder ähnlichem Material. Ein kleiner Sack fasst 10 kg, ein großer Sack 20 kg.

Schaufel/Spitzhacke: Manchmal muss ein Abenteurer Schätze ausgraben, nach einem unterirdischen Einsturz vielleicht sogar sich selbst.

Schlafrolle: Eine zusammenrollbare Matte von 2x1 m Größe. Sie ist nicht nur gemüthlicher als nackter Boden sondern kann auch eingesetzt werden, um Krähenfüße zu neutralisieren.

Schlösser: Die Qualität eines Schlosses legt fest, wie schwer es zu knacken ist (siehe Kapitel 2, S. 41, Schlösser öffnen). Ein schlechtes Schloss kostet 5 SM, ein normales 1 GM, ein gutes 2 GM, ein exzellentes 5 GM und ein legendäres 20 GM.

Schmiedewerkzeug⁺: Erforderlich, um alle Waffen & Rüstungen mithilfe der Fertigkeit Waffenherstellung anzufertigen, für die man weder Bogenbauer- noch Kürschnerwerkzeug benötigt.

Schminktaste: Erforderlich für manche Anwendungen der Fertigkeit Schauspielkunst (siehe Kapitel 2, S. 63). Der Inhalt einer Tasche reicht für 10 Anwendungen. Die Tasche beinhaltet auch einen metallenen Handspiegel. Das Auffüllen kostet 15 SM.

Schmuck: Die Preisspanne liegt zwischen einer SM (z.B. Metallbrosche) und hunderten GM (z.B. goldenes Geschmeide mit Juwelen). Das Gewicht ist i.d.R. vernachlässigbar.



Schreiberwerkzeug: Beinhaltet alles, was man braucht, um Schriftstücke zu verfassen & kopieren, Siegel zu fälschen und grobe Zeichnungen anzufertigen.



Seil: Ein stabiles Seil aus Hanf oder ähnlichem Material, das für einen entsprechend angepassten Preis auch in anderen Längen erhältlich ist. Wenn der Spielleiter ermitteln möchte, ob ein Seil aufgrund von Überbeanspruchung reißt, eignet sich der Zufallswurf.

Sezierwerkzeug: Erforderlich, um Spezialzutaten zu „ernten“ (siehe Kapitel 2, S. 61).

Trankgürtel: Ein Gürtel mit acht kleinen Taschen zum Verstauen von Tränken, Elixieren und Pulverbeutelchen.

Verband: Ein Leinenverband, der eine Hilfe gibt bei Heilkunde: Erste Hilfe & Regeneration beschleunigen.

Wasserschlauch: Schlauch aus Leder mit einem Fassungsvermögen von 3 Litern. Die Gewichtsangabe gilt für einen vollen Schlauch, ein leerer Schlauch ist vernachlässigbar. Die Füllmenge nachhalten ist nur relevant, wenn die Charaktere länger keinen Zugang zu Süßwasser haben und drohen, zu verdursten (siehe Kapitel 7, 279).

Winterdecke: Eine dicke Feldecke, mit der Nächte bis -20 Grad überdauert werden können (siehe Kapitel 7, S. 271, Extreme Temperaturen).

Wurfhaken: Erleichtert das Fixieren eines Seils an einer Mauer oder ähnlichen „Haltgebern“.

Zelt: Lederplane mit Holzgestänge. Ein Zelt ermöglicht auch bei schlechtem Wetter einen erholsamen Schlaf im Freien.

Dienstleistungen

Bei Dienstleistungen, die Fertigkeitstests beinhalten (z.B. dem Heilkundigen), bezieht sich der Listenpreis auf den Expertisegrad kompetent. Der PR eines zufällig ausgewählten Dienstleisters beträgt



$7 + \text{IW}/2$. Zusätzlich haben alle menschlichen Dienstleister für die verwendete Fertigkeit das Talent „Spezialisierung“.

Dienstleister mit höherer Expertise (siehe Kapitel 2, S. 31, Tabelle 12) kosten, sofern überhaupt verfügbar, einen Aufpreis von 100% pro zusätzlichem Expertisegrad. Der zufällige PR wird, wie oben beschrieben, mit unterer Schwellenwert $+ \text{IW}/2$ ermittelt. Ein Dienstleister mit phänomenaler Expertise hätte also einen PR von $21 + \text{IW}/2$ und würde dreimal so viel kosten wie ein lediglich kompetenter Dienstleister.

Alkoholische Getränke: Der Preis variiert mit der Qualität. Eine Dosis Bier, Wein oder Schnaps (siehe Kapitel 7, S. 276, Wirkung von Alkohol) von schlechter Qualität kostet 1 SM, eine Dosis normaler Qualität 2 SM, eine Dosis guter Qualität 4 SM, eine Dosis exzellenter Qualität 1 GM und eine Dosis legendärer Qualität (mindestens) 4 GM.

Bibliotheken: Bibliotheken mit den richtigen Büchern gewähren eine Hilfe bei der Anwendung von Kenntniserfertigkeiten wie Bildung, Monstertkunde oder Zaubertkunde. Herausragende Bibliotheken, deren Tageseintritt mindestens eine GM beträgt, gewähren sogar eine doppelte Hilfe.

Kapitel 5: Ausrüstung

Bote: Überbringt eine Nachricht innerhalb einer Stadt oder zwischen Städten (in diesem Fall ist er beritten). Ein Bote bereist normalerweise keine gefährlichen Routen.

Fallenbauer: Verfügt über Expertise in Fallenkunde.

Gelehrter: Verfügt über Expertise in einer theorie-lastigen Kenntnisfertigkeit wie Bildung, Monsterkunde oder Zauberkunde.

Handwerker: Verfügt über Expertise in einem, in der Spielwelt weit verbreiteten, Handwerk wie Landwirtschaft oder Zimmermann.

Heilkundiger: Verfügt über Expertise in Heilkunde.

Kutschenfahrt: Vierspanner mit Platz für sechs Passagiere und zwei Kutscher, der auf sicheren Routen zwischen Städten verkehrt (Reisegeschwindigkeit 7 km/h). Eine Reise mit einer Kutsche produziert keine Erschöpfung.

Lehrmeister: Ein Lehrmeister verlangt typischerweise 1 GM pro 8 Stunden Anleitung (siehe auch Kapitel 1, S. 28). Er kann auch mehrere Schüler parallel anleiten.

Liebediener: Der Preis entspricht dem einer Übernachtung in einer Herberge der entsprechenden Qualität.

Mahlzeiten: Die Preise pro halbe Tagesration entsprechen denen eines alkoholischen Getränks der jeweiligen Qualität (siehe S. 169).

Schiffspassage: Reise mit einem Schiff, das neben Laderaum für Handelswaren auch Kabinen für Passagiere vorhält. Handelsschiffe verkehren üblicherweise nur auf Routen, die als sicher gelten.

Schreiber: Der angegebene Preis bezieht sich auf das Aufsetzen eines Schriftstücks in der Handelssprache einer Spielwelt.

Andere verbreite Sprachen kosten 2 SM pro Seite, sonstige Sprachen mindestens 4 SM, falls ein entsprechender Schreiber überhaupt verfügbar ist.

Söldner: Professionelle Kämpfer, die ihr Brot mit dem Bewachen von Besitztümern oder Personen verdienen. Weniger erfahrene Söldner verlangen 25 SM, ein Veteran kostet 50 SM. Die Spielwerte entsprechen dem regulären Soldaten bzw. dem Veteranen (siehe Kapitel 6, S. 199).

Spezialisten: Hierunter fallen Personen mit seltenen und/oder gefährlichen Fähigkeiten wie etwa Assassinen, Spielfiguren mit dem Talent „Meister-Waffenschmied“, Zauberer aber auch bereits Spielercharaktere niedriger Stufen.

Der exakte Preis für Spezialisten variiert mit ihrer Stufe, der Gefährlichkeit des spezifischen Auftrags und nicht zuletzt mit ihrem Verhandlungsgeschick (siehe Kapitel 2, S. 49, Feilschen).

Tagelöhner: Ein armer Städter oder Landarbeiter, der kein Handwerk gelernt hat bzw. kein eigenes Land besitzt und sich mit Gelegenheitsjobs über Wasser hält.

Übernachtungen in Herbergen: Die Übernachtungspreise beinhalten ein Abendessen und ein Frühstück (ohne alkoholische Getränke). Eine schlechte Herberge kostet 4 SM, eine normale Herberge 8 SM, eine gute Herberge 16 SM, eine exzellente Herberge 4 GM und eine legendäre Herberge (mindestens) 16 GM.

Waffenhersteller: Verfügt über Expertise in Waffenherstellung, wobei der einzelne Waffenhersteller i.d.R. auf Metallwaffen sowie -

Kapitel 5: Ausrüstung

rüstungen (Waffenschmied), Tuch- sowie Lederrüstungen (Kürschner) oder Bögen, Armbrüste sowie Munition (Bogenbauer) spezialisiert ist und dementsprechend auch nur über das jeweilige Werkzeug verfügt.

Zauber binden: Der Preis richtet sich wie bei magischen Gegenstände nach der Menge der erforderlichen Spezialzutaten und der Schwierigkeit des Zaubers (siehe S. 174, Tabelle 59).

Tiere

Die Spielstatistiken der Tiere und Fantasiewesen finden sich in Kapitel 6. Tabelle 57 zeigt, welche „Tricks“ (siehe Kapitel 2, S. 53, Fertigkeit „Abrichten“) beherrscht werden.



Tabelle 57: Abgerichtete Wesen

Wesen	Tricks
Drachenechse, Elementross, Ginta, Greif, Pteranodon, Schlachtross, Sturm- tänzer	Angreifen, Reiter dulden, Rüstung tolerieren, Kampfausbildung, 2 weitere Tricks
Jagdfalke	Apportieren, Aufstöbern, Folgen/Warten
Kriegshund	Angreifen, Geruchspur folgen, 1 weiteren Trick
Pony/Esel/Maultier, Rennpferd/Reitpferd/ Kamel	Reiter dulden, 2 weitere Tricks

Die Preise in Tabelle 56 beziehen sich auf abgerichtete Exemplare. Der Preis beinhaltet die Prägung auf den Käufer (siehe Kapitel 2, S. 54). Falls nicht-abgerichtete Exemplare verfügbar sind – was gerade bei exotischen nur selten der Fall sein dürfte –, sind selbige 30% billiger.

Bestallung: Für Pflanzenfresser kostet die Bestallung exklusive Futter 1 SM pro Tag, für Fleischfresser 2 SM pro Tag.

Reittiere der GK 2 sind zusätzlich um den Faktor 4 teurer, Reittiere der GK 3 kosten sogar das Zehnfache.

Falknerausrüstung: Beinhaltet einen Handschuh, eine Haube und einen kleinen Käfig zum Transport des Tieres.

Sattel & Zaumzeug: Gewährt eine Hilfe beim Reiten.

Satteltasche: Fasst 50 kg Ausrüstung.

Tierfutter: Bei Pflanzenfressern und Falken wird davon ausgegangen, dass sie sich außerhalb von Siedlungen selbst ernähren können. Andere fleischfressende Tierbegleiter brauchen hingegen – wenn sie sich nicht zufällig an einem erschlagenen Feind sattfressen können – Futter.

Der Futterpreis beträgt 2 SM pro Tag. Tiere der GK 2 sind um den Faktor 4 teurer, Tiere der GK 3 um den Faktor 10. Der Preis für Tiere der GK -2 & -3 ist vernachlässigbar.

Diese Kosten können, ggf. zusammen mit Kosten für Bestallung, zu denen des Lebensstils (siehe S. 172, Tabelle 58) addiert und gemeinsam regelmäßig abgestrichen werden.

Lebensstil

Um Buchhaltungsaufwand zu sparen, werden Kosten für Unterkunft & Verpflegung nicht einzeln nachgehalten sondern unter einem „Lebensstil“ subsummiert. Auf diese Weise

Kapitel 5: Ausrüstung

brauchen nur größere Gelage u.Ä. separat nachgehalten werden.

Tabelle 58: Lebensstile

Qualität	Kost & Logis pro Tag
schlecht (z.B. Tagelöhner, Leibeigene)	5 SM
normal (z.B. Handwerker, Freibauern)	1 GM
gut (z.B. Händler, Beamte)	2 GM
exzellent (z.B. niedere Adlige)	5 GM
legendär (z.B. Hochadel)	20+ GM

Es empfiehlt sich, die Kosten für den Lebensstil i.d.R nicht täglich sondern jeweils für längere Zeiträumen (z.B. einen Monat) gesammelt „abzustreichen“.

Behinderung

Behinderung wird abgezogen von Initiative-

würfen und allen Proben auf Fertigkeiten bzw. Fertigungsanwendungen, die durch Behinderung beeinträchtigt werden (siehe Kapitel 2, 37, Tabelle 14). Die Höhe des Abzugs entspricht der Höhe der Behinderung.

Neben Rüstungen und Waffen kann auch das Gewicht der Besitztümer Behinderung generieren. Eine Spielfigur kann eine Last bis zu ihrer Tragkraft in Kilogramm mitführen, ohne maßgeblich behindert zu werden. Das Überschreiten dieser Schwelle generiert einen Punkt Behinderung für jedes Vielfache der Tragkraft.

Last, Bewegungsrate & passive Verteidigung

Zu hohe Last verursacht nicht nur Behinderung sondern verringert auch alle Bewegungsraten und die passive Verteidigung einer Spielfigur: Für jedes Vielfache über der Tragkraft-Schwelle sinken die Bewegungsra-

22. Warum Behinderung durch Rüstungen & Waffen? Warum keine Nachteile beim Zaubern in Rüstung?

Rüstungen & Waffen behindern vor allem deswegen über die reine Last hinaus, weil die Ausübung körperlicher Fertigkeiten nicht nur durch Gewicht, sondern auch durch die Sperrigkeit am Körper getragener Gegenstände beeinträchtigt wird. Eine Hechtrolle oder ein Sprung ist schwieriger, wenn der auf dem Rücken getragene Zweihänder das Durchbiegen verhindert oder das Kurzsword von der Seite zwischen die Beine gerät. Natürlich beeinträchtigen auch andere Gegenstände in ähnlicher Weise. Sie zählen jedoch üblicherweise nicht zur Standardausrüstung von Abenteuern, weshalb der Einfachheit halber auf Sperrigkeit bei sonstiger Ausrüstung verzichtet wird.

Schwere Rüstungen sind indirekt nachteilig für „Vollzauberer“, da selbige i.d.R. einen niedrigen Körperbau und damit auch eine relativ niedrige Tragkraft aufweisen. Daher führen schwere Rüstungen neben einer verringerten Bewegungsrate zu zusätzlicher Behinderung. Dies wiederum wirkt sich negativ auf Akrobatik: Angriffen ausweichen aus, das Vollzauberer i.d.R. zur Verteidigung gegen physische Angriffe verwenden. Charaktere, die sowohl über Waffen- als auch über Zauberfertigkeiten verfügen sind von diesem Effekt hingegen weniger betroffen. Dass Rüstungen sich nur indirekt und nicht (zusätzlich) direkt nachteilig auf das Zaubern auswirken, war also eine bewusste Design-Entscheidung, die dem Austarieren verschiedener Charakterkonzepte dient. Falls eine Runde trotzdem Zaubern in Rüstungen zusätzlich erschweren will, kann sie die Behinderung von allen Zauberproben abziehen.

ten um eins und die passive Verteidigung sinkt um zwei.

Sinkt die Bewegungsrate auf null, kann die Spielfigur auch nicht mehr reisen (siehe Kapitel 7, S. 280, Tabelle 78).

Der kräftige Hadrik hat eine Tragkraft von 30. Seine aktuelle Last beträgt 65. Diese Last generiert für ihn zwei Punkte Behinderung und reduziert gleichsam seine Bewegungsraten um zwei sowie seine passive Verteidigung um vier.

Gewicht von Münzbergen

Auch das Gewicht von Münzen ist i.d.R. vernachlässigbar. Falls das Gewicht riesiger Schätze berechnet werden muss, beträgt das Gewicht einer Silbermünze 5 g, das einer Goldmünze 10 g. Je 100 GM oder 200 SM wiegen also 1 kg.

Selbst in kleineren Städten finden sich übrigens Händler, die gegen eine Provision von 5% Münzen in Edelsteine von entsprechendem Wert tauschen oder umgekehrt.

Magische Gegenstände

Magische Gegenstände werden mithilfe des gleichnamigen Zaubers (siehe Kapitel 4, S. 120) hergestellt.

Auf S. 175 und S. 176 findet sich eine Auswahl vorgefertigter magischer Gegenstände.

Bezüglich der Macht dieser Gegenstände wird ein Erschaffer zugrunde gelegt, dessen PR dem MW des spezifischen Gegenstands minus drei entspricht und der einen durchschnittlichen Würfelwurf (11) erzielt hat.

Somit beträgt die Macht der vorgefertigten Gegenstände einheitlich MW ihrer Verzauberung +8 (11-3).

Steht in der Spalte Macht ein fester Wert, dann handelt es sich um einen Gegenstand, der einen „aufrechterhalten Zauber“ enthält. Stehen hier sowohl feste als auch variable Werte (2W+x), dann handelt es sich um einen

Gegenstand, der Ladungen dauerhafter Zauber enthält. Der Einfachheit halber wird für den variablen Machtwert der gleiche PR wie für den festen Wert zugrunde gelegt.

Für Gegenstände mit höherer Macht (die schwerer zu bannen sind und besonders kompetente Erschaffer erfordern), wird pro +5 Macht ein Preisaufschlag von 30% fällig. Bei einmaligen Zaubern gilt eine solche Erhöhung ebenso für den variablen Machtwert. Allerdings sollte ein gekaufter Gegenstand nur in Ausnahmefällen eine Macht von 40 respektive 2W+29 überschreiten, da in den meisten Spielwelten kaum eine Spielleiterfigur eine derart hohe Expertise erreicht.

Verschleiß bei magischen Gegenständen

Nicht nur mundane sondern auch magische Waffen & Rüstungen können beschädigt und sogar zerstört werden (siehe Abschnitt Verschleiß, S. 163).

Dank ihrer Verzauberung reparieren sich beschädigte magische Gegenstände jedoch binnen einer Stunde vollständig selbst.

Da magische Gegenstände auf Zaubern basieren, gilt auch für sie die Regel, dass Effekte, die vom gleichen Zauber ausgehen, sich nicht addieren. Wird also auf eine Magische Waffe +2 der Zauber „Elementarwaffe“ gewirkt, um ihren Schaden um 4 zu erhöhen, hat die Waffe am Ende einen Zusatzschaden von +4, nicht von +6.

Die Effekte von magischen Gegenständen und Ausrüstungs-Qualität (siehe S. 159) wirken hingegen kumulativ. Aus diesem Grund sind die allermeisten magischen Waffen & Rüstungen von exzellenter oder gar legendärer Qualität.

Preis

Magier lassen sich die Verzauberung von Gegenständen sprichwörtlich vergolden – der Preis orientiert sich an den erforderlichen Spezialzutaten und steigt mit dem MW der



Kapitel 5: Ausrüstung

Verzauberung. Er beinhaltet die Spezialzutaten und die Dienstleistung des Magiers.

Tabelle 59: Preise für Verzauberungen

Mindestwurf	Preis
< 20	benötigte Spezialzutaten ×2
< 30	benötigte Spezialzutaten ×4
≥ 30	benötigte Spezialzutaten ×8

Tara möchte ihren Lieblingsbogen mit Elementarwaffe (Zusatzschaden 4) verzaubern lassen. Nach längerer Suche findet sie einen hinreichend kompetenten Magier. Der MW des Zaubers magischer Gegenstand für Taras Anliegen ist 32, der Wert der erforderlichen Spezialzutaten beträgt 128 GM und der Preis der Verzauberung liegt entsprechend bei $8 \times 128 = 1024$ GM.

Der Gegenstand selbst ist im Preis nicht inbegriffen, sondern muss separat erworben werden. Grundsätzlich kann jedes Objekt verzaubert werden.

Weil magische Gegenstände sehr exklusiv sind, lassen sich die ohnehin meist reichen Kunden i.d.R. auch teure bzw. hochwertige Objekte verzaubern – z.B. wertvollen Schmuck oder legendäre Kleidung.

Aktivierung & Identifikation

Aktivierung

Wer einen magischen Gegenstand berührt, spürt einen Impuls, sich auf den Gegenstand einzustimmen. Dies erfordert eine einfache Aktion und eine Probe auf Mentales Training (12). Gelingt die Probe, kann der Gegenstand verwendet werden, wann immer die Spielfigur ihn bei sich trägt. Manche Gegenstände haben Ladungen, deren Einsatz eine Komplexaktion erfordert (siehe Kapitel 4, S. 120, Zauber „Magischer Gegenstand“).

Es können auch mehrere Spielfiguren auf denselben Gegenstand eingestimmt sein – es kann ihn aber jeweils nur die Spielfigur verwenden, die den Gegenstand bei sich trägt.

Falls eine Runde die Zahl aktivierbarer magischer Gegenstände einschränken will, bietet sich folgende Optionalregel an: Jede Spielfigur kann sich maximal auf eine Anzahl Gegenstände einstimmen, die ihrer halben Stufe in Mentales Training entspricht. Stimmt sie sich auf weitere Gegenstände ein, muss die Verbindung zu einem „alten“ Gegenstand gelöst werden (einfache Aktion).

Identifikation

Die Eigenschaften magischer Gegenstände, die eine Spielfigur nicht selbst hergestellt hat, können entweder durch den Zauber „Zauberei entdecken“ entschlüsselt werden oder durch eine Zauberkundeprobe (18), die 10 Minuten Zeit erfordert (-2 Minuten pro zusätzlichen Erfolgsgrad).

Auch das Aktivieren und Ausprobieren hilft herauszufinden, was ein Gegenstand kann.

Artefakte

Magische Gegenstände werden von zauberkundigen Spielfiguren nach klar definierten Regeln angefertigt. Artefakte sind hingegen einzigartige Gegenstände, deren Erschaffung Wesenheiten mit göttlicher Macht vorbehalten ist. Der Spielleiter kann daher seiner Kreativität bezüglich der Kräfte und Anwendungsvoraussetzungen von Artefakten freien Lauf lassen.

Artefakte können mit sterblichen Mitteln weder beschädigt werden, noch kann die ihnen innewohnende Zauberei von einem Sterblichen gebannt werden.

Mit „Zauberei entdecken“ kann man erkennen, dass es sich um ein Artefakt handelt. Seine Fähigkeiten lassen sich jedoch nur durch eine erfolgreiche Zauberkundeprobe (40) entschlüsseln, die zudem sechs Stunden Zeit benötigt (-2 Stunden pro zusätzlichen Erfolgsgrad).

Bezüglich der Aktivierung gelten für Artefakte dieselben Regeln wie für magische Gegenstände. Beseelte Artefakte, die über Zauberei

Kapitel 5: Ausrüstung

fertigkeiten verfügen, produzieren bei deren Einsatz auch ohne Sprachapparat mystische Gesänge der Macht.

Der Ätherbogen

Dieser hellblaue Langbogen scheint lediglich ein Abbild zu sein, denn man greift beim Versuch ihn aufzunehmen schlicht ins Leere. Verfügt eine Spielfigur jedoch über die Talente „Blattschuss“ und „Waffenmeister (Bögen)“ nimmt der Ätherbogen feste Form an. Schießt sie ihn ab, produziert er „aus dem Nichts“ durchscheinende Pfeile, die jede Rüs-

tung wie Butter durchschlagen, jedoch keinerlei Wirkung auf Objekte haben: Der Ätherbogen verursacht 1W+10* Schaden (BE 1, RW 500).

Das Amulett der Elemente

Das Amulett der Elemente ist aus einem kreisrunden, silberfarbenen Metall und weist vier einander gegenüberliegende Vertiefungen auf, in die etwa kirschgroße Steine hinein gehören. Bei den Steinen handelt es sich um die Elementsteine der Erde, des Feuers, der Luft und des Wassers. Jeder der Steine ist

Tabelle 60: Magische Gegenstände A-L

Bezeichnung des Gegenstand	Macht	verwendeter Zauber	Preis in GM
Amulett der Diskretion	30	Abschirmung; Radius 5 Felder	352
Amulett der Ausdauer/ größeren Ausdauer	26/32	Erschöpfung ausblenden; bis Grad 3/Grad 6	162/384
Armreif des Geschicks/ größeren Geschicks	23/33	Katzengeschick; Hilfe/ doppelte Hilfe & PV +1	120/400
Brosche der Sinnesschärfe/ größeren Sinnesschärfe	16/26	Geschärfte Sinne; Hilfe/ doppelte Hilfe & PV +1	64/144
Diadem der Erkenntnis/ größeren Erkenntnis	20/30	Erleuchtung; Hilfe/doppelte Hilfe	96/352
Federumhang	36	Fliegen; BEW 5 für GK 0	448
Fingerknochen des Verfalls	37, 2W+26	Nekrostrahl; 3W über 5 Felder	60 pro Ladung
Gläser der Dämmerlicht/ Dunkelsicht	14/20	Eulenaug; im Halbdunkeln/ Dunkeln sehen	48/96
Gläser des Kundschafters	33	Lebewesen entdecken; Radius 15 Felder	320
Gürtel der Ogerkraft/ Riesenkraft	23/33	Bärenmuskulatur; Hilfe & TRK + 25/ doppelte Hilfe TRK + 31	120/400
Gürtel der schnellen Reaktion	27	Verstärkte Reflexe; Initiative +4	152
Halskette des Berserkers	30	Schmerztoleranz; „Schmerzresistenz“	352
Halskette der Verständigung	24	Verständigung; bis INT -6	128
Handschuhe des Vampirs	36, 2W+25	Vampirgriff; Entzug von 9 Lebenskraft	56 pro Ladung
Krallenarmband	34	Natürliche Waffe; Schadensbonus +4	416
Kristall der Heilung/ höheren Heilung	27/37, 2W+ 16/26	Verletzungen heilen; 2W & Verwun- dung/2W & schwere Verwundung	20/60 pro La- dung
Lichtquarz (klein)/ Lichtquarz (groß)	19/27	Licht; Leuchtradius 10/ Leuchtradius 26	88/152

Kapitel 5: Ausrüstung

auch für sich genommen bereits mächtig: Sie verleihen ihrem Träger eine doppelte Hilfe auf Urkräfte-Zauber des jeweiligen Elements und auf das Beschwören von Elementaren des entsprechenden Typs.

Das Amulett selbst hat außer seiner Unzerstörbarkeit keine besonderen Eigenschaften. Werden jedoch alle Steine in das Amulett

eingesetzt, verleiht es seinem Träger zusätzlich zu den Kräften der Elementsteine weitere Fähigkeiten: Beschworene Elementare verursachen nun, anders als normale aufrechterhaltene Zauber, keine Erschwernis auf Zauberproben, keine stündlichen Zauberkraftkosten und der Träger kann eine unbegrenzte Zahl Elementare gleichzeitig kontrollieren.

Tabelle 61: Magische Gegenstände M-W

Bezeichnung des Gegenstand	Macht	verwendeter Zauber	Preis in GM
magische Rüstung +2/+4	32/44	Rüstung verstärken; Rüstungsbonus 2/4	384/1088
magische Waffe +2/+4	28/40	Elementarwaffe; Zusatzschaden 2/4	320/1024
Mantel des Komforts	18	Temperaturtoleranz	80
Maske der Tiefsee	33	Unterwasserform; keine Nachteile im Kampf und Bewegung mit Laufbewegungsrate	400
Medaillon der Zauberabwehr/ höheren Zauberabwehr	23/33	Zauberabwehr stärken; Hilfe/ doppelte Hilfe	120/400
nimmervoller Rucksack	34	Tiefe Taschen; Lastlimit 200	416
Ohringe (2) der Gedanken- übertragung	27	Telepathische Verbindung; 2 Ziele	152
Ring der Resistenz/ größeren Resistenz	19/32	Resistenz; Bonus +3/Bonus +6	88/384
Ring der sanften Landung	20	Federfall	96
Ring des Feuersturms	37, 2W+26	Elementexplosion (Feuer); RW 1 (26 Felder), 3W Schaden, Radius 4	60 pro Ladung
Ring des Winters	37, 2W+26	Elementkegel (Wasser); 3W Schaden, Kegel 5	60 pro Ladung
Schal der Anmut/ größeren Anmut	20/30	Übernatürliches Sozialgespür; Hilfe/doppelte Hilfe	96/352
Stiefel der Geschwindigkeit/ größeren Geschwindigkeit	22/43	Beschleunigung; BEW +2/BEW 5 & Zusatzangriff	112/1120
Stirnband der Ruhe/ der Versenkung	16/26	Eiserner Wille; Hilfe/doppelte Hilfe	64/144
Schriftrolle des Feldwebels	25, 2W+14	Befehl; RW 2 (28 Felder)	18 pro Ladung
Schriftrolle der Flugunfähig- keit	27, 2W+16	Erdung; RW 4 (64 Felder)	20 pro Ladung
Schriftrolle der Herrschaft	30, 2W+19	Bezauberung; RW 2 (40 Felder)	44 pro Ladung
Schriftrolle der Neutralisie- rung	35, 2W+24	Gegenzaubern; RW 3 (72 Felder)	56 pro Ladung
Umfang der Holzhaut	37	Natürliche Rüstung; Schutz 3	464
Wurfhammer der Wiederkehr	21, 2W+10	Bumerang, RW 5 (50 Felder)	104

Das Buch der unheiligen Macht

Das Buch der unheiligen Macht ist ein dicker Wälzer, dessen Einband aus humanoider Haut gefertigt ist, in die dämonische Fratzen und Figuren eintätowiert wurden.

Es verleiht seinem Träger eine doppelte Hilfe auf die Fertigkeit Beschwören, wenn er Dämonen mit böser oder neutraler Gesinnung beschwört. Zudem steigt seine Zauberkraft um 50.

Außerdem haben kritische Misserfolge beim Beschwören von Dämonen keine speziellen Risiken mehr und alle Dämonen, die der Zauberer beschworen hat, können nicht von Dritten gebannt werden.

Nur Spielfiguren böser Gesinnung, die in Beschwören eine mindestens phänomenale Expertise ($PR \geq 21$) aufweisen, können das Buch öffnen und somit nutzen. Berührt eine gute Spielfigur das Buch, wird einmal pro Tag ein Schatten herbeigerufen, der versucht, die Spielfigur und ihre Begleiter zu vernichten.

Die Krone des Blutes

Diese schlichte, fünfzackige Krone aus schwarzem Metall erlaubt ihrem Träger, Untote zu erschaffen, ohne dafür sein Zauberkraftmaximum zu reduzieren. Voraussetzung ist allerdings, dass er stattdessen Humanoide opfert, deren Gesamtlevel mindestens dem Level der zu erschaffenden Untoten entspricht.

Der Mantel des ewigen Lebens

Der Mantel des ewigen Lebens scheint aus schlichtem, dunkelgrauen Stoff zu bestehen. Er stoppt den natürlichen Alterungsprozess des Trägers und verleiht ihm eine Flugbewegung von 12.

Wann immer der Träger des Mantels eine Spielfigur tötet, regeneriert er Lebenskraft in Höhe von 50% des Maximalwerts des Opfers und reduziert ggf. vorhandene Erschöpfung um einen Grad.

Die Feldherrenrüstung

Dieser prächtige, goldfarbene Plattenpanzer hat einen Rüstungswert von 11, eine Behinderung von 3 und eine Last von 15. Zudem schützt sie ihren Träger gegen Angriffe mit Fernkampfaffen: Jedes abgefeuerte bzw. geworfene Geschoss fällt kurz vor dem Träger wirkungslos zu Boden.

Die Flöte der Herrschaft

Wer diese ebenhölzerne Flöte besitzt, erhält eine doppelte Hilfe auf Zaubern: Manipulation. Außerdem kann der Besitzer sogar nicht-untote Spielfiguren bezaubern, die über das Merkmal „unbeherrschbar“ verfügen, und er unterliegt bei Zaubern wie „Befehl“, „Handlung beherrschen“ und „Suggestion“ keiner Wortzahlbegrenzung.

Der Kristall der Auferstehung

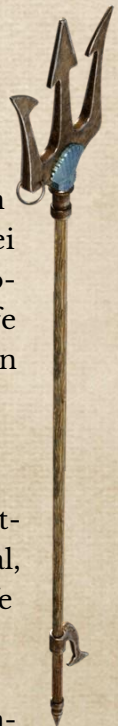
Der Kristall der Auferstehung ist ein faustgroßer, weißer Kristall. Er verleiht seinem Träger eine doppelte Hilfe auf die Fertigkeiten Zaubern: Wandlung & Heilkunde sowie Immunität gegen Gifte und Krankheiten.

Der Kristall der Auferstehung erlaubt außerdem, bereits lange verstorbene Spielfiguren mit dem Zauber „Wiederbelebung“ in Leben zurück zu holen, indem er den Faktor „Tage“ in der Zauberformel durch „Jahre“ ersetzt. Zudem kann der Träger mit Wandlungszauberei (MW 40, Zeitaufwand: Stunde) sowohl Vampire als auch Werwölfe wieder zu normalen Humanoiden machen.

Das Lanze des Ozeans

Der Lanze des Ozeans hat drei Spitzen und besteht aus einem Material, das an Messing erinnert. Als Waffe geführt verursacht sie 1W+13 (RW 2, BE 2) Schaden.

Wer die Lanze führt und einen Min-



destintelligenz sowie einen Mindestwillen von 2 verfügt, kann außerdem dank der Lanze mit einem PR von +35 folgende Zauber wirken: Befehl (nur auf Bewohner der Meere), Eisfläche, Elementgeschoss (Wasser), Elementexplosion (Wasser), Elementwand (Wasser), Handlung beherrschen (nur auf Bewohner der Meere), Nebelwolke, Unterwasserform, Verständigung (nur auf Bewohnern der Meere) und Wasser erschaffen. Die Lanze verfügt hierfür über 100 Zauberkräfte, die sich stets an Sonnengang vollständig regeneriert. Für andere Zwecke kann die Zauberkräfte nicht verwendet werden.

Der Panzer des Titanen

Dieser Schuppenpanzer aus fremdartigen, kupferfarbenen Metall hat einen Rüstungswert von 10, eine Behinderung 4 und eine Last von 20. Zusätzlich erhöht der Panzer des Titanen die Lebenskraft seines Trägers um 50 Punkte.

Der Ritualstein

Ein faustgroßer, goldfarbener Stein, der von silbernen, pulsierenden Adern durchzogen ist, und seinem Träger ermöglicht, die Expertise anderer Zauberer zu nutzen, um Zauber von enormer Macht zu wirken.

Der Träger des Ritualsteins kann Zauber als kooperative Fertigungsprobe mit additiver Unterstützung (siehe Kapitel 2, S. 35) wirken, wobei zwei Besonderheiten zu beachten sind: Erstens, die Dauer eines im Team gewirkten Zaubers erhöht sich um eine Kategorie – sofortige Zauber werden zu Rundenzaubern, Rundenzauber zu Minutenzaubern, Minutenzauber zu Stundenzaubern und Stundenzauber zu Tageszaubern. Zweitens, alle Teammitglieder bezahlen die gleichen Zauberkräftekosten und ein aufrechterhaltener Zauber endet, sobald nur ein Teammitglied ihn nicht länger aufrechterhält.

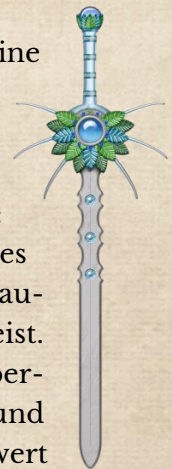
Der Schädelstab

Der Schädelstab ist ein beseelter Stab aus blank polierten Knochen (Werte wie ein legendärer Kampfstab), der eine Intelligenz von 9, eine Willenskraft von 9, einen Initiativewert von 12, die Fertigkeiten Zaubern: Nekromantie & Manipulation sowie Mentales Training auf Stufe 20 und eine Zauberkräfte von 300 Punkten aufweist. Er verfügt zudem über die Talente „Nekrolord“, „Höhere Zauberfinesse“, „Legendärer Zauberer“, „Starker Fokus“ und „Erleuchtung“.

Der Schädelstab nimmt seine Umgebung über den Zauber „Lebewesen Entdecken“ wahr und kommuniziert mit dem Zauber „Telepathische Verbindung“. Er hat eine zutiefst böse Gesinnung und trachtet danach, in der Welt der Lebenden Tod und Zerstörung zu verbreiten. Sein bevorzugtes Mittel hierzu sind Scharen von Untoten.

Das Schwert der Zeitalter

Das Schwert der Zeitalter ist eine beseelte Klinge, die eine Intelligenz von 7, eine Willenskraft von 8, einen Initiativewert von 15, die Fertigkeiten Zaubern: Manipulation sowie Mentales Training auf Stufe 12 und eine Zauberkräfte von 150 Punkten aufweist. Es hat zudem die Talente „Zauberfinesse“ und „Starker Fokus“ und „Stille Manipulation“. Das Schwert besteht aus einem hellen, silbrigen Metall, Heft und Parierstange sind kunstvoll verziert. Es nimmt seine Umgebung über den Zauber „Lebewesen Entdecken“ wahr und kommuniziert mit dem Zauber „Telepathische Verbindung“. Das Schwert hat eine launische aber nicht unfreundliche Persönlichkeit (Gesinnung neutral) und kann seinem Träger, so lange es dazu aufgelegt ist, eine immense Unterstützung sein. Neben seinen magischen Kapazitäten ist das Schwert der



Zeitalter eine überaus scharfe Klinge, die einen Schaden von 1W+10 (RW 1, BE 1) verursacht.

Die Standarte der Orks



Die Standarte der Orks besteht aus einem dunklen, metallartigen Schaft und einem stilisierten Drachenkopf aus dem gleichen Material am Ende des Schafts. Sie verleiht allen Orks, die einen positiven Sympathiewert zum Träger aufweisen und sich nicht weiter als 100 Felder (150 m) von ihm entfernt aufhalten, eine doppelte Hilfe auf alle Proben.

Die Standarte kann von jedem Ork aufgenommen werden, der mindestens Level 10 erreicht hat. Alle anderen Spielfiguren, die die Standarte berühren, erleiden pro Runde 3W* Schaden, bis sie die Standarte wieder loslassen. Im Nahkampf lässt sie sich mit der Fertigkeit Kampfstab führen, die

Werte entsprechen einem legendären Kampfstab.

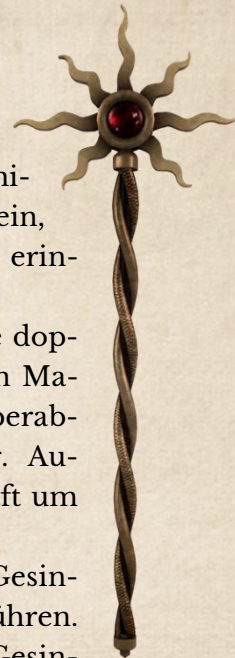
Es sollen ähnliche Standarten für andere Völker existieren.

Das Zepter der Götter

Das Zepter der Götter besteht aus einem goldfarbenen Schaft und einem sonnenförmigen Kopf mit einem Edelstein, der an einen riesigen Rubin erinnert.

Es verleiht seinem Träger eine doppelte Hilfe auf die Fertigkeiten Magie, Urkräfte, Wandlung, Zauberabwehr und Mentales Training. Außerdem steigt seine Zauberkraft um 50.

Nur Spielfiguren mit guter Gesinnung können das Zepter führen. Eine Spielfigur mit neutraler Gesinnung, die Zepter berührt, erleidet pro Runde 3W* Schaden, eine Spielfigur mit böser Gesinnung sogar 6W* Schaden. Eine Spielfigur guter Gesinnung, deren Level kleiner als zehn ist, erleidet einen Erschöpfungsgrad pro Minute. Im Nahkampf lässt sich das Zepter mit der Fertigkeit Streitkolben führen, die Werte entsprechen einem legendären Streitkolben.





Kapitel 6: Spielleiterfiguren

Kapitelübersicht

In diesem Kapitel werden zunächst drei Arten von Spielleiterfiguren vorgestellt und danach jeweils die einzelnen Exemplare detailliert beschrieben. Dazu gibt es Hinweise, wie man Kämpfe mit Spielleiterfiguren so gestalten kann, dass sie weder zu tödlich noch zu einfach sind. Am Ende des Kapitels finden sich Regeln zur Erstellung eigener Spielleiterfiguren.

Arten von Spielleiterfiguren

In DuoDecem gibt es drei Arten von Spielleiterfiguren: Archetypen, Tiere und Fantasiewesen (siehe Anhang, S. 291, für Listen aller Arten von Spielleiterfiguren, nach Alphabet & Level sortiert).

Als Archetypen werden alle Spielleiterfiguren bezeichnet, die den spielbaren Völkern angehören. Als Tiere gelten alle Wesen, die es auf dem Planeten Erde gibt bzw. gegeben hat.

Fantasiewesen sind Fleisch gewordene Mythen und Legenden wie Drachen, Einhörner oder Werwölfe. In diese Gruppe fallen zudem alle kulturschaffenden Humanoiden, die nicht zu den spielbaren Völkern gehören. Kulturschaffend meint, das Volk verfügt über eine Sprache und bildet größere Gemeinschaften mit einem Mindestmaß an Arbeitsteilung.

Muster-Spielleiterfigur

Die Informationen zu Spielleiterfiguren werden folgendermaßen präsentiert:

Hier steht die Beschreibung der jeweiligen Spielleiterfigur (zur Bedeutung der Abkürzungen im Werteblock unten siehe Anhang, S. 286, Abkürzungsverzeichnis). Wenn an dieser Stelle keine Angaben zur Gesinnung gemacht werden, ist die

Gesinnung der Figur entweder irrelevant (u.a. bei allen Tieren) oder variiert von Exemplar zu Exemplar.

CHA	GES	KPB
INT	WAH	WIL
LK	WS x/y	ZK
RS/BE	BEW x/y/z ¹	GK/TRK
INI (ohne BE)	PV (ohne BE)	Level
Angriff 1, RW des Angriffs ²		SW
Angriff 2, RW des Angriffs ²		SW
Angriff X, RW des Angriffs ²		SW
Fertigkeiten ³ (Stufe/PR ⁴)		
Merkmale oder Talente (sofern vorhanden) ⁵		
relevante Ausrüstung (sofern vorhanden) ⁶		

Unter dem Werteblock stehen ggf. Informationen zu einzigartigen Fähigkeiten der Spielleiterfigur und Vorschläge für Zauberspezialisierungen.

Erläuterungen zum Muster

1 Laufbewegungsrate (x), Flugbewegungsrate (y), Grabebewegungsrate (z). Falls die Spielfigur aufgrund zu hoher Last langsamer ist (siehe Kapitel 5, S. 172,) wird dies durch eine zusätzliche Klammer verdeutlicht, in der die nicht-reduzierte Bewegungsrate steht.

2 Bei Nahkampfangriffen gibt die RW zugleich die Kontrollzone der Spielfigur an.

3 Es werden hier keine sozialen Fertigkeiten aufgeführt, die Spielleiterfiguren nicht in Interaktionen mit Spielercharakteren einsetzen (siehe Kapitel 2, S. 46, Soziale Fertigkeiten). Auch Fertigkeiten mit Stufe null werden nicht extra aufgeführt, außer es handelt sich um die Fertigkeiten Akrobatik, Sprachen oder Zauberverwehr. Fehlt die Fertigkeit Sprachen, dann verfügt das Wesen nicht über die Fähigkeit, sich sprachlich zu verständigen.

4 Behinderung (durch mitgeführte Waffen

und Rüstungen) ist nur bei der Fertigkeit Akrobatik bereits eingerechnet, da sie bei anderen Fertigkeiten von der eingesetzten Anwendung abhängt. Angriffsmöglichkeiten sowie die Fertigkeiten Akrobatik und Zauberabwehr sind fett gedruckt, weil sie in Kämpfen häufig benötigt werden.

5 Merkmale und Talente, die zusätzliche Angriffe, Verteidigungen oder Zauber ermöglichen, sind fett gedruckt.

6 Eine Spielleiterfigur verfügt für jede beherrschte Waffenfertigkeit über entsprechende Waffen. Hier werden nur Waffen nicht-normaler Qualität und/oder magische Waffen extra aufgeführt. Der Bonus von magischen Waffen (und Rüstungen) wird in Klammern angegeben.

Spielleiterfiguren mit Fernkampfwaffen verfügen über einen gefüllten Köcher oder einen Großköcher (siehe Kapitel 5, S. 165, Abenteuer-ausrüstung), bei Wurfaffen wird die mitgeführte Anzahl exakt angegeben.

Waffen und Rüstungen sind auf die jeweilige Größenklasse der Spielleiterfigur zugeschnitten (siehe Kapitel 5, S. 162, Waffen anderer Größen).

Kampfkraft von Spielleiterfiguren

Zu viele leichte Kämpfe werden schnell langweilig und zu viele schwere Kämpfe frustrieren die Spieler, weil ihre Charaktere oft flüchten müssen oder gar sterben. Zu den Herausforderungen des Spielleitens gehört somit, den Schwierigkeitsgrad von Kämpfen richtig einschätzen zu können. Hierzu folgen einige Tipps und Beispiele mit den vorgefertigten Charakteren aus dem Anhang.

Level & Spielstatistiken

Als Ausgangspunkt dient das Level: Ein Tier oder Fantasiewesen ist ein ebenbürtiger Gegner für einen Charakter gleichen Levels, der seine Kampffähigkeiten nicht vernachlässigt

hat¹⁴. Allerdings fokussieren nicht alle Charaktere gleichermaßen auf Kampffähigkeiten. Zudem unterscheiden sich auch kampfstärke Charaktere sehr voneinander. Daher ist für spannende Kämpfe ein Blick auf Details wie Waffen- und Zauberfertigkeiten, Zahl der Angriffe, Schadenswerte, Lebenskraft, Rüstungsschutz, passive Verteidigung, Zauberabwehr, Talente und Merkmale wichtig.

Die Schwierigkeit von Kämpfen hängt dabei primär von der Wechselwirkung zwischen den Fähigkeiten der Charaktere und den Fähigkeiten ihrer Gegner ab. Dabei spielen folgende Punkte eine zentrale Rolle:

- Je nachdem ob die Waffenfertigkeitenwerte der Gegner über oder unter den entsprechenden Werten der Charaktere liegen, wird es leichter oder schwerer. Gleiches gilt für die Zahl der Angriffe und Verteidigungen. Ein Wesen benötigt keine Waffenfertigkeitenwerte auf dem Niveau der Charaktere, um Schaden anzurichten, solange es über mehr Angriffe verfügt als die Charaktere aktiv verteidigen können.
- Gegen Charaktere mit niedriger Zauberabwehr sind Spielleiterfiguren, die Zauberfertigkeiten mit vielen offensiven Zaubern verwenden (Manipulation, Nekromantie und Urkräfte), besonders gefährlich. Umgekehrt haben die Zauberer unter den Charakteren Probleme, wenn die Zauberabwehr der Gegner ähnlich hoch oder gar höher ist als ihre Zauberfertigkeiten.
- Der Effekt von Odemwaffen hängt sehr davon ab, welchen PR in Akrobatik die Charaktere aufweisen und ob sie über das Talent „Blitzschnelles Ausweichen“ verfügen.
- Das Merkmal „Unbeherrschbar“ (das auch alle Untoten aufweisen) schränkt die Mög-

¹⁴ Level 0 steht für Wesen, die selbst in großer Zahl nur eine geringe Bedrohung darstellen.

lichkeiten von Charakteren mit Manipulationszaubern stark ein.

- Fantasiewesen mit dem Merkmal „Schadensresistenz“ (das auch alle ätherischen Wesen aufweisen) sind ohne magische Waffen oder offensive Zauber schwer zu besiegen.
- Fliegende Gegner (besonders solche, die selbst aus der Entfernung angreifen können) sind umso schwerer, je geringer die Fernkampffähigkeiten der Gruppe ausgeprägt sind (sofern sie nicht selbst über Flugfähigkeiten verfügt).
- Für Wesen, die giftig sind oder Krankheiten verbreiten (Merkmal „infektiös“), spielt die Leveldifferenz zum Angriffsziel eine besonders wichtige Rolle, da Widerstandsproben von Spielfiguren auf deren Level basieren. Haben die giftigen oder infektiösen Wesen ein höheres Level, werden sie ihre Fähigkeit mit hoher Wahrscheinlichkeit ausspielen können, haben sie ein niedriges Level, stehen ihre Chancen eher schlecht.
- Legendäre Wesen sind auch deshalb besonders gefährlich, weil sie wie Charaktere über Karma verfügen.

Der Spielerleiter plant einen Kampf für seine Gruppe, die aus drei Level 4 Charakteren besteht: Der Zauberin Esmelle, dem Schützen Dorin und dem Paladin Elrik. Er entscheidet sich zunächst für drei Rattenmenschen-Soldaten (ebenfalls Level 4). Die Rattenmenschen verfügen über einen Waffenfertigkeitwert von 10, einen Fernkampfangriff (womit sie die ggf. fliegende Esmelle erreichen könnten), Rüstung 2, 30 Lebenskraft und einen Angriff. Sie verursachen mit einem normalen Treffer im Nahkampf durchschnittlich 7,5 und im Fernkampf 5,5 Schaden. Dorins und Elriks Waffenfertigkeiten liegen bei 11 und 9, ihre Schadenswerte durchschnittlich bei 13,5 und 15,5. Esmelle kann mit einem „Elementgeschoss“ 3W und mit einer „Elementexplosion“ 2W Schaden verursa-

chen, wobei die relativ niedrige Zauberabwehr der Gegner kaum ein Hindernis darstellt.

Esmelle und Dorin halten 30 m Abstand, Elrik bildet die Frontlinie. Die Ratten stürmen auf Elrik zu, um ihn möglichst schnell zu überwältigen. Der Paladin kann sich einmal aktiv verteidigen, was in knapp der Hälfte der Fälle gelingt. Dazu wird er zweimal gegen seine passive Verteidigung angegriffen, was in jedem zweiten Fall einen kritischen Treffer bedeutet. Elrik erleidet damit also in zwei Runden ca. vier reguläre und einen kritischen Treffer. Da Elrik über eine Rüstung von 4 verfügt und der Durchschnittschaden der Ratten 7,5 beträgt, erleidet der Paladin somit in zwei Runden ca. $4 \times (7,5 - 4) + 12,5 - 4 = 22,5$ Schaden. Die Charaktere verursachen hingegen in der gleichen Zeit mit zwei Treffern und zwei „Elementexplosion“ 2W abzüglich der Rüstung der Rattenmenschen im Durchschnitt 79 Schaden. Also sind nach zwei Runden zwei der Ratten tot und eine Ratte ist verwundet, während Elrik ebenfalls verwundet ist.

Hätte die Ratten eine andere Taktik verwendet und sich zuerst mit ihren Schleudern auf Esmelle konzentriert, wäre der Kampf vermutlich wesentlich knapper ausgegangen...

Die Auswahl ebenbürtiger Gegner ist nicht die einzige Möglichkeit, Kämpfe spannend zu gestalten – unterschiedliche Level und Fähigkeiten können auch durch Über- oder Unterzahl „ausgeglichen“ werden. Außerdem machen situative Faktoren (z.B. Hinterhalte) bisweilen einen wesentlichen Unterschied.

Über- und Unterzahl

In DuoDecem ist Unterzahl sehr gefährlich, da die Zahl der aktiven Verteidigungen stark begrenzt ist. Spielfiguren in Unterzahl profitieren daher besonders von hoher Rüstung & passiver Verteidigung sowie mehreren aktiven Verteidigungen¹⁵. Je größer die feindliche

¹⁵ Bei Fantasiewesen ermöglichen die Merkmale „Verteidiger“ und „Legendär“ zusätzliche aktive Verteidigungen.

Überzahl, desto überlegener muss eine Spielfigur außerdem in Bezug auf Angriffs- und Schadenswerte, Lebenskraft sowie Anzahl der Angriffe sein, um bestehen zu können. Spielleiterfiguren, die ihre (relative) Schwäche durch zahlenmäßige Überlegenheit ausgleichen wollen, profitieren besonders von hohen Fertigkeitswerten in Mentales Training und dem Merkmal „Furchtlos“, da so erschwert bzw. verhindert wird, dass die Kampfmoral bricht (siehe Kapitel 3, S. 102).

Der Spielleiter will die Taktik der Ratten nicht ändern, weil sie weder über Zauberkunde verfügen noch vorab wissen, dass Esmelle eine Zauberin ist. Um den Kampf spannender zu gestalten entscheidet er sich, statt anderer Gegner oder Gegner höherer Level zu verwenden, einfach die Zahl der Rattenmenschen-Soldaten von drei auf vier zu erhöhen. Damit erzielen die Ratten nun über zwei Runden einen zusätzlichen regulären und einen zusätzlichen kritischen Treffer gegen Elrik, womit er im Schnitt 34,5 Schaden erleidet. Da Esmelle die vierte Ratte nicht in ihre Elementexplosion einschließen kann ohne Elrik zu treffen, ändert sich auf Seiten der Ratten nichts. Mit etwas Pech liegt also Elrik nach zwei Runden am Boden während immer noch zwei Ratten auf den Beinen sind, um sich nun Esmelle zu widmen, sofern die Kampfmoral nicht bricht.

Situative Faktoren

Hierunter fallen alle Vor- und Nachteile, die nicht direkt aus Kampffähigkeiten oder zahlenmäßiger Über- bzw. Unterlegenheit resultieren.

Eine wichtige Rolle spielt dabei die Umgebung, in der ein Kampf stattfindet. Eignet sie sich für einen Hinterhalt? Gibt es Engstellen oder schwieriges Gelände? Existieren sichere Positionen, auf denen Fernkämpfer vor Nahkampfangriffen geschützt sind?

Auch die Sicht- und Lichtverhältnisse (siehe Kapitel 3, S. 92) können hohe taktische Relevanz haben: Wer nicht gesehen wird, der ist

vor den allermeisten Angriffen sicher und kann damit auch unbehelligt auf dem Schlachtfeld manövrieren – etwa um feindliche Nahkämpfer zu umgehen, die eigene Fernkämpfer oder Zauberer abschirmen wollen.

Anstatt, wie im Beispiel oben, die Anzahl der Ratten zu erhöhen, könnte der Spielleiter auch situative Faktoren nutzen, um den Kampf gefährlicher zu machen. Rattenmenschen haben Nachtsicht und relativ hohe Heimlichkeitswerte. Insofern bietet sich ein nächtlicher Angriff aus dem Hinterhalt an, idealerweise wenn Elrik schläft, weil er dann ohne Rüstung kämpfen müsste. Da die Ratten anders als der Spielleiter jedoch keine Werte der Charaktere kennen, wissen sie auch nicht, dass der ideale Zeitpunkt für einen Angriff Esmelles Wache wäre, da sie weniger wachsam als Dorin ist.

Das Beispiel zeigt, dass die Wahl der passenden Gegner für unerfahrene Spielleiter einige Arbeit bedeutet, die jedoch mit zunehmender Erfahrung immer leichter fallen wird.

Bis dahin sollte der Spielleiter im Zweifel lieber zu leichte als zu schwere Gegner wählen, denn die Konsequenz zu schwerer Kämpfe besteht in toten Charakteren, während zu leichte Kämpfe schlimmstenfalls langweilig sind.

Merkmale

Merkmale sind besondere Eigenschaften, die Tiere und Fantasiewesen aufweisen. Viele Merkmale sind allerdings nur für Fantasiewesen und nicht für Tiere verfügbar.

Manche Merkmale bewirken zauberähnliche Effekte (etwa Odemwaffe oder Lebenskrafträuber). Da Merkmale jedoch keine Zauber im engeren Sinne sind, bietet Zauberabwehr auch keinen Schutz vor ihren Auswirkungen.

Aquatisch

Der Lebensraum des Wesens ist das Wasser. Seine erste Bewegungsrate steht daher nicht

für eine Lauf- sondern für eine Schwimmgeschwindigkeit. Aquatische Spielfiguren müssen niemals Schwimmproben ablegen und erleiden keine Nachteile beim Kampf im Wasser (mit Ausnahme der verringerten Reichweite für Fernkampfangriffe mit nicht-natürlichen Waffen).

Befinden sich aquatische Wesen mit dem ganzen Körper außerhalb des Wassers, gelten sie als hilflos und können sich nicht bewegen, angreifen oder verteidigen. Zudem werden sie als erstickend (siehe Kapitel 7, S. 271) behandelt, bis sie wieder in ihr Element zurückkehren.

Ätherisch (Fantasiewesen)

Die physische Erscheinung dieser Wesen ist lediglich ein Abbild ihrer astralen Essenz. Nur, wenn sie Spielfiguren berühren oder durch Angriffe getroffen werden, die von Spielfiguren ausgehen, werden sie kurz (halb) körperlich. Die Angriffe ätherischer Wesen ignorieren wiederum alle Rüstungen, die nicht-magisch sind.

Mit Objekten können sie nicht interagieren. Ätherische Wesen bewegen sich daher ausschließlich mit einer Flugbewegungsrate fort und können tote Materie ungehindert durchqueren (außer, die entsprechende Barriere ist durch den Zauber „Eingang verschließen“ geschützt; siehe Kapitel 4, S. 140). Ihre Tragkraft beträgt ebenso wie ihr Rüstungsschutz stets null und sie benötigen keine Nahrung, kein Wasser und keinen Sauerstoff. Beim Kampf im Wasser erleiden sie keine Nachteile und können sich mit ihrer Flugbewegungsrate ungehindert bewegen. Ätherische Wesen können nicht niedergeschlagen oder in einen Ringkampf verwickelt werden.

Alle ätherischen Wesen verfügen stets auch über die Merkmale „Schadensresistenz“, „Übernatürliche Immunität“ und „Verstärkter Angriff“.

Elementarresistenz (Fantasiewesen)

Das Wesen erleidet weder Schaden noch sonstige Effekte, wenn es durch einen Urkräfte-Zauber oder eine Odemwaffe des jeweiligen Elements getroffen wird. Wesen mit Elementarresistenz Feuer erleiden zudem keine Schäden durch Brände und extrem hohe Temperaturen, während Wesen mit Elementarresistenz Wasser gegen Schäden durch extrem niedrige Temperaturen immun sind.

Feige

Die Kampfmentalität des Wesens wird bereits bei „normaler“ Verwundung auf die Probe gestellt (siehe Kapitel 3, S. 102).

Furchtlos (Fantasiewesen)

Das Wesen muss keine Moralwürfe durchführen, was jedoch nicht zwangsläufig bedeutet, dass es immer bis zum bitteren Ende kämpft. Es ist zudem immun gegen alle sonstigen Effekte, die Furcht bzw. Angst verursachen.

Gestaltwandler (Fantasiewesen)

Das Wesen kann als Komplexaktion zwischen seiner „wahren“ Gestalt und mindestens einer Tier- oder humanoiden Gestalt wechseln. Gestaltwandler, die sich in humanoide Gestalten verwandeln können, werden stets zu ein und derselben Person, womit sie wiedererkannt werden können.

Ein Gestaltwandler behält bei Verwandlungen alle seine Merkmale außer jenen, die an eine spezielle Körperform gebunden sind (wie „Aquatisch“, „Ätherisch“, „Klettermax“, „Lastträger“, „Verschlinger“, „Windangriff“ und „Wasserrate“). Für die übrigen Spielstatistiken gelten bei der Verwandlung in ein Tier die Regeln des Zaubers „Tiergestalt“ (siehe Kapitel 4, S. 150). Bei der Verwandlung in einen Humanoiden behält der Gestaltwandler alle seine übrigen Spielstatistiken, nur die

Größenklasse (und damit ggf. auch Tragkraft, siehe Kapitel 1, S. 17) und die Bewegungsraten ändern sich entsprechend des gewählten Volkes. Was den Umgang mit Verletzungen bei Verwandlungen angeht, gelten ebenfalls die Regeln des Zaubers „Tiergestalt“.

Giftig

Angriffe des Wesens können das Ziel vergiften, wobei die Giftstufe immer dem Level des Wesens entspricht. Falls es über verschiedene Angriffsmöglichkeiten verfügt, ist angegeben, welche Angriffe des Wesens giftig sind.

Gift kann in jeder Kampfunde nur einmal eingesetzt werden und auch nur dann, wenn die Rüstung des Ziels durchdrungen wurde.

Infektiös

Jede Spielfigur, die Schaden durch eine natürliche Waffe des Wesens erlitten hat, muss nach dem Kampf prüfen, ob sie sich mit einer für das Wesen spezifischen Krankheit angesteckt hat.

Klettermax I/II

Klettern gehört zum natürlichen Bewegungsrepertoire des Wesens. Es muss daher keine Kletterproben durchführen und seine Geschwindigkeit beim Klettern entspricht seiner Laufbewegungsrate. Zudem darf es vertikale Oberflächen erklettern.

Wesen mit dem Merkmal „Klettermax II“ dürfen sich zusätzlich ohne Einschränkungen an Decken entlang bewegen.

Konstrukt (Fantasiewesen)

Die Spielfigur benötigt keine Nahrung, kein Wasser und keinen Sauerstoff. Wenn ein Konstrukt Schaden erlitten hat, erhält es durch magische Reparatur pro Stunde einen Punkt Lebenskraft zurück.

Konstrukte sind für den Zauber „Lebewesen entdecken“ unsichtbar, werden dafür aber durch „Zauberei entdecken“ erkannt. Sie verfügen stets auch über die Merkmale „Lastträ-

ger“, „Nachtsicht II“, „Rüstungsaversion“, „Schmerzresistenz“, „Übernatürliche Immunität“ und „Unermüdlich“.

Außerdem sind Konstrukte immun gegen das Merkmal „Lebenskrafträuber“. Hilfreiche alchemistische Substanzen und Nekromantiezauber haben auf Konstrukte keine Wirkung (außer die Wirkung ist indirekt wie beim Zauber „Leichenexplosion“) Sofern nicht anders angegeben, gelten Konstrukte jedoch weiterhin als Spielfiguren und nicht als Objekte.

Konstrukte stehen unter telepathischer Kontrolle der Spielfigur, die einen zu diesem Zweck bei Erschaffung des Konstrukts erzeugten magischen Gegenstand (zumeist ein kleineres Schmuckstück) bei sich trägt. Sie werden nach den gleichen Regeln wie beschworene Wesen kontrolliert (siehe Kapitel 4, S. 112, Beschworene Wesen befehligen).

Die Macht der zur Kontrolle verwendeten Gegenstände liegt bei $2W+35$, ihre Verzauberung gehört zur Zauberfertigkeit „Magie“. Zerstört eine Spielfigur den Gegenstand oder bannt die Verzauberung, ist das Konstrukt „frei“ und kann fortan seinem eigenen Willen folgen.

Lastträger

Das Wesen weist die zweifache normale Tragkraft auf – ein häufiges Merkmal bei Vier- bzw. Vielbeinern.

Legendär (Fantasiewesen)

Um über dieses Merkmal verfügen zu können, muss das Level des Wesens ≥ 20 sein. Legendäre Wesen verfügen wie Spielercharaktere über Karmapunkte, deren genaue Anzahl von ihrem Level abhängt (siehe Kapitel 1, S. 26, Tabelle 9). Allerdings können sie Karmapunkte nur dafür einsetzen, Fertigkeitstests zu wiederholen.

Legendäre Wesen können außerdem jede Runde eine der folgenden Optionen wählen: 1. Wenn sie in ihrem Zug angreift, einen Zu-

satzangriff opfern, um als freie Aktion vor, nach oder zwischen den Angriffen einen Zauber mit dem Zeitaufwand „Sofort“ zu wirken.

2. Auf physische Angriffe ganz verzichten, dafür aber mit einer Komplexaktion zwei Zaubersprüche mit dem Zeitaufwand „Sofort“ oder einen Zauberspruch mit dem Zeitaufwand „Runde“ wirken.

3. Einen (weiteren) Zusatzangriff ausführen.

4. Eine zusätzliche aktive Verteidigung ausführen (kombiniert mit dem Merkmal „Verteidiger“ sind so insgesamt drei aktive Verteidigungen pro Runde möglich).

Darüber hinaus können legendäre Fantasiewesen als einfache Aktion eine Aura der Furcht projizieren: Alle Spielfiguren, die sich innerhalb von 100 m Umkreis befinden und das Wesen wahrnehmen (sehen, hören, etc.) können, müssen eine Probe auf Mentales Training gegen $10 + \text{Level des Wesens}$ ablegen. Ein Misserfolg führt dazu, dass eine Spielfigur eine Erschwernis auf alle Proben erleidet, solange das Wesen wahrnehmbar ist, und es weder angreifen noch sich ihm willentlich nähern kann. Betroffene Spielfiguren können am Ende ihres nächsten Zuges erneut versuchen, diesen Effekt abzuschütteln.

Anders als bei entsprechenden aufrechterhaltenen Zaubern endet die Furcht jedoch nicht automatisch nach spätestens vier Runden, sondern erst, wenn eine Spielfigur die Probe geschafft hat oder eine Stunde vergangen ist. Nachdem eine Spielfigur die Probe geschafft hat, ist sie für einen Tag immun gegen die Aura der Furcht des entsprechenden Wesens.

Lebenskrafträuber (Fantasiewesen)

Einmal pro Kampfrunde kann das Wesen nach einem erfolgreichen Angriff darauf verzichten, regulären Schaden zu verursachen, und stattdessen $1W + \text{Level}^*$ Lebenskraft des Gegners auf sich selbst übertragen.

Da Spielfiguren erst bei -20 Lebenskraft sterben, kann ihnen bis genau zu diesem Wert Lebenskraft geraubt werden. Auch wenn das Wesen mithilfe von Lebenskrafträuber seine maximale Lebenskraft nicht überschreiten darf, kann es die Fähigkeit dennoch einsetzen, wenn es aktuell über volle Lebenskraft verfügt.

Monsterreflexe (Fantasiewesen)

Das Wesen kann einen zusätzlichen Gelegenheitsangriff durchführen. Es darf für beide Gelegenheitsangriffe dieselbe Angriffsmöglichkeit verwenden und zwar auch dann, wenn es nur über natürliche Waffen verfügt.

Nachtsicht I/II

Aufgrund besonderer natürlicher oder übernatürlicher Sinne behandeln Wesen mit „Nachtsicht I“ die Beleuchtungsstufen halbdunkel wie hell und dunkel wie halbdunkel. Wesen mit „Nachtsicht II“ behandeln auch die Beleuchtungsstufe dunkel als hell.

Nebelform (Fantasiewesen)

Das Wesen kann sich als Komplexaktion in eine Nebelwolke der Größenklasse -2 verwandeln, die sich mit einer Flugbewegungsrate von 6 fortbewegt und sich durch jede Öffnung hindurchbewegen kann, die mindestens 1 cm groß ist.

Außer Bewegung und Rückverwandlung in seine normale Form (Komplexaktion), kann das Wesen in Nebelform keine Aktionen (also auch keine Manöver wie „Rennen“) und keine aktiven Verteidigungen unternehmen und Gelegenheitsangriffen nicht ausweichen.

Die Nebelform weist die Merkmale „Schadensresistenz“ und „Übernatürliche Immunität“ auf, ihre passive Verteidigung beträgt 20 . Wesen in Nebelform können nicht niedergeschlagen oder in einen Ringkampf verwickelt werden. Sie benötigen keinen Sauerstoff und können nicht mit Objekten interagieren (TRK



= 0). Alle übrigen relevanten Werte entsprechenden denen der normalen Form.

Odemwaffe (Fantasiewesen)

Als Komplexaktion kann das Wesen einen elementaren Flächenangriff ausführen, der Level/2 W Schaden verursacht, und elementenspezifische Besonderheiten aufweist (siehe Kapitel 4, S. 142, Zauber „Elementgeschoss“, Elementkegel“ & „Elementexplosion“). Eine erfolgreiche Probe auf Akrobatik: Angriffe ausweichen (10 + Level des Fantasiewesens) halbiert den erlittenen Schaden. Doch selbst wenn der Schaden halbiert wird, tritt der Sondereffekt des jeweiligen Elements ein.

Zu Beginn jedes Zuges wird mit einem Zufallswurf (30% Chance) geprüft, ob die Odemwaffe erneut eingesetzt werden kann. Das Element des Flächenangriffs und der Wirkungsbereich unterscheiden sich von Wesen zu Wesen. Manche Wesen (z.B. Drachen) können ihre Odemwaffe sogar mit verschiedenen Wirkungsbereichen einsetzen.

Regeneration (Fantasiewesen)

Das Wesen regeneriert zu Beginn jedes Zuges 1W + 2× Level Lebenskraft. Regeneration ermöglicht jedoch nicht, dass verstorbene Spielfiguren erneut lebendig werden.

Rudeltaktik

Das Wesen kämpft besonders effektiv in Gruppen: Es erhält eine Hilfe auf seine Nahkampfangriffe, sofern das Wesen sich in der Kontrollzone mindestens eines kampffähigen Verbündeten befindet.

Rüstungsaersion

Das Wesen wird durch gefertigte Rüstungen besonders stark eingeschränkt. Die Behinderung einer solchen Rüstung wird verdoppelt und die Behinderung reduziert zusätzlich zu den üblichen Auswirkungen sowohl alle Waffenfertigkeitstests (also auch waffenlose Angriffe mit natürlichen Waffen) als auch die

passive Verteidigung. Eine ggf. vorhandene natürliche Rüstung des Wesens ist von diesen Einschränkungen nicht betroffen.

Schadensresistenz (Fantasiewesen)

Normale gefertigte oder natürliche Waffen verursachen bei dem Wesen nur halben Schaden. Gegen Zauber, magische Waffen und Merkmale, die direkt Schaden verursachen oder Lebenskraft reduzieren (z.B. „Lebenskrafräuber“) schützt Schadensresistenz hingegen nicht.

Schmerzresistenz

Das Wesen wird weder durch Verwundung beeinträchtigt noch bewusstlos, wenn seine Lebenskraft 0 erreicht. Es stirbt aber weiterhin, sobald seine Lebenskraft auf ≤ -20 sinkt und es muss auch seine Kampfmoral prüfen, sobald die Schwelle zur schweren Verwundung erreicht ist.

Spezialzutaten (Fantasiewesen)

Aus dem Wesen können mithilfe der Fertigkeit Monsterkunde Spezialzutaten gewonnen werden.

Spürnase

Das Wesen ist in der Lage, die „Geruchsspuren“ anderer Spielfiguren zu verfolgen. Voraussetzung hierfür ist, dass eine Geruchssprobe der jeweiligen Spielfigur (typischerweise ein Stück nicht frisch gewaschener Kleidung oder eine Blutspur) verfügbar ist und eine Probe auf Wachsamkeit gegen 10 + das Alter der Geruchsspur in Tagen gelingt.

Übernatürliche Immunität (Fantasiewesen)

Das Wesen wird weder durch Gifte noch durch Krankheiten beeinträchtigt.

Unbeherrschbar (Fantasiewesen)

Das Wesen ist immun gegen alle Effekte, die es durch mentale Beeinflussung zu Handlungen

gen zwingen (hierzu zählen z.B. die Zauber „Befehl“, „Bezauberung“, „Handlung beherrschen“ und „Suggestion“ sowie das Talent „Provokateur“). Das Merkmal schützt jedoch nicht vor Furchteffekten.

Unermüdlich (Fantasiewesen)

Das Wesen ist immun gegen Erschöpfung und benötigt keinen Schlaf. Es muss auch nicht 6 Stunden ruhen, um Zauberkraft zu regenerieren (siehe Kapitel 2, S. 67). Stattdessen regeneriert sich seine Zauberkraft immer zu einem festen Zeitpunkt alle 24 Stunden (z.B. um Mitternacht). Zudem haben Effekte, die Schlaf verursachen (z.B. Gifte oder Zauber), keine Wirkung auf das Wesen.

Untot (Fantasiewesen)

Das Wesen benötigt keine Nahrung, kein Wasser, keinen Sauerstoff und kann verlorene Lebenskraft nur durch Nekromantiezauber regenerieren.

Alle Untoten verfügen stets auch über die Merkmale „Furchtlos“, „Nachtsicht II“, „Schmerzresistenz“, „Übernatürliche Immunität“, „Unbeherrschbar“ und „Unermüdlich“. Außerdem sind sie immun gegen das Merkmal „Lebenskrafttrüber“.

Hilfreiche alchemistische Substanzen und schädigende Nekromantiezauber haben auf Untote keine Wirkung (außer die Wirkung ist indirekt wie beim Zauber „Leichenexplosion“).

Verschlinger

Nur Wesen der Größenklasse 3 mit Bissangriff können über dieses Merkmal verfügen. Als Komplexaktion (Angriff gegen aktive/passive Verteidigung) kann das Wesen versuchen, Spielfiguren einer GK ≤ 1 in einem Stück zu verschlingen.

Bei einem Erfolg erleidet das Opfer Schaden durch den Biss und landet zusätzlich im Magen des Wesens. Dort erleidet es zu Beginn seines Zuges 3W* Schaden durch Magensäfte.

Dafür können verschlungene Spielfiguren das Wesen von innen angreifen, was Ihnen erlaubt, das Manöver „Hinterhältiger Angriff“ zu verwenden (der Rüstungsschutz eines Verschlingers gilt hingegen auch für seinen Magen). Alle Proben unterliegen jedoch aufgrund des schwierigen „Untergrunds“ einer doppelten Erschwernis, zudem herrscht im Magen Dunkelheit.

Die Magensäfte verlieren nicht sofort ihre Wirkung, wenn das Wesen getötet wird. Daher müssen sich verschlungene Spielfiguren durch den Hals heraufkämpfen (Athletik: Klettern oder Akrobatik: Turnen gegen MW 24) oder sich frei schneiden (dem Wesen mit Angriffen gegen MW 0 Schaden in Höhe seiner Verwundungsschwelle zufügen, Waffen ohne Schnittflächen verursachen hierbei nur halben Schaden). Für Rüstungen oder Waffen, die den Magensäften ausgesetzt waren, muss zudem im Anschluss an die Begegnung auf Verschleiß (siehe Kapitel 5, S. 114) geprüft werden (70% Chance).

Verstärkter Angriff (Fantasiewesen)

Die natürlichen Waffen des Wesens negieren das Merkmal „Schadensresistenz“.

Verteidiger (Fantasiewesen)

Das Wesen erhält eine zusätzliche aktive Verteidigung pro Kampfrunde¹⁶.

Wasserratte

Das Wesen kann sich mit seiner Laufbewegungsrate im Wasser bewegen und muss grundsätzlich keine Schwimmproben durchführen. Es erleidet außerdem keine Nachteile bei Kämpfen im Wasser, wenn es mit natürlichen Waffen kämpft.

¹⁶ Über dieses Merkmal wird auch die Verwendung von Schilden durch humanoide Fantasiewesen abgebildet. Fantasiewesen dürfen nicht „einfach so“ eine zusätzliche Verteidigung erhalten, weil dies ihre Kampfkraft signifikant erhöht und daher in die Berechnung ihres Levels einfließen muss (siehe S. 189, Tabelle 66).



Windangriff

Nur geflügelte Wesen der GK ≥ 2 können dieses Merkmal aufweisen. Es erlaubt dem Wesen, als Komplexaktion mit seinen Flügeln mächtige Winde zu erzeugen, die alle Spielfiguren im Wirkungsbereich (Explosion, deren Größe je nach Wesen variiert) beeinträchtigen, die eine kleinere Größenklasse als das Wesen aufweisen.

Um den Effekt zu bestimmen, werden vergleichende Proben auf Athletik: Kraftakte durchgeführt. Bei einem Misserfolg geht eine Spielfigur zu Boden, für jeden zusätzlichen Erfolgsgrad des Wesens wird sie zudem zwei Felder (3 m) vom Wesen weggeschleudert.

Zusatzangriff

Das Wesen kann mit einer Komplexaktion mehr als einen Angriff durchführen. Die genaue Zahl zusätzlicher Angriffe wird nach dem Merkmal angegeben und variiert zwischen eins und drei.

Viele Wesen verfügen über verschiedene Angriffsmöglichkeiten: Handelt es sich ausschließlich um natürliche Waffen, darf das Wesen eine Angriffsmöglichkeit erst dann ein zweites Mal verwenden, wenn es alle anderen zur Verfügung stehenden natürlichen Waffen schon eingesetzt hat.

Manche Wesen verfügen sowohl über natürliche Waffen/waffenlose Angriffe als auch gefertigte Waffen. Sie dürfen ihre natürlichen Waffen in einem Zug ebenfalls erst ein zweites Mal einsetzen, nachdem ihre anderen natürlichen Waffen/waffenlosen Angriffe zum Einsatz kamen. Ihre gefertigten Waffen dürfen sie hingegen beliebig oft einsetzen und auch frei mit natürlichen Waffen kombinieren.

Tiere können maximal über Zusatzangriff 1 verfügen.

Bewegungsformen

Neben der Landbewegung (wozu auch das

Klettern zählt) gibt es in DuoDecem zwei weitere Bewegungsformen: Das Fliegen und das Graben.

Beim Klettern ist zu beachten, dass viele Wesen, z.B. vierbeinige Tiere ohne „natürliche Kletterhilfen“ wie Krallen, anatomisch nicht in der Lage sind zu klettern.

Fliegen

Spielfiguren mit einer Flugbewegungsrate können sich durch die Luft bewegen, wobei das Überbrücken von 1,5 m Höhenunterschied jeweils einen Punkt Bewegungsrate kostet.

Fliegende Wesen, die Ziele am Boden im Vorbeiflug angreifen und dabei deren Kontrollzone durchqueren, lösen wie üblich Gelegenheitsangriffe aus (siehe Kapitel 3, S. 91).

Graben

Spielfiguren mit einer Grabebewegungsrate können sich in weichen Untergründen – hierzu zählen neben Erde z.B. auch Sand, Schnee und Eis – bewegen wie Fische im Wasser.

Sie hinterlassen auf ihrem Weg keine begehbaren Tunnel, da der Untergrund umgehend nachrutscht.

Bewegungsformen kombinieren

Eine Spielfigur kann in einer einfachen Aktion verschiedene Bewegungsformen frei kombinieren. Allerdings wird jedes Feld Bewegung einer Form auch auf alle anderen Formen angerechnet.

Erreicht die Bewegungsrate einer Form null, kann diese Bewegungsform in derselben einfachen Aktion nicht mehr verwendet werden. So darf beispielsweise ein Drache mit Laufbewegung 9 und Flugbewegung 18 erst 8 Felder laufen und danach 10 Felder fliegen. Wenn er jedoch zuerst 9 Felder geflogen ist, darf er in derselben einfachen Aktion nicht mehr laufen.

Kapitel 6: Spielleiterfiguren

Archetypen

Viele Archetypen können zur Darstellung verschiedener Rollen verwendet werden (siehe Tabelle 63). Listen aller Archetypen, sortiert nach Alphabet und nach Level, finden sich im Anhang (siehe S. 291).



Die vorgefertigten Archetypen sind allesamt Menschen. Zur Darstellung anderer Völker kann der Spielleiter einfach die entsprechenden Modifikatoren ergänzen und das Talent „Spezialisierung“ durch das jeweilige volkspezifische Talent ersetzen (siehe Kapitel 1, S. 12, Tabelle 3).

Die Beispielcharaktere im Anhang (siehe S. 297) eignen sich ebenfalls zur Verwendung als Spielleiterfiguren.

Tabelle 63: Archetypen & Rollen

Archetyp	(alternative) Rollen
Adliger	Höfling, reicher Bürgersohn
Druide	Schamane
Erster Gladiator	erstklassiger Leibwächter
Erzmagier	Hohepriester
Halsabschneider	Räuber, Schläger, Wegelagerer
Nekromant	Anführer eines Kultes
Priester	Gildenmagier
Ritter	Königsgarde
Soldat, Regulärer	Söldner, Tempelwache
Soldat, Veteran	Leibwächter
Stadtwache	Dorfbüttel, Milizionär
Wachoffizier	Armeeoffizier, Milizanführer, Räuberhauptmann
Wildniskundiger	Kundschafter, Jäger

Einflusswert

Während das Level den Umfang individueller Fähigkeiten misst, beziffert der Einflusswert das Ausmaß sozialer Macht.

Einen Level 10 Krieger zum Feind zu haben, mag gefährlich sein. Noch gefährlicher ist es jedoch, einen Herrscher zum Feind zu haben, der zwar selbst Level 2 ist, aber viele Level 10 Krieger in Marsch setzen kann. Dennoch sind Einflusswert und Level nicht völlig unabhängig: Spielfiguren hoher Level haben tendenziell größeren sozialen Einfluss, weil sie ihre Fähigkeiten zum sozialen Aufstieg einsetzen können.

Tabelle 62: Einfluss

Einflusswert	Einflussbereich	Beispiele
0	Soziales Nahumfeld	Kleinbauer, Tagelöhner, Einsiedler
1	Beruf (persönlich)	Stadtwache, Wirt, Mitglied einer Diebesgilde
2	Beruf (delegiert)	Wachkommandant, erfolgreicher Händler
3	Dorf, Clan	niederer Adliger, Dorfältester, Clanführer, Oberhaupt einer wichtigen Gilde
4	Stadt, Region, Stamm	höherer Adliger, schwacher König, Häuptling, Oberhaupt einer wichtigen Religion
5	Nation	starker König, Oberhaupt einer Staatskirche
6	Imperium	absoluter Herrscher einer Hegemonialmacht

Kapitel 6: Spielleiterfiguren

DuoDecem unterscheidet sieben Einflusswerte (siehe Tabelle 62). Je größer der Einfluss, desto leichter ist es für eine Spielfigur, andere für die eigenen Zwecke zu instrumentalisieren, ohne Strafe durch Gesetz oder soziale Ausgrenzung befürchten zu müssen.

Erschaffung neuer Archetypen

Archetypen werden wie Spielercharaktere nach den Regeln in Kapitel 1 erstellt und entwickelt. Allerdings verfügen sie nicht über Karmapunkte und ihre Attribute sind im Mittel niedriger als die Attribute von Spielercharakteren.



Adliger (Einfluss 3)



Die Welt wäre so schön, würde sich nur weniger nutzloser Pöbel in ihr tummeln.

Doch die Erziehung dieses niederen Adligen war nicht ohne Erfolg: Er trägt den Umstand mit Fassung oder erträgt ihn zumindest, solange der Pöbel seine natürliche Überlegenheit anerkennt. Auch weil diese Einstellung oft auf Ablehnung stößt, ist der Adlige häufig in Begleitung von Wächtern (Archetyp Soldat) anzutreffen.

CHA 0	GES 0	KPB 0
INT +1	WAH 0	WIL 0
LK 20	WS 10/5	ZK 0
RS/BE 0/1	BEW 5/-/-	GK/TRK 0/20
INI +0 (+1)	PV 10	Level 2 (52 CP)
Schwert 2/+2, RW 1		SW: 1W+4

Fertigkeiten: Akrobatik 0/-1 (0), Bildung 6/+8, Reiten 4/+4 Sozialkompetenz 4/+5, Sprachen 4, Zauberaabwehr 0/+0, Zechen 4/+4

Talente: Spezialisierung (Reiten)

Ausrüstung: Mantel des Komforts, exzellentes Schwert

Alchemist (Einfluss 2)

Sein Laden ist für jeden Abenteurer, der seine Ausrüstung durch nützliche Alchemie ergänzen oder Zutaten verkaufen möchte, eine gute Anlaufstelle.

CHA +1	GES +1	KPB -1
INT +1	WAH 0	WIL 0
LK 20	WS 10/5	ZK 0
RS/BE 0/0	BEW 5/-/-	GK/TRK 0/15
INI +3	PV 11	Level 4 (105 CP)
Waffenloser Kampf 0/+0, RW 1		SW: 1W-3

Fertigkeiten: Akrobatik 0/+0, Alchemie 14/+16, Bildung 6/+8, Feilschen 8/+10 Sozialkompetenz 4/+6, Sprachen 3, Zauberaabwehr 0/+0

Talente: Meister-Alchemist, Spezialisierung (Alchemie)

Ausrüstung: exzellentes Alchemiewerkzeug (Labor)

Kapitel 6: Spielleiterfiguren

Assassine (Einfluss 1)

Ein eiskalter Profi (Gesinnung böse oder neutral), dessen Dienste nicht für kleine Münze zu haben sind.

CHA 0	GES +4	KPB 0
INT 0	WAH +3	WIL 0
LK 35	WS 18/9	ZK 0
RS/BE 2/1	BEW 5/-/-	GK/TRK 0/20
INI +10 (+11)	PV 14	Level 8 (356 CP)
Dolch 9/+17, RW 1		SW: 1W+5
Parierdolch 5/+13, RW 1		SW: 1W+2
Wurfmesser 4/+12, RW 12		SW: 1W+2

Fertigkeiten: Akrobatik 7/+14 (+15), Athletik 6/+6, Fingerfertigkeit 4/+11, Heilkunde 4/+8, Heimlichkeit 8/+16, Mentales Training 5/+5, Reiten 4/+8, Schwimmen 5/+7, Sprachen 2, Wachsamkeit 7/+13, Wildnisleben 5/+11, **Zauberabwehr 7/+7**

Talente: Meuchler, Spezialisierung (Heimlichkeit), Verbessertes Attribut, Waffenexperte (Dolch)

Ausrüstung: Brosche der Sinnesschärfe, exzellentes Diebeswerkzeug, exzellenter Dolch, exzellente Lederrüstung, exzellenter Parierdolch, Riesenspinnengift (flüssig), Tarnkleidung, 6× gutes Wurfmesser



Bardin (Einfluss 1)

Ein Auftritt dieser talentierten Künstlerin kann den Abend in der Stammtaverne zu einem wahren Erlebnis machen.

CHA +2	GES +1	KPB -1
INT +1	WAH +1	WIL 0
LK 20	WS 10/5	ZK 0
RS/BE 0/0	BEW 5/-/-	GK/TRK 0/15
INI +4	PV 12	Level 3 (73 CP)
Waffenloser Kampf 0/+0, RW 1		SW: 1W-3

Fertigkeiten: Akrobatik 0/+2, Bildung 6/+8, Musikinstrument (Leier) 10/+13, Schauspielkunst 6/+9, Sozialkompetenz 4/+7, Sprachen 4, **Zauberabwehr 0/+0**

Talente: Spezialisierung (Schauspielkunst)

Ausrüstung: exzellente Leier, Schminktaste

Berserker (Einfluss 3)



Bei ihm handelt sich um ein weithin bekanntes und hoch angesehenes Mitglied einer betont kriegerischen Kultur bzw. Gemeinschaft. Sein Schlachtbeil reißt blutige Schneisen in

Kapitel 6: Spielleiterfiguren

die Reihen seiner bedauernswürdigen Feinde.

CHA -1	GES +1	KPB +5
INT -1	WAH +1	WIL +1
LK 70	WS 35/20	ZK 5
RS/BE 6/5	BEW 5/-/-	GK/TRK 0/45
INI +3 (+8)	PV 12	Level 12 (740 CP)
Schlachtbeil 14/+21, RW 2		SW: 1W+21
Waffenloser Kampf 6/+13, RW 1		SW: 1W+3
<i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 14/+11 (+16), Athletik 10/+20, Heilkunde 9/+10, Mentales Training 6/+8, Reiten 6/+8, Schwimmen 5/+15, Sprachen 1, Wachsamkeit 11/+13, Wildnisleben 9/+11, Zauberabwehr 14/+16, Zechen 10/+20		
<i>Talente:</i> Berserker, Blindwütiger Berserker, Spezialisierung (Athletik), Verbessertes Attribut, Waffenexperte (Schlachtbeil), Waffenmeister		
<i>Ausrüstung:</i> Elixier der Körperbeherrschung, exzellente Kettenrüstung (+2), exzellentes Schlachtbeil (+2), Heiltrank (konzentriert), Trankgürtel		

Der Wirt (Einfluss 2)

Die Taverne am Platz ist sein Reich, in der nicht selten Abenteurer und Auftraggeber zueinander finden. Früher war der Wirt selbst ein Abenteurer, doch er fand rechtzeitig heraus, dass sich mit etwas Geschäftssinn auch auf weniger gefährliche Weise gutes Geld verdienen lässt.

CHA +1	GES +1	KPB +2
INT 0	WAH 0	WIL +1
LK 55	WS 28/14	ZK 5
RS/BE 0/1	BEW 5/-/-	GK/TRK 0/30
INI +3 (+4)	PV 11	Level 5 (187 CP)
Streitkolben 7/+10, RW 1		SW: 1W+6
Waffenloser Kampf 4/+7, RW 1		SW: 1W
<i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 5/+6 (+7), Athletik 4/+8, Bildung 4/+4, Heimlichkeit 4/+6, Feilschen 7/+9, Sozialkompetenz 5/+6, Sprachen 2, Wachsamkeit 5/+5, Zauberabwehr 4/+6, Zechen 5/+9		
<i>Talente:</i> Kraftschub, Spezialisierung (Zechen)		
<i>Ausrüstung:</i> exzellenter Streitkolben		

Druide (Einfluss 1-3)

Druiden hängen pantheistischen Glaubensvorstellungen an und schreiben demgemäß ihre Zauberkräfte der Macht von Mutter Natur zu. Sie leben fernab der Zivilisation in unberührter Natur, als deren Bewahrer sie sich sehen. Viele Druiden sind Einzelgänger (Einfluss 1), manche schließen sich aber auch zu kleinen Zirkeln zusammen (Einfluss 2). Diese Werte können auch verwendet werden, um den Schamanen eines Wildbeuterstamms darzustellen (Einfluss 3).

CHA 0	GES 0	KPB 0
INT +4	WAH +1	WIL +2
LK 20	WS 10/5	ZK 25
RS/BE 0/0	BEW 5/-/-	GK/TRK 0/20
INI +5	PV 11	Level 7 (311 CP)
Waffenloser Kampf 0/+0, RW 1		SW: 1W-2
<i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 6/+6, Bildung 4/+12, Mentales Training 7/+11, Monsterkunde 4/+9, Naturkunde 7/+12, Sprachen 3, Sozialkompetenz 4/+8, Wachsamkeit 6/+8, Wildnisleben 5/+7, Zauberabwehr 7/+11, Zauberkunde 6/+14, Zaubern (Beschwören) 8/+16, Zaubern (Wandlung) 8/+16		
<i>Talente:</i> Spezialisierung (Naturkunde), Verbessertes Attribut, Zauberfinesse		

Zauberspezialisierungen (Grad): Naturgeist beschwören (Terraintyp der Umgebung) (1), Tiergestalt (2).

Elite-Bogenschütze (Einfluss 1)

Manche Armeen und Söld-Söldnertruppen legen Wert darauf, kleine Einheiten von besonders gut ausgebildeten Fernkämpfern wie diesem zu unterhalten.



Kapitel 6: Spielleiterfiguren

CHA 0	GES +2	KPB 0
INT 0	WAH +5	WIL +1
LK 50	WS 25/13	ZK 5
RS/BE 2/3	BEW 5/-/-	GK/TRK 0/20
INI +8 (+11)	PV 14	Level 8 (366 CP)
Langbogen 10/+17, RW 120		SW: 1W+10
<i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 10/+11 (+14), Athletik 7/+7, Heilkunde 6/+8, Heimlichkeit 6/+10, Mentales Training 5/+7, Reiten 4/+7, Sprachen 1, Wachsamkeit 9/+19, Wildnisleben 4/+14, Zauberabwehr 10/+12 , Zechen 4/+4		
<i>Talente:</i> Kraftschub, Scharfschütze, Spezialisierung (Wachsamkeit), Tontauben		
<i>Ausrüstung:</i> Heiltrank (konzentriert), exzellenter Langbogen, exzellente Lederrüstung, Katzenaugenrank, Trankgürtel		

Erster Gladiator (Einfluss 2)

Ein wahrer Champion der Arena, der das Publikum mit seinem filigranen Kampfstil in Ekstase versetzt und seine Feinde erzittern lässt. Mit diesen Werten lässt sich auch der Leibwächter einer sehr einflussreichen Person, z.B. einem König, darstellen.



CHA 0	GES +5	KPB +1
INT 0	WAH +1	WIL +1
LK 50	WS 25/12	ZK 5
RS/BE 5/5	BEW 5/-/-	GK/TRK 0/25
INI +7 (+12)	PV 14	Level 11 (681 CP)
Kurzschwert 13/+23, RW 1		SW: 1W+9
Kurzschwert 13/+23, RW 1		SW: 1W+9
Netz 5/+15, RW 3		SW: speziell
<i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 11/+16 (+21), Athletik 10/+12, Heilkunde 6/+11, Mentales Training 8/+10, Sozialkompetenz 6/+6, Sprachen 1, Wachsamkeit 7/+9, Zauberabwehr 11/+13 , Zechen 5/+7, Zwei-Waffen-Kampf 13/+23		
<i>Talente:</i> Beidhändigkeit, Spezialisierung (Akrobatik), Verbessertes Attribut, Verbesserte Beidhändigkeit , Waffenexperte (Kurzschwert)		
<i>Ausrüstung:</i> Heiltrank (konzentriert), 2× exzellentes Kurzschwert (+2), Reflexrank, Segenrank, Trankgürtel, exzellentes Verstärktes Leder (+2)		

Erzdruide (Einfluss 3)

Dieser fähige Vorsteher eines Druidenzirkels wird fast immer von einem prachtvollen Winterwolf begleitet. Auch er selbst nimmt gerne die Gestalt von Tieren oder sogar Fantasiewesen an.



Kapitel 6: Spielleiterfiguren

CHA 0	GES 0	KPB 0
INT +5	WAH +2	WIL +5
LK 30	WS 15/8	ZK 45
RS/BE 0/0	BEW 5/-/-	GK/TRK 0/20
INI +9	PV 11	Level 14 (1030 CP)

Waffenloser Kampf 0/+0, RW 1 SW: IW-2

Fertigkeiten: Abrichten 15/+20, Akrobatik 13/+13, Bildung 9/+19, Mentales Training 12/+22, Monsterkunde 10/+16, Naturkunde 10/+16, Sprachen 5, Sozialkompetenz 7/+12, Wachsamkeit 8/+12, Wildnisleben 9/+13, Zauberaabwehr 14/+24, Zauberkunde 12/+22, Zaubern (Beschwören) 14/+24, Zaubern (Wandlung) 16/+26

Talente: Bestienmeister, Formwandler, Kraftschub, Spezialisierung (Abrichten), Tierflüsterer, 2x Verbessertes Attribut, Zauberfinesse

Ausrüstung: Abgerichteter Winterwolf (siehe S. 260), Körperteil mindestens eines für Formwandler geeigneten Fantasiewesens der Level 10-15 (z.B. Zahn eines jugendlichen Drachens)

Zauberspezialisierungen (Grad): Naturgeist beschwören (Terraintyp der Umgebung) (2), Natürliche Rüstung (1), Natürliche Waffe (1), Tiergestalt (2).

Erzmagier (Einfluss 4-5)

Ein einflussreicher, mächtiger Zauberer, der nicht nur in Sachen Magie über sehr hohe Expertise verfügt. Viele Erzmagier sind als Hofzauberer von Königen tätig.

Mit diesen Werten lässt sich auch ein Hohepriester darstellen, also der Anführer eine Glaubensgemeinschaft, die ihre Zauberfertigkeiten als göttliches Geschenk ansieht. Ein Hohepriester verfügt statt Zaubern (Magie) über Zaubern (Wandlung) und tauscht die Fertigkeit Alchemie gegen Heilkunde. Falls er Oberhaupt einer Staatskirche ist, hat der Hohepriester einen Einflusswert von 5.



CHA +1	GES +1	KPB -1
INT +5	WAH 0	WIL +4
LK 35	WS 18/9	ZK 65
RS/BE 0/0	BEW 5/5/-	GK/TRK 0/15
INI +9	PV 11	Level 16 (1334 CP)

Waffenloser Kampf 0/+0, RW 1 SW: IW-3

Fertigkeiten: Akrobatik 16/+18, Alchemie 10/+16, Bildung 13/+23, Feilschen 9/+11, Mentales Training 15/+23, Sprachen 10, Sozialkompetenz 11/+16, Wachsamkeit 9/+9, Zauberaabwehr 17/+25, Zauberkunde 20/+30, Zaubern (beliebig außer Nekromantie) 16/+26, Zaubern (Magie) 18/+28

Talente: Gegenzauberer, Höhere Zauberfinesse, 2x Kraftschub, Spezialisierung (Zauberaabwehr), Starker Fokus, Verbessertes Attribut, Zauberfinesse

Ausrüstung: Diadem der größeren Erkenntnis, Federumhang, Halskette der Verständigung, Medaillon der höheren Zauberaabwehr, Stirnband der Ruhe, Zauberkranke (konzentriert)

Zauberspezialisierungen im Umfang von 10 Graden und gebundene Zauber für Spezialzutaten im Wert von mindestens 200 GM.

Kapitel 6: Spielleiterfiguren

Halsabschneider (Einfluss 0-1)

Ein Halsabschneider glaubt fest an das Recht des Stärkeren (Gesinnung Böse). Dieser spezielle Geselle mag ein Wegelagerer, Pirat, gedungener Schläger oder auch der Türsteher einer düsteren Kaschemme sein. Banden von Halsabschneidern werden oft von einem „Räuberhauptmann“ geführt (die Werte entsprechen dem Wachoffizier).

Ein Bandenmitglied hat einen Einfluss von 1, da er in den meisten Fällen notfalls auf seine Kameraden zählen kann.

CHA 0	GES +1	KPB +1
INT -1	WAH +1	WIL -1
LK 30	WS 15/8	ZK 0
RS/BE 1/2	BEW 5/-/-	GK/TRK 0/25
INI +2 (+4)	PV 12	Level 3 (80 CP)
Kurzschwert 4/+6, RW 1		SW: 1W+3
Wurfmesser 4/+6, RW 12		SW: 1W+2
Waffenloser Kampf 2/+4, RW 1		SW: 1W-1

Fertigkeiten: Akrobatik 3/+3 (+5), Athletik 3/+5, Heimlichkeit 3/+5, Sprachen 0, Wachsamkeit 4/+6, **Zauberabwehr 0/-2**

Talente: Spezialisierung (Heimlichkeit)

Ausrüstung: Tuchrüstung, 3× Wurfmesser

Händler (Einfluss 2)

Er hat ein florierendes Geschäft von seinem Vater übernommen, der es wiederum von seinem Großvater geerbt hat. Die zentrale Triebfeder des Händlers ist, das Geschäft noch profitabler zu machen und dann an seine Söhne weiterzugeben.

CHA +1	GES -1	KPB 0
INT +1	WAH 0	WIL +1
LK 20	WS 10/5	ZK 5
RS/BE 0/0	BEW 5/-/-	GK/TRK 0/20
INI +0	PV 9	Level 2 (38 CP)
Waffenloser Kampf 0/-1, RW 1		SW: 1W-2

Fertigkeiten: Akrobatik 0/-2, Bildung 4/+6, Feilschen 8/+10, Sprachen 4, Sozialkompetenz 4/+6, **Zauberabwehr 0/+2**

Talente: Spezialisierung (Feilschen)

Kampfzauberer (Einfluss 1)

Ein Spezialist, der sowohl in der offensiven Anwendung von Zauberei als auch im physischen Kampf ausgebildet ist. Er dient entweder in einer militärischen Organisation oder bietet seine Dienste freischaffend an.



CHA 0	GES +1	KPB +1
INT +2	WAH 0	WIL +2
LK 30	WS 15/8	ZK 20
RS/BE 2/2	BEW 5/-/-	GK/TRK 0/25
INI +3 (+5)	PV 11	Level 7 (314 CP)
Schwert 8/+10, RW 1		SW: 1W+7
Schild, klein 4/+6, RW 1		SW: 1W+1

Fertigkeiten: Akrobatik 4/+4 (+6), Athletik 5/+7, Heimlichkeit 4/+6, Mentales Training 7/+11, Reiten 4/+7, Sprachen 1, Wachsamkeit 5/+5, **Zauberabwehr 6/+10**, Zauberkunde 6/+10, Zaubern (Urkräfte) 9/+13

Talente: Mystischer Krieger, Spezialisierung (Mentales Training), Waffenexperte (Schwert)

Ausrüstung: Heiltrank (einfach), exzellente Lederrüstung, exzellentes Schwert, Trankgürtel, Zauberspezialisierungen (Grad): Elementgeschoss: beliebiges Element (1), Elementexplosion: beliebiges Element (1), Schutzschild (1).



Kapitel 6: Spielleiterfiguren

König (Einfluss 4-6)

Der Herrscher einer Nation. Sein Einfluss hängt davon ab, ob er ein schwacher König (Einfluss 4), ein starker König (Einfluss 5) oder der unangefochtener Führer einer Hegemonialmacht (Einfluss 6) ist. Je nach Gesinnung, sind die Mittel, die ein König zur Sicherung und zum Ausbau seiner Macht einsetzt, mehr oder weniger grausam.

CHA +4	GES +1	KPB +1
INT +2	WAH 0	WIL +1
LK 60	WS 30/15	ZK 5
RS/BE 0/1	BEW 5/-/-	GK/TRK 0/25
INI +5 (+6)	PV 11	Level 10 (550 CP)
Schwert 9/+11, RW 1		SW: 1W+7

Fertigkeiten: Akrobatik 10/+11 (+12), Athletik 6/+8, Bildung 12/+16, Mentales Training 10/+14, Monsterkunde 7/+9, Naturkunde 7/+9, Reiten 8/+11, Schwimmen 4/+6, Sozialkompetenz 12/+18, Sprachen 7, Wachsamkeit 10/+10, Zauberaabwehr 12/+16, Zechen 7/+9

Talente: Kraftschub, Killer-Immunsystem, Siebter Sinn, Spezialisierung (Sozialkompetenz), Verbessertes Attribut

Ausrüstung: Amulett der Diskretion, Elixier der Empathie, Gegengift, Medaillon der höheren Zauberaabwehr, Ring der Resistenz, exzellentes Schwert (+2)

Kriegermönch (Einfluss 1)

Mitglied eines Ordens, der die Perfektion des waffenlosen Kampfes als Mission begreift.

CHA 0	GES +3	KPB 0
INT 0	WAH +1	WIL +3
LK 40	WS 20/10	ZK 25
RS/BE 0/0	BEW 5/-/-	GK/TRK 0/20
INI +7	PV 19	Level 8 (359 CP)
Waffenloser Kampf 10/+16, RW 1		SW: 1W+1

Fertigkeiten: Akrobatik 10/+16, Bildung 7/+7, Athletik 6/+6, Heilkunde 4/+7, Heimlichkeit 5/+11, Mentales Training 6/+12, Reiten 2/+8, Schwimmen 4/+4, Sozialkompetenz 4/+4, Sprachen 2, Wachsamkeit 7/+9, Wildnisleben 5/+7, Zauberaabwehr 10/+16

Talente: Ki-Adept, Ki-Initiat, Kraftschub, Spezialisierung (Zauberaabwehr)

Kriegermönche-Abt (Einfluss 3)

Der Abt steht einer Gemeinschaft von Kriegermönchen vor.



CHA +1	GES +5	KPB 0
INT 0	WAH +1	WIL +4
LK 60	WS 30/15	ZK 30
RS/BE 0/0	BEW 5/-/-	GK/TRK 0/20
INI +15	PV 23	Level 15 (1122 CP)
Waffenloser Kampf 17/+27, RW 1		SW: 1W+12

Fertigkeiten: Akrobatik 17/+27, Bildung 13/+13, Athletik 12/+12, Heilkunde 11/+16, Heimlichkeit 10/+20, Mentales Training 12/+20, Reiten 4/+13, Schwimmen 8/+8, Sozialkompetenz 12/+13, Sprachen 5, Wachsamkeit 14/+16, Wildnisleben 8/+10, Zauberaabwehr 17/+25

Talente: Ki-Adept, Ki-Initiat, Ki-Sensei, Kraftschub, Ringkämpfer, Spezialisierung (Zauberaabwehr), Verbessertes Attribut

Ausrüstung: Krallenarmband

Max Mustermann (Einfluss 0)

Er repräsentiert die große Mehrheit der sesshaften Spielweltbewohner und muss hart für den Lebensunterhalt seiner Familie schuften, sei es als Leibeigener, Kleinbauer, einfacher Handwerker oder Tagelöhner.

Kapitel 6: Spielleiterfiguren

CHA 0	GES 0	KPB 0
INT 0	WAH 0	WIL 0
LK 20	WS 10/5	ZK 0
RS/BE 0/0	BEW 5/-/-	GK/TRK 0/20
INI +1	PV 10	Level 1 (19 CP)
Waffenloser Kampf 0/+0, RW 1		SW: IW-2
<i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 0/+0, Kenntnis (Landwirtschaft oder Handwerk) 7/+7, Sprachen 0, Zauberaabwehr 0/+0		
<i>Talente:</i> Spezialisierung (Landwirtschaft oder Handwerk)		

Monsterjäger (Einfluss 0)

Dieser fähige Geselle ist auf die Jagd von Fantasiewesen spezialisiert. Da ein Monsterjäger auf diese Weise an wertvolle Spezialzutaten kommt, ist er der natürliche Freund von Alchemisten und Zauberern, die magische Gegenstände herstellen.

Speziell böse Monsterjäger stellen gerne friedlichen Fantasiewesen wie Einhörnern nach.

CHA 0	GES 0	KPB +2
INT +2	WAH +2	WIL +1
LK 50	WS 25/13	ZK 20
RS/BE 3/4	BEW 5/-/-	GK/TRK 0/30
INI +4 (+7)	PV 11	Level 9 (478 CP)
Zweihänder 11/+13, RW 2		SW: IW+11
<i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 6/+3 (+7), Athletik 4/+8, Fallenkunde 7/+10, Heimlichkeit 6/+6, Monsterkunde 7/+11, Mentales Training 6/+8, Reiten 2/+3, Schwimmen 3/+7, Sozialkompetenz 4/+6, Sprachen 2, Wachsamkeit 6/+10, Wildnisleben 7/+11, Zauberaabwehr 9/+11, Zauberkunde 6/+10, Zaubern (Wandlung) 9/+13		
<i>Talente:</i> Kraftschub, Mystischer Krieger, Spezialisierung (Monsterkunde), Waffenexperte (Zweihänder)		
<i>Ausrüstung:</i> Gegengift, Heiltrank (einfach), Segenstrank, Trankgürtel, exzellentes Verstärktes Leder, Zaubetrunk (einfach), exzellenter Zweihänder		

Zauberspezialisierungen (Grad): Bärenmuskulatur (1), Beschleunigen (1), Verletzungen heilen (1).

Nekromant (Einfluss 2-4)

Ein böser Zauberer, der vor keiner Gräueltat zurückschreckt, so lange sie entweder seine Macht mehrt oder seine dunklen Neigungen befriedigt. Er wird fast immer von toten (siehe S. 250, Untote) und/oder lebenden Schergen (z.B. Halsabschneidern oder regulären Soldaten) begleitet.

Sein Hauptquartier befindet sich meist in abgelegenen, halb verfallenen Befestigungen. Der Einflusswert eines Nekromanten hängt davon ab, wie viele lokal und regional bedeutsame Spielfiguren und Organisationen freiwillig bzw. aus Angst mit ihm zusammen arbeiten. Mit diesen Werten kann auch der Anführer eines Kults mit finsterner Agenda dargestellt werden.

CHA +1	GES 0	KPB 0
INT +5	WAH 0	WIL +4
LK 40	WS 20/10	ZK 60
RS/BE 3/1	BEW 5/5/-	GK/TRK 0/20
INI +6 (+7)	PV 10	Level 13 (939 CP)
Waffenloser Kampf 0/+2, RW 1		SW: IW-2
<i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 13/+12 (+13), Alchemie 8/+13, Bildung 10/+20, Mentales Training 13/+21, Monsterkunde 9/+14, Reiten 4/+8, Sprachen 7, Sozialkompetenz 10/+16, Wachsamkeit 8/+8, Zauberaabwehr 15/+25, Zauberkunde 12/+22, Zaubern (Nekromantie) 15/+25, Zaubern (beliebig) 13/+23		

Talente: Gesinnungstäter (böse), 2× Kraftschub, Nekrolord, Spezialisierung (Zauberaabwehr), Verbessertes Attribut

Ausrüstung: Federumhang, Gläser der Dunkelsicht, Halskette des Berserkers, Katzenaugentrank, Heiltrank (konzentriert), exzellente Lederrüstung (+1), Trankgürtel, Panzerelixier, exzellentes Sezierwerkzeug, Zaubetrunk (konzentriert)

Zauberspezialisierungen (Grad): Lähmung (1), Nekrostrahl (1), Höhere Untote Erschaffen (1), Gewöhnliche Untote erschaffen (1), Unheiliges Leben (1), Unheilige Macht (1).

Kapitel 6: Spielleiterfiguren

Priester (Einfluss 3)

Er gehört einer Glaubensgemeinschaft an, die Zauberei als Gabe derjenigen göttlichen Macht ansieht, die sie verehrt. Da er auch selbst über Zauberfertigkeiten verfügt, hat er eine gehobene Stellung in der Glaubensgemeinschaft.

Mit diesen Werten kann auch ein typischer Gildenmagier dargestellt werden. Dieser verfügt statt Zaubern (Wandlung) über Zaubern (Magie) und ersetzt Zaubern (Manipulation) durch eine beliebige Schule. Außerdem tauscht er die Fertigkeit Heilkunde gegen Alchemie.

CHA 0	GES 0	KPB 0
INT +4	WAH 0	WIL +3
LK 30	WS 15/8	ZK 35
RS/BE 0/0	BEW 5/-/-	GK/TRK 0/20
INI +4	PV 10	Level 7 (295 CP)
Waffenloser Kampf 0/+0, RW 1		SW: 1W-2

Fertigkeiten: Akrobatik 7/+7, Bildung 5/+13, Heilkunde 8/+12, Mentales Training 6/+12, Sozialkompetenz 5/+9, Sprachen 5, Wachsamkeit 6/+6, **Zauberabwehr 8/+14**, Zauberkunde 8/+16, Zaubern (Manipulation) 7/+15, Zaubern (Wandlung) 8/+16

Talente: Kraftschub, Spezialisierung (Heilkunde), Verbessertes Attribut

Zauberspezialisierungen (Grad): Ablenkung (1), Erfri-schung (1), Verletzungen Heilen (2); als Gildenmagier Abbilder (2), Illusion (1) Rüstung verstärken (1).

Ritter (Einfluss 2)

Ein schwer gerüsteter Elitekrieger, der bevorzugt beritten in die Schlacht zieht. Wegen der hohen Kosten seiner Ausrüstung gehört er entweder einer wohlhabenden Gesellschaftsschicht an oder zieht für eine Nation in die Schlacht, die für ihr Militär keine Kosten und Mühen scheut. Ritter mit seiner Kampfkraft sind aber selbst in militaristischen Nationen nicht in Massen zu finden.

Ritter, die zu Fuß in die Schlacht ziehen, ersetzen ihre Lanze durch eine leichte Armbrust (PR +12, RW 60, SW 1W+5), Spezialisierung „Reiten“ durch Spezialisierung „Athletik“ und das Talent „Kavallerist“ durch „Ironman“ (+18 TRK und dadurch -1 BE sowie +1 BEW +2 PV, +1 INI & Akrobatik).



CHA 0	GES +2	KPB +3
INT 0	WAH 0	WIL +1
LK 70	WS 35/18	ZK 5
RS/BE 10/6	BEW 4 (5)/-/-	GK/TRK 0/35
INI +1 (+9)	PV 9 (11)	Level 10 (583 CP)
Lanze 10/+15, RW 2		SW: 1W+9
Schwert 10/+15, RW 1		SW: 1W+7
Schild, groß 10/+15, RW 1		SW: 1W+3

Fertigkeiten: Akrobatik 4/+2 (+8), Athletik 8/+14, Bildung 4/+4, Mentales Training 6/+8, Reiten 10/+13, Sozialkompetenz 5/+5, Sprachen 3, Wachsamkeit 7/+7, Wildnisleben 7/+7, **Zauberabwehr 10/+12**

Talente: Kraftschub, Kavallerist, Rüstungsexperte, Rüstungsmeister, Spezialisierung (Reiten)

Ausrüstung: exzellente Lanze, exzellenter Plattenpanzer, Schlachtross, exzellentes Schwert

Kapitel 6: Spielleiterfiguren

Soldat, Regulärer (Einfluss 1)

Der typische Angehörige einer professionellen Armee. Wenn er nicht für den Nah- sondern für den Fernkampf ausgebildet wurde, führt ein Soldat statt dem Schwert eine leichte Armbrust (PR +7, RW 60, SW 1W+5) und statt dem kleinen Schild ein Kurzsword (PR +6, RW 1, SW 1W+3), wodurch seine BE von 4 auf 6 steigt (-2 INI & Akrobatik). Söldner und professionelle Tempelwachen können ebenfalls mit diesen Werten dargestellt werden.

CHA 0	GES +1	KPB +1
INT 0	WAH +1	WIL +1
LK 45	WS 23/11	ZK 5
RS/BE 3/4	BEW 5/-/-	GK/TRK 0/25
INI +0 (+4)	PV 12	Level 4 (121 CP)
Schwert 5/+7, RW 1		SW: 1W+4
Schild, klein 4/+6, RW 1		SW: 1W+1
<i>Fertigkeiten: Akrobatik 4/+2 (+6), Athletik 4/+6, Heimlichkeit 3/+5, Mentales Training 4/+6, Reiten 3/+5, Sprachen 1, Wachsamkeit 4/+6, Wildnisleben 4/+6, Zauberaabwehr 3/+5</i>		
<i>Talente: Kraftschub, Spezialisierung (Athletik)</i>		
<i>Ausrüstung: Verstärktes Leder</i>		

Soldat, Veteran (Einfluss 1)

Ein harter Bursche, der als leichter Infanterist oder Schütze schon einige Gefechte überlebt hat. Wenn es sich um einen Schützen handelt, führt er statt dem Schwert eine leichte Armbrust (PR +10, RW 60, SW 1W+5) und statt dem Schild ein Kurzsword (PR +7, RW 1, SW 1W+3), wodurch seine BE von 4 auf 6 steigt (-2 INI & Akrobatik). Professionelle Leibwächter können ebenfalls mit diesen Werten dargestellt werden.



CHA 0	GES +1	KPB +1
INT 0	WAH +1	WIL +2
LK 65	WS 33/16	ZK 10
RS/BE 3/4	BEW 5/-/-	GK/TRK 0/25
INI +1 (+5)	PV 12	Level 6 (239 CP)
Schwert 8/+10, RW 1		SW: 1W+4
Schild, klein 5/+7, RW 1		SW: 1W+1
<i>Fertigkeiten: Akrobatik 6/+4 (+8), Athletik 6/+8, Heimlichkeit 4/+6, Mentales Training 6/+10, Sprachen 1, Reiten 6/+9, Wachsamkeit 6/+8, Wildnisleben 6/+8, Zauberaabwehr 5/+9</i>		
<i>Talente: 2× Kraftschub, Spezialisierung (Athletik)</i>		
<i>Ausrüstung: gutes Schwert, Verstärktes Leder</i>		

Stadtwache (Einfluss 1)

Ein Mitglied der Polizeitruppe einer größeren, zivilisierten Siedlung. Die Stadtwache muss in Friedenszeiten selten Waffengewalt einsetzen, denn ihre Autorität, Bewaffnung und die Möglichkeit, bei Bedarf Verstärkung zu rufen, ist zumeist einschüchternd genug.

Kapitel 6: Spielleiterfiguren

Milizionäre kleinerer oder weniger entwickelter Siedlungen können ebenfalls mit diesen Werten dargestellt werden. Sie sind statt mit Hellebarden und Kettenrüstungen meist mit Speeren (PR +6, RW 1, SW 1W+3) und Lederrüstungen (RS 2) gewappnet. Dadurch sinkt ihre Behinderung von 7 auf 4 (+3 INI & Akrobatik).

CHA 0	GES 0	KPB +1
INT 0	WAH +1	WIL 0
LK 30	WS 15/8	ZK 0
RS/BE 4/7	BEW 5/-/-	GK/TRK 0/25
INI -4 (+3)	PV 11	Level 3 (80 CP)
Hellebarde 5/+6, RW 2		SW: 1W+7
Knüppel 3/+3, RW 1		SW: 1W+1
<i>Fertigkeiten: Akrobatik 3/-4 (+3), Athletik 3/+5, Mentales Training 3/+3, Sozialkompetenz 3/+3, Sprachen 0, Wachsamkeit 4/+6, Zauberschutz 0/+0</i>		
<i>Talente: Spezialisierung (Wachsamkeit)</i>		
<i>Ausrüstung: Kettenrüstung</i>		

Taschendieb (Einfluss 1)

Ein erfahrener Langfinger, der beim Versagen seiner Fertigkeiten die Flucht stets der Gewaltanwendung vorzieht.

CHA 0	GES +2	KPB 0
INT 0	WAH +2	WIL 0
LK 25	WS 13/6	ZK 0
RS/BE 0/0	BEW 5/-/-	GK/TRK 0/20
INI +6	PV 12	Level 4 (112 CP)
Dolch 2/+6, RW 1		SW: 1W+1
Wurfmesser 2/+6, RW 12		SW: 1W+1
<i>Fertigkeiten: Akrobatik 4/+8, Athletik 4/+4, Feilschen 4/+4, Fingerfertigkeit 5/+9, Heimlichkeit 5/+9, Mentales Training 4/+4, Schwimmen 3/+3, Sozialkompetenz 3/+3, Sprachen 1, Wachsamkeit 5/+9, Zauberschutz 0/+0</i>		
<i>Talente: Spezialisierung (Fingerfertigkeit), Spezialisierung (Heimlichkeit)</i>		
<i>Ausrüstung: Krähenfüße, 2x Wurfmesser</i>		

Wachoffizier (Einfluss 3)

Ein Hauptmann in der Polizeitruppe einer Stadt oder der Anführer der Miliz einer Siedlung. Er kann auch zu Darstellung eines Armeoffiziers oder Räuberhauptmanns verwendet werden.

CHA +1	GES +1	KPB +2
INT 0	WAH +1	WIL +1
LK 60	WS 30/15	ZK 5
RS/BE 5/5	BEW 5/-/-	GK/TRK 0/30
INI +6 (+11)	PV 12	Level 8 (371 CP)
Schwert 10/+13, RW 1		SW: 1W+6
Schild, klein 8/+11, RW 1		SW: 1W+2
<i>Fertigkeiten: Akrobatik 4/+1 (+6), Athletik 5/+9, Heilkunde 4/+6, Mentales Training 6/+8, Sozialkompetenz 7/+8, Reiten 4/+6, Sprachen 2, Wachsamkeit 8/+10, Zauberschutz 8/+10</i>		
<i>Talente: Kraftschub, Rüstungsexperte, Spezialisierung (Sozialkompetenz), Taktiker</i>		
<i>Ausrüstung: gute Kettenrüstung, gutes Schwert</i>		

Wildbeuter (Einfluss 1)

Der typische Angehörige einer Jäger & Sammler Kultur. Das Leben im Einklang mit den Rhythmen der Natur strukturiert seinen Alltag.

CHA 0	GES +1	KPB +1
INT 0	WAH +1	WIL 0
LK 30	WS 15/8	ZK 0
RS/BE 1/3	BEW 5/-/-	GK/TRK 0/25
INI +1 (+4)	PV 12	Level 3 (81 CP)
Speer 2/+4, RW 1		SW: 1W+2
Schleuder 2/+4, RW 24		SW: 1W+1
<i>Fertigkeiten: Akrobatik 2/+2 (+4), Athletik 3/+5, Fallenkunde 3/+5, Heimlichkeit 3/+5, Naturkunde 4/+5, Schwimmen 2/+4, Sprachen 0, Wachsamkeit 3/+5, Wildnisleben 6/+8, Zauberschutz 0/+0</i>		
<i>Talente: Spezialisierung (Wildnisleben)</i>		
<i>Ausrüstung: schlechter Speer (Feuersteinspitze), schlechte Tücherrüstung (einzelne Tierfelle, +1 BE)</i>		

Kapitel 6: Spielleiterfiguren

Wildbeuter-Häuptling (Einfluss 3)

Der Anführer eines Wildbeuter-Stamms. Je nach Gesinnung, steht entweder sein eigenes Wohl oder das seines Stammes für ihn im Vordergrund.

CHA +1	GES +2	KPB +2
INT 0	WAH +2	WIL 0
LK 55	WS 28/14	ZK 0
RS/BE 2/4	BEW 5/-/-	GK/TRK 0/30
INI +3 (+7)	PV 12	Level 6 (215 CP)
Speer 7/+11, RW 1		SW: 1W+3
Schleuder 6/+10, RW 24		SW: 1W+2

Fertigkeiten: Akrobatik 6/+6 (+10), Athletik 4/+8, Fallenkunde 6/+10, Heimlichkeit 5/+9, Naturkunde 5/+7, Sozialkompetenz 4/+6, Schwimmen 2/+6, Sprachen 2, Wachsamkeit 7/+11, Wildnisleben 8/+12, **Zauberabwehr 0/+0**

Talente: Kraftschub, Spezialisierung (Wildnisleben), Verbessertes Attribut

Ausrüstung: schlechter Speer (Feuersteinspitze), schlechte Lederrüstung (Fellrüstung, +1 BE)

Wildniskundiger (Einfluss 0)

Ein aktiver oder ehemaliger Wildhüter bzw. Kundschafter.

CHA 0	GES +2	KPB 0
INT 0	WAH +3	WIL +1
LK 30	WS 15/8	ZK 5
RS/BE 2/4	BEW 7/-/-	GK/TRK 0/20
INI +9 (+13)	PV 13	Level 6 (249 CP)
Langbogen 8/+13, RW 120		SW: 1W+5
Dolch 4/+8, RW 1		SW: 1W+1

Fertigkeiten: Abrichten 4/+5, Akrobatik 4/+4 (+8), Athletik 4/+4, Fallenkunde 4/+9, Heimlichkeit 5/+9, Naturkunde 4/+7, Mentales Training 4/+6, Monsterkunde 4/+7, Schwimmen 5/+5, Sprachen 1, Wachsamkeit 7/+13, Wildnisleben 8/+14, **Zauberabwehr 4/+6**

Talente: Flink, Spezialisierung (Wildnisleben), Wachhund

Ausrüstung: Falke oder Kriegshund (abgerichtet), exzellenter Langbogen, gute Lederrüstung

Tiere

Die Spielstatistiken vieler Tiere eignen sich ebenso zur Darstellung anderer Tiere (siehe Tabelle 64). Listen aller Tiere, sortiert nach Alphabet und nach Level, finden sich im Anhang (siehe S.291).

Tabelle 64: Tiere & „Rollen“

Tier	auch geeignet zur Darstellung von
Blauhai	allen mittelgroßen Haien
Braunbär	Eisbären
Deinonychus	mittelgroßen Raubsauriern
Elch	großen Stirnwaffentragern wie Stieren
Elefant	kleineren Mammutarten
Falke	Raubvögeln ähnlicher Größe (z.B. Habicht), Krähen
Fuchs	kleinen Hundartigen wie Kojoten oder Schakalen
Gazelle	mittelgroßen Hirschen, z.B. Dam- oder Sikawild
Giftschlange	Wasserschlangen
Katze	wilden Katzen ähnlicher Größe
Kriegshund	mittelgroßen Hundartigen wie Wölfen oder Hyänen
Orca	großen Haien
Pony	Eseln, Maultieren
Puma	mittelgroßen Raubkatzen, z.B. Geparden oder Leoparden
Reitpferd	Kamelen, Rennpferden
Sperling	allen Vögeln ähnlicher Größe
Tiger	großen Raubkatzen, z.B. Jaguare oder Löwen
T-Rex	sehr großen Raubsauriern

Selbstverständlich steht es dem Spielleiter frei, die Werte der vorgefertigten Tiere für außergewöhnliche Exemplare ihrer Art zu modifizieren. Dies kann sich jedoch auf das Level auswirken (siehe S. 262, Kreation neuer Tiere & Fantasiewesen).

Kapitel 6: Spielleiterfiguren

Attribute & Fertigkeitwerte

Tiere beherrschen nur die Fertigkeiten Akrobatik, Athletik, Heimlichkeit, Wachsamkeit und Zauberabwehr, wobei die Stufe in Zauberabwehr stets 0 beträgt.

Da bei Tieren soziale Fertigkeiten irrelevant sind, wird kein Charismawert angegeben, der Wille beträgt ebenfalls stets 0. Der relativ niedrige Wille führt zusammen mit fehlendem mentalen Training & dem Merkmal „Feige“ übrigens dazu, dass Tiere mit hoher Wahrscheinlichkeit aus einem Kampf fliehen, sobald sie verwundet sind (siehe Kapitel 3, S. 102, Kampfmoral). Die maximale Intelligenz von Tieren beträgt -5, die Zauberkraft stets 0.

Angriffs- und Verteidigungsmöglichkeiten

Tiere kämpfen mit natürlichen Waffen wie Zähnen, Klauen oder Hufen. Natürliche Waffen verwenden die Fertigkeit Waffenloser Kampf, wobei ihr Schadenswert deutlich höher als der für Humanoide übliche 1W-2+KBP+GK ausfallen kann. Jede Angriffsmöglichkeit des Tieres kann eine eigene Stufe, einen eigenen Schadenswert und eine eigene RW/Kontrollzone aufweisen.

Für die aktive Verteidigung verwenden Tiere stets die natürliche Waffe mit dem höchsten Fertigkeitwert, mit Akrobatik verteidigen sie sich nur gegen Gelegenheitsangriffe und Effekte wie Odemwaffen. Ihnen stehen grundsätzlich alle Manöver (siehe Kapitel 3, S. 96) außer „Abwarten“, „Befehligen“, „Entwaffnen“, „Lanzenangriff“ und „Niederreiten“ zur Verfügung. Im Ringkampf verwenden Tiere nur zwei Zusatzeffekte, nämlich den Gegner zu Boden bringen und sich mit dem Gegner im Schlepptaum bewegen.

Tiere mit Rüstungsschutz verfügen über natürliche Rüstungen wie dichtes Fell, ledrige Haut oder einen Knochenpanzer. Alle Tiere weisen die Merkmale „Rüstungssaversion“ und „Feige“ auf, wobei die Fertigkeit „Abrichten“ Abhilfe schaffen kann (siehe Kapitel 2, S. 53).

Besondere Stärken & Schwächen

Merkmale bilden nur signifikante Besonderheiten ab, kleine Vor- und Nachteile werden über Hilfen & Erschwernisse geregelt. So verfügen viele Tiere über Stärken bei einzelnen Sinnen. Für Wachsamkeitsproben, die auf diesen Sinnen beruhen, können (doppelte) Hilfen verwendet werden – etwa bei Hunden, die Gerüche wahrnehmen sollen. Das gleiche gilt für andere Fertigungsproben, bei denen spezielle Tiere natürliche Vorteile haben. Viele Krallen sind beispielsweise eine hervorragende Kletterunterstützung. Relativ schwache Sinne oder körperliche Herausforderungen, bei denen spezifische Tiere anatomisch im Nachteil sind, können im Gegenzug durch (doppelte) Erschwernisse abgebildet werden.

Blauhai

Ein großer Raubfisch, der in allen Meeren zu finden ist und wegen des großen Nahrungsangebots gerne auch in Küstennähe jagt. Wegen seiner blauen Oberseite wird er auch als Blauhai bezeichnet.

In großen Flüssen findet eine Süßwasservariante mit dunkelgrüner Oberseite, die Grünhai genannt wird.

CHA -	GES 0	KPB +5
INT -8	WAH +2	WIL 0
LK 65	WS 33/16	ZK 0
RS/BE 0/0	BEW 7/-/-	GK/TRK 1/45
INI +4	PV 10	Level 4
Biss 5/+10, RW 1		SW: 1W+7
Fertigkeiten: Akrobatik 0/+0, Athletik 5/+15, Wachsamkeit 6/+10, Zauberabwehr 0/+0		
Merkmale: Aquatisch, Feige, Nachtsicht I, Rüstungssaversion		

Braunbär

Wie sein kleiner Verwandter, der Schwarzbär, haben Braunbären Abenteurer üblicherweise nicht auf der Speisekarte.

Dieselben Werte können auch zur Darstellung von Eisbären verwendet werden.

Kapitel 6: Spielleiterfiguren



CHA -	GES 0	KPB +5
INT -6	WAH +1	WIL 0
LK 65	WS 33/16	ZK 0
RS/BE 2/0	BEW 6/-/-	GK/TRK 1/90
INI +3	PV 10	Level 4
Pranken 4/+9, RW 1		SW: 1W+6
Biss 3/+8, RW 1		SW: 1W+7

Fertigkeiten: Akrobatik 0/+0, Athletik 6/+16, Heimlichkeit 3/+3, Wachsamkeit 4/+6, Zauberaabwehr 0/+0

Merkmale: Feige, Lastträger, Nachtsicht I, Rüstungsaversion

Deinonychus



Ein urzeitlicher, laufvogelartiger Karnivor mit einem Lebendgewicht von 75 kg und einer Höhe von knapp 90 cm. Seine Länge beträgt über 3 m (Schwanz inklusive), sein kräftiger Kiefer ist mit 70, teils gebogenen, Zähnen ausgestattet und er verfügt über eine Art Infrarotsicht. Deinonychus jagen ihre Beute bevorzugt in Gruppen.

CHA -	GES +2	KPB +2
INT -8	WAH +1	WIL 0
LK 30	WS 15/8	ZK 0
RS/BE 2/0	BEW 6/-/-	GK/TRK 0/30
INI +5	PV 12	Level 3
Biss 3/+7, RW 1		SW: 1W+3

Fertigkeiten: Akrobatik 5/+9, Athletik 6/+10, Wachsamkeit 4/+6, Zauberaabwehr 0/+0

Merkmale: Feige, Nachtsicht II, Rüstungsaversion, Rudeltaktik

Elch

Ein großer Hirsch mit einem mächtigen Geweih.

Diese Werte können auch zur Darstellung von anderen großen Stirnwaffenträgern wie Stieren verwendet werden.

CHA -	GES 0	KPB +4
INT -6	WAH +1	WIL 0
LK 40	WS 20/10	ZK 0
RS/BE 1/0	BEW 6/-/-	GK/TRK 1/40
INI +3	PV 10	Level 2
Geweih 1/+5, RW 1		SW: 1W+4

Fertigkeiten: Akrobatik 0/+0, Athletik 5/+13, Wachsamkeit 4/+6, Zauberaabwehr 0/+0

Merkmale: Feige, Lastträger, Rüstungsaversion

Kapitel 6: Spielleiterfiguren

Elefant

Sehr große, friedliche Pflanzenfresser. Wer Elefanten nach dem Leben trachtet, sollte jedoch aufpassen, dass er nicht niedergedrückt oder von Stoßzähnen erwischt wird. Diese Werte können auch verwendet werden, um kleinere Mammutarten darzustellen (+1 RS).

CHA -	GES -2	KPB +7
INT -6	WAH 0	WIL 0
LK 95	WS 48/24	ZK 0
RS/BE 2/0	BEW 5/-/-	GK/TRK 2/440
INI +0	PV 7	Level 4
Stoßzähne oder Tritt 0/+5, RW 2		SW: 1W+8
<i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 0/-4, Athletik 5/+19, Wachsamkeit 4/+4, Zauberaabwehr 0/+0		
<i>Merkmale:</i> Feige, Lastträger, Rüstungsaversion		

Falke

Ein abgerichteter Falke ist nützlich für die Jagd (siehe Kapitel 2, S. 65, Nahrung finden). Andere Raubvögel können ebenfalls mit diesen Werten dargestellt werden. Sofern es sich um Nachtjäger handelt (z.B. eine Eule), erhalten sie das Merkmal „Nachtsicht I“.

CHA -	GES +2	KPB -6
INT -7	WAH +4	WIL 0
LK 1	WS 1/1	ZK 0
RS/BE 0/0	BEW 2/12/-	GK/TRK -2/1
INI +6	PV 15	Level 0
Schnabel 6/+2, RW 0		SW: 1W-6
<i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 8/+12, Heimlichkeit 4/+8, Wachsamkeit 7/+15, Zauberaabwehr 0/+0		
<i>Merkmale:</i> Feige, Rüstungsaversion		

Fledermaus

Kleines flugfähiges Säugetier, das Menschenblut nur auf dem Speiseplan hat, wenn es sich in Wahrheit um einen Vampir handelt. Fledermäuse finden sich dank ihrer Echoortung auch in vollständiger Dunkelheit zurecht.

CHA -	GES +2	KPB -7
INT -7	WAH +2	WIL 0
LK 1	WS 1/1	ZK 0
RS/BE 0/0	BEW 2/10/-	GK/TRK -2/1
INI +4	PV 14	Level 0
Biss 5/+0, RW 0		SW: 1W-7
<i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 6/+10, Heimlichkeit 4/+8, Wachsamkeit 6/+10, Zauberaabwehr 0/+0		
<i>Merkmale:</i> Feige, Nachtsicht II, Rüstungsaversion		

Flusspferd

Ein großer Pflanzenfresser, der allerdings sehr territorial ist und über gewaltige Zähne verfügt. Viele unvorsichtige Humanoide, die in der Nähe von Flusspferden leben, sind diesem Umstand schon zum Opfer gefallen

CHA -	GES 0	KPB +6
INT -6	WAH +1	WIL 0
LK 70	WS 35/18	ZK 0
RS/BE 2/0	BEW 5/-/-	GK/TRK 1/100
INI +3	PV 10	Level 4
Biss 0/+6, RW 1		SW: 1W+9
<i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 0/+0, Athletik 4/+16, Wachsamkeit 5/+7, Zauberaabwehr 0/+0		
<i>Merkmale:</i> Feige, Lastträger, Rüstungsaversion, Wasser- ratte		

Wenn ein Flusspferd verwundet wird und seine Kampf-moral hält, verfällt es für 1 Minute in eine Art Kampfrausch. In diesem Zustand verfügt es temporär über das Merkmal „Schmerzresistenz“ und verwendet in jeder Runde das Manöver „Offensive Haltung“.

Fuchs



Kapitel 6: Spielleiterfiguren

Füchse sind häufige Überträger der Krankheit „Rotwut“. Betroffene Exemplare verfügen daher über das Merkmal „Infektiös“ (Rotwut). Mit diesen Werten können auch Kojoten, Schakale und ähnliche kleinere Hundartige dargestellt werden.

CHA -	GES +1	KPB -1
INT -6	WAH +2	WIL 0
LK 15	WS 8/4	ZK 0
RS/BE 1/0	BEW 6/-/-	GK/TRK -1/15
INI +4	PV 13	Level 1
Biss 4/+4, RW 1		SW: 1W-1

Fertigkeiten: **Akrobatik 4/+6**, **Athletik 4/+3**, **Heimlichkeit 8/+10**, **Wachsamkeit 6/+10**, **Zauberabwehr 0/+0**

Merkmale: Feige, Rüstungsaversion, Spürnase

Gazelle

Typisches Jagdwild. Diese Werte können auch zur Darstellung von anderen mittelgroßen Hirscharten wie Dam- oder Sikawild verwendet werden.

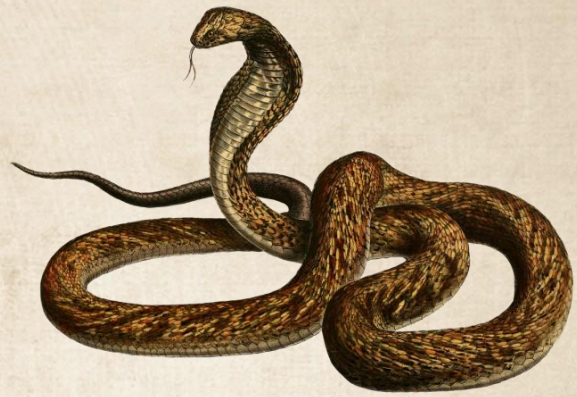
CHA -	GES +1	KPB -1
INT -6	WAH +2	WIL 0
LK 15	WS 8/4	ZK 0
RS/BE 0/0	BEW 6/-/-	GK/TRK 0/30
INI +3	PV 12	Level 1
Geweih 1/+1, RW 1		SW: 1W-2

Fertigkeiten: **Akrobatik 5/+7**, **Athletik 6/+4**, **Wachsamkeit 4/+8**, **Zauberabwehr 0/+0**

Merkmale: Feige, Lastträger, Rüstungsaversion

Giftschlange

Giftschlangen werden – wie der Name bereits verrät – vor allem aufgrund ihres Gifts gefürchtet. Sie stellen speziell für unachtsame oder schlafende Humanoide eine Gefahr dar. Manche Exemplare (auch Wasserschlangen genannt) sind gut an das Leben im Wasser angepasst und verfügen zusätzlich über das Merkmal „Wasserratte“.



CHA -	GES +1	KPB -3
INT -8	WAH 0	WIL 0
LK 5	WS 3/1	ZK 0
RS/BE 0/0	BEW 3/-/-	GK/TRK -1/5
INI +2	PV 12	Level 1
Biss 6/+4, RW 1		SW: 1W-2

Fertigkeiten: **Akrobatik 5/+7**, **Heimlichkeit 4/+6**, **Wachsamkeit 4/+4**, **Zauberabwehr 0/+0**

Merkmale: Feige, Giftig, Nachtsicht I, Rüstungsaversion

Giftstufe: 1; Wirkung: 1W* Schaden.

Gorilla

Diese kräftigen Menschenaffen leben in Gruppen von bis zu 40 Exemplaren in bewaldeten Gebieten. Sie sind Pflanzenfresser und stellen für andere Wesen nur eine Gefahr dar, wenn selbige in das Kerngebiet ihres Reviers eindringen.

CHA -	GES +1	KPB +3
INT -5	WAH +1	WIL 0
LK 35	WS 18/9	ZK 0
RS/BE 1/0	BEW 5/-/-	GK/TRK 0/35
INI +3	PV 12	Level 2
Faust 1/+5, RW 1		SW: 1W+1

Fertigkeiten: **Akrobatik 3/+5**, **Athletik 5/+11**, **Heimlichkeit 2/+4**, **Wachsamkeit 4/+6**, **Zauberabwehr 0/+0**

Merkmale: Feige, Klettermax I, Rüstungsaversion

Kapitel 6: Spielleiterfiguren

Katze

Katzen sind nahezu perfekt an Leben mit Menschen angepasst und eine besonders beliebte Tiergestalt bei Zauberern, die in Siedlungen spionieren wollen.

Diese Werte können auch zur Darstellung von wilden Katzen ähnlicher Größe wie der Leopard- oder Wildkatze verwendet werden.

CHA -	GES +2	KPB -5
INT -6	WAH +2	WIL 0
LK 1	WS 1/1	ZK 0
RS/BE 0/0	BEW 4/-/-	GK/TRK -2/1
INI +5	PV 14	Level 0
Biss oder Krallen 5/+2, RW 0		SW: 1W-7
<i>Fertigkeiten: Akrobatik 5/+9, Athletik 4/-6, Heimlichkeit 6/+10, Wachsamkeit 5/+9, Zauberabwehr 0/+0</i>		
<i>Merkmale: Feige, Klettermax I, Rüstungsaversion</i>		

Kriegshund



Ein großer, kräftiger Hund, der seinen Herrn nicht nur im Kampf sondern auch bei der Verfolgung von Wesen unterstützen kann (siehe S. 171, Tabelle 57).

Wölfe, Hyänen und ähnliche größere Hundartige können ebenfalls mit diesen Werten dargestellt werden (sind allerdings üblicherweise nicht abgerichtet).

CHA -	GES 0	KPB +1
INT -6	WAH +2	WIL 0
LK 25	WS 13/6	ZK 0
RS/BE 1/0	BEW 6/-/-	GK/TRK 0/50
INI +3	PV 11	Level 2
Biss 5/+6, RW 1		SW: 1W+2
<i>Fertigkeiten: Akrobatik 3/+3, Athletik 5/+7, Heimlichkeit 4/+4, Wachsamkeit 5/+9, Zauberabwehr 0/+0</i>		
<i>Merkmale: Feige, Lastträger, Rudeltaktik, Rüstungsaversion, Spürnase</i>		

Krokodil



Krokodile betrachten alles als Beute, das kleiner ist als sie selbst. Bei einem Exemplar dieser Größe müssen sich folglich sogar Abenteurer in Acht nehmen, zumal Krokodile auch an Land erstaunlich schnell agieren.

CHA -	GES 0	KPB +4
INT -8	WAH 0	WIL 0
LK 60	WS 30/15	ZK 0
RS/BE 4/0	BEW 5/-/-	GK/TRK 1/40
INI +3	PV 9	Level 5
Biss 4/+8, RW 1		SW: 1W+6
<i>Fertigkeiten: Akrobatik 0/+0, Athletik 7/+14, Heimlichkeit 4/+4, Wachsamkeit 4/+4, Zauberabwehr 0/+0</i>		
<i>Merkmale: Feige, Nachtsicht I, Rüstungsaversion, Wasserratte</i>		

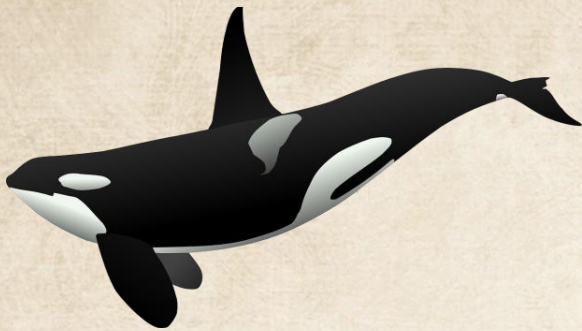
Trifft das Krokodil einen Gegner gleicher oder geringerer GK, darf es zusätzlich zum verursachten Schaden einen Ringkampf einleiten, ohne einen Gelegenheitsangriff zu erleiden.

Orca

Diese sehr großen, maritimen Jäger weisen verblüffende Ähnlichkeiten zu Wölfen auf: Es handelt sich um soziale Tiere, die in Rudeln

Kapitel 6: Spielleiterfiguren

leben und kooperativ raffinierte Jagdtaktiken ausführen.



Die Werte können auch verwendet werden, um große Haiarten wie weißen Haie oder Tigerhaie darzustellen (die allerdings nicht über das Merkmal „Rudeltaktik“ verfügen und deren INT -8 beträgt).

CHA -	GES 0	KPB +6
INT -6	WAH +2	WIL 0
LK 90	WS 50/25	ZK 0
RS/BE 1/0	BEW 7/-/-	GK/TRK 2/200
INI +5	PV 9	Level 6
Biss 9/+15, RW 1		SW: 1W+9
<i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 0/+0, Athletik 6/+18, Wachsamkeit 6/+12, Zauberaabwehr 0/+0		
<i>Merkmale:</i> Aquatisch, Feige, Nachtsicht I, Rudeltaktik, Rüstungsaversion		

Pony

Kleines Pferd, das sich entsprechend für kleine Menschen aber auch Halblinge und Zwergge gut eignet.

Die Werte können auch zur Darstellung von Eseln und Maultieren verwendet werden.

CHA -	GES 0	KPB +2
INT -6	WAH +1	WIL 0
LK 30	WS 15/8	ZK 0
RS/BE 0/0	BEW 8/-/-	GK/TRK 0/60
INI +2	PV 11	Level 1
Hufschlag 0/+2, RW 1		SW: 1W
<i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 0/+0, Athletik 6/+10, Wachsamkeit 5/+7, Zauberaabwehr 0/+0		
<i>Merkmale:</i> Feige, Lastträger, Rüstungsaversion		

Pteranodon

Ein großer Flugsaurier, der mit seinem beeindruckenden Schnabel vor allem Fische fängt. Entsprechend abgerichtet gibt er ein gutes fliegendes Reittier ab.

CHA -	GES +1	KPB +3
INT -8	WAH +1	WIL 0
LK 40	WS 20/10	ZK 0
RS/BE 1/0	BEW 8/-/-	GK/TRK 1/70
INI +3	PV 11	Level 2
Schnabel 1/+5, RW 1		SW: 1W+3
<i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 3/+5, Athletik 6/+12, Wachsamkeit 4/+6, Zauberaabwehr 0/+0		
<i>Merkmale:</i> Feige, Lastträger, Rüstungsaversion		

Puma

Eine in vielen Habitaten beheimatete Katzenart. Die Werte können auch zur Darstellung von anderen mittelgroßen Raubkatzen wie Geparden (BEW +2), Leoparden oder Luchsen verwendet werden. Leoparden verfügen zusätzlich über das Merkmal „Klettermax I“. Alle Raubkatzen greifen bevorzugt aus dem Hinterhalt an.



CHA -	GES +3	KPB +2
INT -6	WAH +2	WIL 0
LK 25	WS 13/6	ZK 0
RS/BE 1/0	BEW 6/-/-	GK/TRK 0/60
INI +7	PV 13	Level 3
Pranken 4/+9, RW 1		SW: 1W+2
Biss 3/+8, RW 1		SW: 1W+3
<i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 4/+10, Athletik 4/+8, Heimlichkeit 6/+12, Wachsamkeit 5/+9, Zauberaabwehr 0/+0		
<i>Merkmale:</i> Feige, Lastträger, Nachtsicht I, Rüstungsaversion, Zusatzangriff 1		

Kapitel 6: Spielleiterfiguren

Trifft der Puma einen Gegner gleicher oder geringerer GK mit Biss und Pranken, darf er zusätzlich zum verursachten Schaden einen Ringkampf einleiten, ohne einen Gelegenheitsangriff zu erleiden.

Reitpferd

Ein einfaches Reitpferd, Rennpferde weisen eine um zwei höhere Bewegungsrate auf. Die Werte des einfachen Reitpferds können auch zur Darstellung von Kamelen verwendet werden.

CHA -	GES 0	KPB +4
INT -6	WAH +1	WIL 0
LK 40	WS 20/10	ZK 0
RS/BE 0/0	BEW 10/-/-	GK/TRK 1/80
INI +2	PV 10	Level 2
Hufschlag 1/+5, RW 1		SW: 1W+3
<i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 0/+0, Athletik 6/+14, Wachsamkeit 5/+7, Zauberaabwehr 0/+0		
<i>Merkmale:</i> Feige, Lastträger, Rüstungsaversion		

Säbelzahn tiger

Das gefährlichste Raubtier unter den Säugtieren bevorzugt wie alle Katzenartigen den Angriff aus dem Hinterhalt.

CHA -	GES +3	KPB +5
INT -6	WAH +2	WIL 0
LK 75	WS 38/19	ZK 0
RS/BE 2/0	BEW 6/-/-	GK/TRK 1/90
INI +8	PV 12	Level 6
Pranken 5/+13, RW 1		SW: 1W+6
Biss 4/+12, RW 1		SW: 1W+8
<i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 6/+10, Athletik 6/+18, Heimlichkeit 5/+11, Wachsamkeit 5/+9, Zauberaabwehr 0/+0		
<i>Merkmale:</i> Feige, Lastträger, Nachtsicht I, Rüstungsaversion, Zusatzangriff 1		

Trifft der Säbelzahn tiger einen Gegner gleicher oder geringerer GK mit Biss und Pranken, darf er zusätzlich zum verursachten Schaden einen Ringkampf einleiten, ohne einen Gelegenheitsangriff zu erleiden.

Schlachtross

Ein Exemplar einer kräftigen Pferderasse, das für Kampfsituationen abgerichtet ist (siehe S. 171, Tabelle 57).



CHA -	GES +1	KPB +5
INT -6	WAH +1	WIL 0
LK 45	WS 23/11	ZK 0
RS/BE 4/4	BEW 10/-/-	GK/TRK 1/90
INI +0 (+4)	PV 7 (11)	Level 4
Hufschlag 3/+5 (+9), RW 1		SW: 1W+4
<i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 0/-2 (+2), Athletik 6/+16, Wachsamkeit 5/+7, Zauberaabwehr 0/+0		
<i>Merkmale:</i> Feige, Lastträger, Rüstungsaversion		
<i>Ausrüstung:</i> Kettenrüstung		

Schwarzbär

Dieser mittelgroße Bär ist vor allem in Wäldern gemäßigter Breiten häufig anzutreffen. Abenteurern wird er normalerweise nur gefährlich, wenn sie über seine Jungen stolpern.

CHA -	GES 0	KPB +4
INT -6	WAH +1	WIL 0
LK 50	WS 25/13	ZK 0
RS/BE 1/0	BEW 6/-/-	GK/TRK 0/80
INI +2	PV 11	Level 3
Pranken 3/+7, RW 1		SW: 1W+4
Biss 2/+6, RW 1		SW: 1W+5
<i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 0/+0, Athletik 5/+13, Heimlichkeit 4/+4, Wachsamkeit 4/+6, Zauberaabwehr 0/+0		
<i>Merkmale:</i> Feige, Lastträger, Nachtsicht I, Rüstungsaversion		

Kapitel 6: Spielleiterfiguren

Sperling

Der Sperling ist wie die Katze eine beliebte Tiergestalt bei Zauberern.

Diese Werte können auch zu Darstellung sonstiger Kleinvögel verwendet werden.



CHA -	GES +1	KPB -10
INT -7	WAH +1	WIL 0
LK 1	WS 1/1	ZK 0
RS/BE 0/0	BEW 1/8/-	GK/TRK -3/1
INI +4	PV 15	Level 0
Schnabel 6/-5, RW 0		SW: 1
<i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 8/+10, Wachsamkeit 7/+9, Zauberaabwehr 0/+0		
<i>Merkmale:</i> Feige, Rüstungsaversion		

Stegosaurus

Ein mit vielen Hornplatten gepanzerter, pflanzenfressender Saurier. Gegen Angreifer verteidigt er sich durch Schläge mit seinem stachelbewehrten Schwanz.



CHA -	GES -1	KPB +7
INT -8	WAH 0	WIL 0
LK 90	WS 45/23	ZK 0
RS/BE 4/0	BEW 5/-/-	GK/TRK 2/440
INI +2	PV 7	Level 5
Schwanzschlag 1/+7, RW 2		SW: 1W+8
<i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 0/-2, Athletik 5/+19, Wachsamkeit 4/+4, Zauberaabwehr 0/+0		
<i>Merkmale:</i> Feige, Lastträger, Rüstungsaversion		

Temnodontosaurus

Ein gigantischer aquatischer Raubsaurier, der versucht alles zu verschlingen, was kleiner als er selbst ist.

CHA -	GES 0	KPB +9
INT -8	WAH +1	WIL 0
LK 160	WS 80/40	ZK 0
RS/BE 2/0	BEW 7/-/-	GK/TRK 3/450
INI +5	PV 8	Level 8
Biss 5/+14, RW 2		SW: 1W+18
<i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 0/+0, Athletik 11/+29, Wachsamkeit 6/+8, Zauberaabwehr 0/+0		
<i>Merkmale:</i> Aquatisch, Feige, Nachtsicht I, Rüstungsaversion, Verschlinger		

Tiger

Nach dem Säbelzähntiger die zweitgrößte Raubkatze.

Mit diesen Werten lassen sich auch andere Großkatzen wie Löwen (zusätzliches Merkmal: „Rudeltaktik“) oder Jaguare darstellen. Jaguare verfügen zusätzlich über das Merkmal „Klettermax I“. Alle Raubkatzen greifen bevorzugt aus dem Hinterhalt an.

CHA -	GES +3	KPB +4
INT -6	WAH +2	WIL 0
LK 60	WS 30/15	ZK 0
RS/BE 1/0	BEW 6/-/-	GK/TRK 1/80
INI +8	PV 12	Level 5
Pranken 5/+12, RW 1		SW: 1W+5
Biss 4/+11, RW 1		SW: 1W+6
<i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 6/+10, Athletik 6/+16, Heimlichkeit 5/+11, Wachsamkeit 5/+9, Zauberaabwehr 0/+0		
<i>Merkmale:</i> Feige, Lastträger, Nachtsicht I, Rüstungsaversion, Zusatzangriff 1		

Trifft der Tiger einen Gegner gleicher oder geringerer GK mit Biss und Pranken, darf er zusätzlich zum verursachten Schaden einen Ringkampf einleiten, ohne einen Gelegenheitsangriff zu erleiden.

Kapitel 6: Spielleiterfiguren

Tyrannosaurus Rex

Der klassische urzeitliche Alpha-Predator. Da er ein Einzelgänger ist, wird man einen T-Rex höchstens in der Paarungszeit in Gesellschaft antreffen.

Diese Werte können auch zur Darstellung anderer Großtheropoden wie dem z.B. dem Spinosaurus verwendet werden.



CHA -	GES 0	KPB +7
INT -8	WAH +1	WIL 0
LK 100	WS 50/25	ZK 0
RS/BE 3/0	BEW 7/-/-	GK/TRK 2/220
INI +5	PV 9	Level 7
Biss 6/+13, RW 2		SW: 1W+15
<i>Fertigkeiten: Akrobatik 0/+0, Athletik 8/+22, Wachsamkeit 5/+7, Zauberabwehr 0/+0</i>		
<i>Merkmale: Feige, Nachtsicht I, Rüstungsaversion, Verschlinger</i>		

Wildschwein

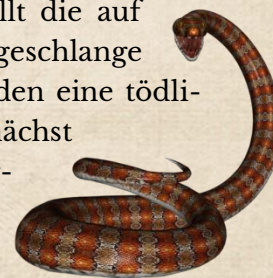
Das typische Jagdwild des Landadels. Wildschweine können erstaunlich wehrhaft sein, wenn sie in die Enge getrieben werden oder ihren Nachwuchs bedroht sehen.

CHA -	GES 0	KPB +1
INT -6	WAH +1	WIL 0
LK 25	WS 13/6	ZK 0
RS/BE 1/0	BEW 6/-/-	GK/TRK 0/50
INI +2	PV 11	Level 2
Hauer 4/+5, RW 1		SW: 1W
<i>Fertigkeiten: Akrobatik 0/+0, Athletik 5/+7, Wachsamkeit 4/+6, Zauberabwehr 0/+0</i>		
<i>Merkmale: Feige, Lastträger, Nachtsicht I, Rüstungsaversion</i>		

Wenn ein Wildschwein verwundet wird und seine Kampfmoral hält, verfällt es für 1 Minute in eine Art Kampfrausch. In diesem Zustand verfügt es temporär über das Merkmal „Schmerzresistenz“ und verwendet in jeder Runde das Manöver „Offensive Haltung“.

Würgeschlange

In tropischen Breiten stellt die auf Bäumen lauende Würgeschlange für den einsamen Reisenden eine tödliche Bedrohung dar: Zunächst lässt sich die Schlange herabfallen und verbeißt sich in ihr Opfer, um ihm dann in ihrer Umschlingung alle Knochen zu brechen.



CHA -	GES +1	KPB +3
INT -8	WAH +2	WIL 0
LK 35	WS 18/9	ZK 0
RS/BE 1/0	BEW 3/-/-	GK/TRK 0/35
INI +4	PV 12	Level 2
Biss 1/+5, RW 1		SW: 1W+1
<i>Fertigkeiten: Akrobatik 0/+2, Athletik 5/+11, Heimlichkeit 4/+6, Wachsamkeit 3/+7, Zauberabwehr 0/+0</i>		
<i>Merkmale: Feige, Nachtsicht II, Rüstungsaversion</i>		

Würgeschlangen versuchen wenn möglich, mit dem Manöver „Hinterhältiger Angriff“ einen Ringkampf einzuleiten. Gegen Gegner, mit denen sich die Würgeschlange im Ringkampf befindet, ist ihr Angriff automatisch erfolgreich und verursacht 1W+2* Schaden.

Kapitel 6: Spielleiterfiguren

Fantasiewesen

Böse oder fleischfressende tierhafte Fantasiewesen gehören zu den gefährlichsten aber auch spannendsten Herausforderungen des Abenteuerlebens, während gute oder neutrale Fantasiewesen wertvolle Verbündete sein können.

Für Fantasiewesen, die über natürliche Waffen oder besondere Sinnesleistungen o.Ä. verfügen, gelten dieselben Regeln wie für Tiere. Fantasiewesen mit tierischer Intelligenz (≤ -5) unterliegen auch bei Manövern den gleichen Einschränkungen wie Tiere. Falls ein Fantasiewesen über seiner natürlichen Rüstung eine gefertigte Rüstung trägt, addieren sich beide Schutzwerte.

Fantasiewesen führen aktive Verteidigungen immer mit ihren Waffenfertigkeiten aus, mit Akrobatik verteidigen sie sich nur gegen Gelegenheitsangriffe und Effekte wie Odemwaffen.

Selbstverständlich steht es dem Spielleiter frei, die Werte der vorgefertigten Fantasiewesen zu modifizieren. Dies kann sich jedoch auf das Level auswirken (siehe S. 262, Kreati-on neuer Tiere & Fantasiewesen).

Listen aller Fantasiewesen, sortiert nach Alphabet und nach Level, finden sich im Anhang Spielleiterfiguren-Verzeichnisse ab S. 291. Bei den detaillierten Beschreibungen sind Fantasiewesen einer Gruppe (wie Rattenmenschen oder Kämpfer-Dämonen) aufsteigend nach dem Level sortiert.

Sprachfähigkeiten & Gesinnung

Falls Fantasiewesen über Sprachfertigkeiten verfügen, steht Stufe 0 wie üblich für die „Muttersprache“.

Drachen verfügen in jedem Fall über eine eigene Sprache. Ob auch andere Fantasiewesen über eigene Sprachen verfügen oder ob sie die Handelssprache bzw. die Sprache eines spielbaren Volkes verwenden, bleibt dem Spielleiter überlassen.

Fehlen Hinweise zur Gesinnung, dann sind Fantasiewesen i.d.R. neutral, wenngleich es natürlich auch unter Fantasiewesen eines Typs unterschiedliche Gesinnungen geben kann.

Arachnos

Die Arachnos oder Spinnenmenschen vereinen den Körper eines vierarmigen Humanoiden und eine chitinartige Haut mit dem Kopf einer Spinne.

Ihre Gesellschaft wird dominiert durch die Priesterschaft der Spinnengöttin, die die Arachnos verpflichtet, alle Ungläubigen zu bekehren, zu versklaven oder zu opfern (Gesinnung Böse). Häufig werden Ungläubige auch geopfert und mithilfe der Nekromantie anschließend zu Sklaven gemacht.

Arachnos-Krieger

Die bevorzugte Kampf-taktik der Arachnos-Krieger besteht darin, von hohen Wänden oder Decken aus mit Bögen auf ihre Feinde zu schießen. Manche Krieger reiten auch auf abgerichteten Riesenspinnen (siehe S. 246) in die Schlacht. Sie sind statt mit Schwertern mit Lanzen ausgerüstet (RW 2, SW 1W+7), wodurch ihre Behinderung von 3 auf 4 steigt (-1 INI & -1 Akrobatik).

CHA -1	GES +1	KPB +2
INT 0	WAH +1	WIL +1
LK 40	WS -/-	ZK 12
RS/BE 3/3	BEW 5/-/-	GK/TRK 0/30
INI +3 (+6)	PV 12	Level 7

Schwert 9/+12, RW 1	SW: 1W+5
Komposit-Langbogen 9/+11, RW 132	SW: 1W+6

Fertigkeiten: Akrobatik 9/+8 (+11), Athletik 6/+8, Heimlichkeit 7/+9, Mentales Training 6/+8, Reiten 10/+12, Schwimmen 5/+9, Sprachen 1, Wachsamkeit 7/+9, Wildnisleben 5/+7, **Zauberabwehr 7/+9**

Merkmale: Klettermax II, Nachtsicht I, Rüstungsaversion, Schmerzresistenz, **Zusatzangriff 1**

Kapitel 6: Spielleiterfiguren

Arachnos-Champion

Champions führen Gruppen von Kriegeren und reiten dabei stets auf einer abgerichteten Riesenspinne.

CHA 0	GES +2	KPB +3
INT 0	WAH +2	WIL +2
LK 70	WS -/-	ZK 22
RS/BE 3/4	BEW 5/-/-	GK/TRK 0/35
INI +6 (+10)	PV 12	Level II
Lanze 9/+12, RW 2		SW: 1W+9
Komposit-Langbogen 9/+11, RW 138		SW: 1W+8
<i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 13/+13 (+17), Athletik 10/+16, Heimlichkeit 11/+15, Mentales Training 12/+16, Reiten 16/+20, Schwimmen 6/+12, Sprachen 1, Wachsamkeit 10/+14, Wildnisleben 8/+12, Zauberaabwehr 12/+16		
<i>Merkmale:</i> Klettermax II, Nachtsicht I, Rüstungsaversion, Schmerzresistenz, Zusatzangriff 2		
<i>Ausrüstung:</i> exzellenter Komposit-Langbogen (KPB 3), exzellente Lanze		

Arachnos-Priester

Die Priester der Spinnenkönigin bilden die gesellschaftliche Elite der Arachnos. Sie nehmen außerdem die Rolle von Anführern auf dem Schlachtfeld ein, wobei sie zumeist von Untoten (siehe S. 250) begleitet werden.

CHA +1	GES +1	KPB +2
INT +4	WAH +1	WIL +5
LK 50	WS -/-	ZK 120
RS/BE 3/2	BEW 5/-/-	GK/TRK 0/30
INI +7 (+9)	PV 12	Level 13
Schwert 9/+12, RW 1		SW: 1W+6
Schild, groß 12/+15, RW 1		SW: 1W+3
<i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 12/+12 (+14), Athletik 8/+12, Bildung 15/+25, Heimlichkeit 10/+12, Monsterkunde 10/+16, Sozialkompetenz 14/+20, Mentales Training 18/+28, Reiten 10/+16, Schwimmen 6/+10, Sprachen 7, Wachsamkeit 12/+14, Wildnisleben 8/+10, Zauberaabwehr 12/+22, Zauberkunde 16/+26, Zaubern Nekromantie 15/+25, Zaubern (Urkräfte) 12/+22		
<i>Merkmale:</i> Klettermax II, Nachtsicht I, Rüstungsaversion, Schmerzresistenz, Verteidiger		
<i>Ausrüstung:</i> exzellenter Schild, exzellentes Schwert		

Zauberspezialisierungen (Grad): Elementgeschoss: Erde (1), Elementexplosion: Erde (1), Fliegen (1), Leibschild (1), Leichenexplosion (1), Schutzschild (1), Untote kontrollieren (1), Verlangsamern (1).

Basilisk

Basilisken ähneln zu groß geratenen Salamandern mit Kamm und überdimensionierten Augen.

Die einzelgängerischen Nachtjäger verfügen über ein starkes Gebiss und eine besonders gefährliche Fähigkeit: Ihre Augen können ein bläuliches „Licht“ produzieren, das im Wirkungsbereich massive Frostschäden verursacht.

CHA 0	GES +2	KPB +1
INT -6	WAH +2	WIL +2
LK 50	WS 25/13	ZK 17
RS/BE 3/0	BEW 5/-/-	GK/TRK 0/50
INI +8	PV 12	Level 7
Biss 7/+10, RW 1		SW: 1W+4
<i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 7/+11, Athletik 6/+8, Heimlichkeit 5/+9, Schwimmen 4/+6, Wachsamkeit 9/+13, Zauberaabwehr 8/+12		
<i>Merkmale:</i> Lastträger, Klettermax I, Nachtsicht II, Odemwaffe: Frostkegel 5		

Im Wirkungsbereich der Odemwaffe des Basilisken herrscht die Beleuchtungsstufe „hell“. Dies gilt sogar für Felder, die vom Zauber „Dunkelheit“ betroffen sind.

Baumhirte

Baumhirten sind ein uraltes Volk, die schon lange vor den ersten kulturschaffenden Humanoiden existierte. Sie sehen aus wie zum Leben erwachte Bäume und können mit ihren Ästen gewaltige Hiebe austeilen. Man findet Baumhirten vor allem in den Kernbereichen großer, abgelegener Urwälder.

Baumhirten verstehen sich als Hüter „ihres“ Waldes und bestrafen jene unerbittlich, die Hand oder Axt an ihn legen. Die meiste Zeit verbringen sie jedoch nicht auf Patrouille sondern fest im Boden verwurzelt.

Kapitel 6: Spielleiterfiguren

CHA +1	GES 0	KPB +7
INT +1	WAH 0	WIL +4
LK 160	WS -/-	ZK 34
RS/BE 6/0	BEW 5/-/-	GK/TRK 2/440
INI +7	PV 8	Level 14
Faust 7/+14, RW 3		SW: IW+9

Fertigkeiten: Akrobatik 0/+0, Athletik 16/+30, Bildung 10/+12, Naturkunde 15/+14, Mentales Training 11/+19, Sozialkompetenz 5/+7, Sprachen 1, Wachsamkeit 7/+7, Wildnisleben 11/+11, **Zauberabwehr 10/+18**

Merkmale: Lastträger, Nachtsicht I, Rüstungsaversion, Schmerzresistenz, Spezialzutaten, Übernatürliche Immunität, Unbeherrschbar, **Verteidiger, Zusatzangriff 1**

Baumhirten verursachen doppelten Schaden gegen Objekte.

Verwurzelte Baumhirten von normalen Bäumen zu unterscheiden erfordert eine Wachsamkeitsprobe (36).

Blitzreptil

Blitzreptilien sind waranähnliche Raubtiere, die neben einem kräftigen Biss und einer starken Panzerung über die Fähigkeit verfügen, aus ihrem Maul Blitze zu schießen.

Sie treten einzeln aber auch in kleinen Rudeln auf.

CHA 0	GES +1	KPB +4
INT -6	WAH +1	WIL +2
LK 75	WS 38/19-	ZK 20
RS/BE 6/0	BEW 5/-/-	GK/TRK 1/80
INI +7	PV 11	Level 10
Biss 9/+14, RW 1		SW: IW+7

Fertigkeiten: Akrobatik 8/+10, Athletik 10/+18, Mentales Training 6/+10, Heimlichkeit 7/+9, Schwimmen 4/+12, Wachsamkeit 8/+9, **Zauberabwehr 11/+15**

Merkmale: Feige, Lastträger, Odemwaffe: Blitzstrahl 10

Blutteich

Während andere Gallertmonster durchsichtig sind, haben Blutteiche eine dunkelrote Färbung. Sie sind häufig an Orten zu finden, an

denen große Schlachten stattgefunden haben, allerdings im Erdboden versunken und in einer Art von Stasis. Wird der Erdboden mit Blut getränkt, erwachen sie und fließen aus dem Boden hervor, um sich von potentieller Beute zu ernähren.

Wenn sich die Beute wehrt, bilden sie Scheinärmchen aus, mit denen sie auf alle Lebewesen in Reichweite einprügeln. Verletzt sich ein solches Wesen, können sich bisweilen kleine Mengen Gallerte abspalten und innerhalb des Opfers ein Eigenleben führen. Dort befallen sie das Rückenmark und beginnen es zu verdauen und zu wachsen. Stirbt das Opfer, verlassen sie es binnen weniger Stunden und fließen zum nächstgelegenen Erdboden, wo sie wieder in Stasis verfallen.

Um zu einem ausgewachsenen Blutteich heranzuwachsen, muss der für dieses Wesen günstige Umstand eintreffen, dass genau an diesem Ort eine Schlacht mit vielen Schwerverletzten und Toten wütet, von denen er sich in Ruhe ernähren kann.

CHA 0	GES 0	KPB +4
INT -8	WAH +2	WIL 0
LK 130	WS -/-	ZK 11
RS/BE 0/0	BEW 3/-/-	GK/TRK 1/40
INI +8	PV 10	Level 11
Gallertarm 9/+13, RW 1		SW: IW+8

Fertigkeiten: Akrobatik 0/+0, Heimlichkeit 12/+12, Wachsamkeit 11/+11, **Zauberabwehr 15/+15**

Merkmale: Furchtlos, Klettermax II, Infektiös (Kriechender Tod), Nachtsicht II, Schadensresistenz, Schmerzresistenz, Spezialzutaten, Übernatürliche Immunität, Unermüdlich, **Zusatzangriff 2**

Die Fähigkeit seine Form zu verändern erlaubt dem Blutteich, sich innerhalb 1 Minute durch jede Öffnung hindurchzubewegen, die mind. 1 cm groß ist. Rüstungen und Waffen, die mit dem Blutteich in Kontakt waren, müssen im Anschluss an die Begegnung auf Verschleiß (siehe Kapitel 5, S. 114) geprüft werden (50% Chance).

Kapitel 6: Spielleiterfiguren

Blutwicht

Blutwichte sehen aus wie kleine Menschen, deren Haut mit tiefen Falten überzogen ist, weshalb ihre Gesichter an Greise erinnern. Sie leben in kleinen, streng hierarchisch strukturierten Gruppen zusammen, die sich gerne in verlassenem Gebäuden niederlassen, die zivilisiertere Humanoide einst erbaut haben. „Sonst holt dich der Blutwicht“ ist eine gängige Phrase, um aufmüpfige Kinder zur Ordnung zu rufen.

Nur einige Gelehrte und Abenteurer, die es geschafft haben, eine Begegnung mit Blutwichten zu überleben, wissen, dass diese Wesen nicht nur in Märchen existieren. Blutwichte tragen ihren Namen aufgrund ihrer Angewohnheit, aus dem Blut getöteter Opfer (bevorzugt Angehöriger der spielbaren Völker) ein Getränk herzustellen, das sie jeglicher anderer Nahrung vorziehen.

Alle Blutwichte sind böser Gesinnung. Ihre Gefährlichkeit basiert auf einer, gerade angesichts ihrer geringen Größe, beeindruckenden Kraft und Zähigkeit, ihren Waffenfertigkeiten (sie führen stets Äxte) und der hinterhältigen Kampfweise. Letztere wird durch ihre geringe Größe und die Fähigkeit, im Dunkeln zu sehen, begünstigt.

CHA -3	GES +1	KPB +3
INT 0	WAH +1	WIL +2
LK 55	WS 28/14	ZK 15
RS/BE 2/4	BEW 4/-/-	GK/TRK -1/35
INI +1 (+5)	PV 13	Level 5
Streitaxt 6/+9, RW 1		SW: 1W+5
Wurfaxt 5/+7, RW 16		SW: 1W+4
<i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 4/+2 (+6), Athletik 4/+10, Heimlichkeit 6/+8, Mentales Training 4/+8, Sprachen 0, Wachsamkeit 5/+7, Wildnisleben 6/+8, Zauberaabwehr 6/+10		
<i>Merkmale:</i> Nachtsicht I, Übernatürliche Immunität,		
<i>Ausrüstung:</i> Lederrüstung, 2× Wurfaxt		

Dämonen

Dämonen werden mithilfe der Zauberfertigkeit Beschwören herbeigerufen (siehe Kapitel 4, S. 112).

Die Sortierung folgt dem Dämentypus: Zunächst Kundschafter, dann Kämpfer und zum Schluss hohe Dämonen.

Schnüffler (Kundschafter)

Der Schnüffler ähnelt einem schwarzen Gürteltier und wird von Beschwörern wegen seiner effektiven Spürnase geschätzt. Er ist für seine Größe recht schnell und kann hervorragend klettern (Gesinnung Neutral).

CHA -1	GES 0	KPB -4
INT -1	WAH +3	WIL 0
LK 5	WS 3/1	ZK 0
RS/BE 1/0	BEW 5/-/-	GK/TRK -2/1
INI +3	PV 14	Level 0
Biss 4/+0, RW 0		SW: 1W-5
<i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 0/+0, Wachsamkeit 8/+14, Zauberaabwehr 3/+3		
<i>Merkmale:</i> Feige, Klettermax II, Nachtsicht I, Spürnase		

Teufelchen (Kundschafter)

In seiner natürlichen Gestalt sieht ein Teufelchen aus wie ein sehr kleiner, geflügelter Halbling mit purpurner Haut und zwei kurzen, schmalen Hörnern (Gesinnung Böse).

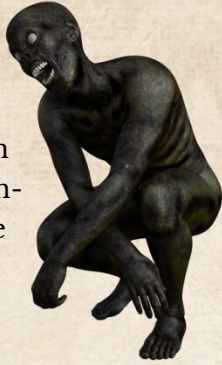
CHA +1	GES +2	KPB -4
INT 0	WAH +2	WIL 0
LK 10	WS 5/3	ZK 1
RS/BE 0/0	BEW 3/5/-	GK/TRK -2/1
INI +5	PV 14	Level 1
Dolch 2/+4, RW 0		SW: 1W-5
<i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 0/+4 Heimlichkeit, 8/+12, Fingerfertigkeit 7/+11, Sprachen 0, Wachsamkeit 6/+10, Zauberaabwehr 5/+5		
<i>Merkmale:</i> Feige, Gestaltwandler (spielbares Volk), Nachtsicht I		

Kapitel 6: Spielleiterfiguren

Verbrannter (Kämpfer)

Diese tumben, zerstörungswütigen Dämonen (Gesinnung Böse) erinnern an durch starke Verbrennungen grauenhaft entstellte Humanoide.

In ihrer Heimatsphäre kommen sie in Massen vor.



CHA -5	GES +1	KPB +1
INT -3	WAH 0	WIL 0
LK 40	WS -/-	ZK 3
RS/BE 0/0	BEW 5/-/-	GK/TRK 0/25
INI +3	PV 11	Level 3
Biss 5/+7, RW 1		SW: IW+1

Fertigkeiten: Akrobatik 4/+6, Athletik 4/+6, Mentales Training 3/+3, Schwimmen 2/+4, Sprachen 0 Wachsamkeit 3/+3, **Zauberabwehr 5/+5**

Merkmale: Nachtsicht II, Rudeltaktik, Rüstungsaversion, Schmerzresistenz

Höllenhund (Kämpfer)

Seine Bezeichnung verdankt dieses Wesen, dass es einem gedrungenen schwarzen Hund ähnelt und über die Fähigkeit verfügt, Feuer zu speien (Gesinnung Neutral).

CHA 0	GES +1	KPB +2
INT -4	WAH +1	WIL 0
LK 45	WS -/-	ZK 6
RS/BE 2/0	BEW 6/-/-	GK/TRK 0/60
INI +5	PV 12	Level 6
Biss 5/+8, RW 1		SW: IW+3

Fertigkeiten: Akrobatik 4/+6, Athletik 5/+9, Schwimmen 4/+8, Wachsamkeit 5/+7, **Zauberabwehr 6/+6**

Merkmale: Lastträger, Furchtlos, Nachtsicht I, Odemwaffe: Feuerkegel 3, Rüstungsaversion, Schmerzresistenz, Unermüdllich

Nachtmahr (Kämpfer)

Ein Nachtmahr sieht aus wie ein purpurfarbenes, kräftiges Pferd mit pupillenlosen roten Augen, das von Beschwörern besonders wegen seiner Flugfähigkeit gerne als Reittier

genutzt wird. Es kann jedoch auch kräftig mit seinen Hufen austeilern und ist sehr widerstandsfähig. Nachtmahre haben ein destruktives Temperament (Gesinnung Böse).



CHA 0	GES +3	KPB +5
INT -3	WAH +2	WIL +3
LK 80	WS 40/20	ZK 24
RS/BE 2/0	BEW 12/12/-	GK/TRK 1/90
INI +10	PV 12	Level 9
Hufschlag 8/+16, RW 1		SW: IW+6

Fertigkeiten: Akrobatik 9/+15, Athletik 10/+20, Schwimmen 5/+15, Wachsamkeit 8/+12, **Zauberabwehr 10/+16**

Merkmale: Furchtlos, Elementarresistenz (Feuer), Lastträger, Nachtsicht I, Rüstungsaversion, Schadensresistenz, Unermüdllich, **Zusatzangriff 1**

Stieroger (Kämpfer)

Stieroger tragen ihren Namen, weil sie wie eine Kreuzung zwischen Stier und Oger anmuten: Sie gehen aufrecht auf zwei Beinen und haben die Größe & Masse eines Ogers, an einen Stier erinnern hingegen Kopf und Hufe (Gesinnung Neutral).



Kapitel 6: Spielleiterfiguren

CHA 0	GES +3	KPB +5
INT -1	WAH 0	WIL +2
LK 120	WS -/-	ZK 21
RS/BE 4/2	BEW 7/-/-	GK/TRK 1/45
INI +7 (+9)	PV 11	Level 11

Schlachtbeil 8/+16, RW 2 **SW: 1W+12**

Hörner 6/+14, RW 1 **SW: 1W+7**

Fertigkeiten: **Akrobatik 6/+12**, **Athletik 8/+18**, **Sprachen 0**, **Wachsamkeit 5/+5**, **Zauberabwehr 7/+11**

Merkmale: **Furchtlos**, **Monsterreflexe**, **Nachtsicht I**, **Rüstungsaversion**, **Schmerzresistenz**, **Zusatzangriff 1**

Ausrüstung: exzellentes Schlachtbeil

Stieroger können mit ihren Hörnern das Manöver „Lanzenangriff“ durchführen (siehe Kapitel 3, S. 98).

Schlangengötze (Kämpfer)

Dieses Wesen ähnelt einer übergroßen Schlange mit menschlichem Torso und vier Armen. Jedes Armpaar führt einen mächtigen Zweihänder, darüber hinaus kann der Schlangengötze seine Giftzähne als Waffe einsetzen und seine Schuppen sind hart wie Metall (Gesinnung Neutral).

CHA 0	GES +4	KPB +4
INT 0	WAH +1	WIL +1
LK 120	WS -/-	ZK 20
RS/BE 6/4	BEW 5/-/-	GK/TRK 1/40
INI +9 (+13)	PV 12	Level 15

Zweihänder 10/+18, RW 2 **SW: 1W+12**

Biss 8/+16, RW 1 **SW: 1W+4**

Fertigkeiten: **Akrobatik 10/+18**, **Athletik 9/+17**, **Mentales Training 11/+13**, **Schwimmen 8/+16**, **Sprachen 0**, **Wachsamkeit 9/+11**, **Zauberabwehr 10/+12**

Merkmale: **Giftig (Biss)**, **Monsterreflexe**, **Nachtsicht II**, **Rüstungsaversion**, **Schmerzresistenz**, **Übernatürliche Immunität**, **Verteidiger**, **Zusatzangriff 2**

Ausrüstung: 2× exzellenter Zweihänder

Giftstufe 15; Wirkung: 1W+2* Schaden pro Runde für 3 Kampfrunden. Auch wer mehrfach gebissen wurde, erleidet pro Runde nur einmal Schaden durch dieses Gift.

Springer (Kämpfer)

Diese mächtige Art von Kämpferdämonen trägt ihren Namen, weil sie gerne eingesetzt werden, um feindliche Schlachtreihen oder Befestigungen mithilfe ihrer außergewöhnlichen Sprungfähigkeit zu überwinden (Gesinnung Neutral).

Neben ihren übergroßen Zähnen sticht besonders die in vielen Farben schillernde Haut der Springer ins Auge.



CHA 0	GES +1	KPB +7
INT -2	WAH +2	WIL +1
LK 180	WS -/-	ZK 19
RS/BE 6/0	BEW 7/-/-	GK/TRK 2/440
INI +10	PV 10	Level 14

Fangbeine 8/+16, RW 2 **SW: 1W+15**

Fertigkeiten: **Akrobatik 9/+11**, **Athletik 13/+27**, **Wachsamkeit 8/+12**, **Zauberabwehr 15/+17**

Merkmale: **Furchtlos**, **Lastträger**, **Klettermax I**, **Nachtsicht I**, **Rüstungsaversion**, **Schmerzresistenz**, **Verstärkter Angriff**, **Zusatzangriff 1**

Springer können als einfache Aktion bis zu 20 Felder (30 m) weit springen und dabei Höhen bis 12 Felder (18 m) überwinden.

Tentakelmonster (Kämpfer)

Dieser aquatische Dämon ähnelt einem Kraken mit einem Maul voller gifttriefender Zähne. Er fühlt sich sowohl in Salz- als auch in Süßwasser wohl (Gesinnung Neutral).

Kapitel 6: Spielleiterfiguren

CHA 0	GES +1	KPB +8
INT -2	WAH +1	WIL +1
LK 140	WS -/-	ZK 20
RS/BE 5/0	BEW 7/-/-	GK/TRK 2/240
INI +10	PV 10	Level 15
Biss 7/+16, RW 1		SW: 1W+10
Tentakel 9/+18, RW 3		SW: 1W+8

Fertigkeiten: Akrobatik 4/+6, Athletik 13/+29, Heimlichkeit 9/+11, Sprachen 0, Wachsamkeit 8/+10, **Zauberabwehr 11/+13**

Merkmale: Aquatisch, Furchtlos, Giftig (Biss), **Monsterreflexe**, Nachtsicht II, Rüstungsaversion, Schadensresistenz, Schmerzresistenz, Spezialzutaten, Übernatürliche Immunität, **Zusatzangriff 2**

Giftstufe: 15; Wirkung: Das Opfer wird für eine Kampf-
runde gelähmt (Effekt wie gleichnamiger Zauber, siehe
S. 133).

Stachler (Kämpfer)

Stachler zählen zu den gefährlichsten Kämpfer-
Dämonen: Es handelt sich um kraftvolle,
schnelle, sechsbeinige Wesen mit einen
Raubtiergebiss voll messerscharfer Zähne.
Ihre Beine sind mit Stacheln versehen, die
sowohl zustechen als auch abgeschossen wer-
den können und die nach dem Abschuss bin-
nen Sekunden nachwachsen.

Stachler sind außerdem exzellente „Fährten-
sucher“ (Gesinnung Neutral).

CHA 0	GES +5	KPB +5
INT -2	WAH +3	WIL +2
LK 80	WS -/-	ZK 27
RS/BE 5/0	BEW 8/-/-	GK/TRK 1/45
INI +17	PV 14	Level 17
Biss 14/+24, RW 1		SW: 1W+10
Stachel 15/+25, RW 24		SW: 1W+9

Fertigkeiten: Akrobatik 17/+27, Athletik 14/+24, Spra-
chen 0, Wachsamkeit 15/+21, **Zauberabwehr 16/+20**

Merkmale: Furchtlos, Klettermax II, Nachtsicht II, Rüs-
tungsaversion, Schmerzresistenz, Spürnase, Überna-
türliche Immunität, Unbeherrschbar, **Verteidiger**,
Wasserratte, **Zusatzangriff 3**

Der Stachelangriff kann in der Kontrollzone von Geg-
nern eingesetzt werden, ohne eine Erschwernis zu verur-
sachen.

Archon (Kämpfer)



Diese Engel sind die kleinen, häufigeren
„Schwestern“ der Seraphim (Gesinnung Gut).

CHA +4	GES +5	KPB +3
INT 0	WAH +5	WIL +4
LK 100	WS -/-	ZK 39
RS/BE 8/5	BEW 6/8/-	GK/TRK 0/35
INI +15 (+20)	PV 16	Level 19
Schwert 12/+20, RW 1		SW: 1W+12
Schild, klein 10/+18, RW 1		SW: 1W+7

Fertigkeiten: Akrobatik 15/+25, Athletik 14/+20, Menta-
les Training 13/+23, Schwimmen 10/+16, Sprachen 6,
Wachsamkeit 15/+25, **Zauberabwehr 12/+20**, Zauber-
kunde 13/+13

Merkmale: Furchtlos, **Monsterreflexe**, Nachtsicht II,
Regeneration, Schadensresistenz, Schmerzresistenz,
Übernatürliche Immunität, Unbeherrschbar, Uner-
mülich, **Verteidiger**, **Zusatzangriff 2**

Ausrüstung: exzellenter Schild, exzellentes Schwert (+2),
exzellenter Ringpanzer (+2)

Kapitel 6: Spielleiterfiguren

Schatten (Hoher Dämon)

Diese mordlustige Dämonenart (Gesinnung Böse) manifestiert sich als vage humanoide Schattenform mit hervorstechenden roten Augen.



CHA 0	GES +4	KPB 0
INT +2	WAH +3	WIL +4
LK 60	WS -/-	ZK 33
RS/BE 0/0	BEW -/6/-	GK/TRK 0/-
INI +14	PV 14	Level 13
Schlag 21/+21, RW 1		SW: 1W+5*
<i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 12/+20, Heimlichkeit 14/+22, Mentales Training 4/+12, Sprachen 0, Wachsamkeit 11/+17, Zauberabwehr 18/+26 , Zauberkunde 9/+13		
<i>Merkmale:</i> Ätherisch, Lebenskrafträuber, Nachtsicht II, Schadensresistenz, Schmerzresistenz, Übernatürliche Immunität, Unermüdlich, Verstärkter Angriff, Zusatzangriff 1		

Wenn ein Schatten einen Humanoiden durch Lebenskraftentzug tötet, formt sich aus der Seele des Opfers nach einer Minute ein neuer Schatten. Das Opfer kann dann nicht mehr durch Zauberei sondern nur noch durch göttliche Mächte wiederbelebt werden.

Treiber (Hoher Dämon)

Treiber sehen aus wie menschengroße, zwei-beinige Motten. Sie werden häufig in Kriegszeiten beschworen, um die Moral in feindlichen Städten zu untergraben: Mal hier und mal dort fällt ein Treiber ahnungslose Passanten an, quält sie ein wenig und lässt sie laufen, woraufhin er sich wieder an einen sicheren Ort zurückzieht.

Die durch seine Bisse übertragene Krankheit lässt viele seiner Opfer zu schreienden Nervenbündeln werden. Selbst die stärkste Moral schwindet dahin, wenn innerhalb der Stadtmauern ein Dämon ungehindert wütet und die Panik seiner Opfer langsam aber sicher immer weitere Kreise zieht (Gesinnung Böse).

CHA -3	GES +5	KPB +4
INT +2	WAH +4	WIL +3
LK 140	WS -/-	ZK 30
RS/BE 4/0	BEW 6/9/-	GK/TRK 0/40
INI +17	PV 15	Level 15
Biss 11/+20, RW 1		SW: 1W+6
Klauen 12/+21, RW 1		SW: 1W+5

Fertigkeiten: Akrobatik 14/+24, Athletik 13/+21, Heimlichkeit 15/+25, Mentales Training 8/+14, Schwimmen 12/+20, Sprachen 3, Wachsamkeit 13/+21, **Zauberabwehr 14/+20**, Zauberkunde 10/+14

Merkmale: Infektiös (Verzagen), Nachtsicht II, Rüstungssaversion, Schmerzresistenz, Unermüdlich, Verstärkter Angriff, **Zusatzangriff 3**

Plagenbringer (Hoher Dämon)

Diese Art hoher Dämon erscheint wie der leibhaftige Tod: Ein Skelett in schwarzer Kutte und mit einer Sense bewaffnet.

Er wird beschworen, um ganze Städte zu entvölkern, wobei er sehr subtil vorgeht: Nachts dringt der Plagenbringer heimlich in die Häuser der Bewohner ein und infiziert diese mit dem „Schwarzen Tod“, während er tagsüber als normaler Humanoider über die Marktplätze schlendert. Auch durchstreift er gerne die Kanalisation, um möglichst viele

Kapitel 6: Spielleiterfiguren

Ratten zu infizieren und so für eine noch schnellere Ausbreitung der Seuche zu sorgen. Zusätzliches Chaos stiftet schließlich die Umwandlung von Seuchenopfern in gewöhnliche Untote (Gesinnung Böse).

CHA -4	GES +6	KPB +3
INT +5	WAH +3	WIL +6
LK 160	WS -/-	ZK 84
RS/BE 0/0	BEW 6/6/-	GK/TRK 0/35
INI +18	PV 15	Level 18
Sense 17/+26, RW 2		SW: 1W+9

Fertigkeiten: Akrobatik 16/+28, Athletik 12/+18, Heimlichkeit 12/+24, Mentales Training 16/+28, Schwimmen 6/+12, Sozialkompetenz 15/+16, Sprachen 7, Wachsamkeit 13/+19, Wildnisleben 12/+20, **Zauberabwehr 15/+27**, Zauberkunde 14/+24, Zaubern (Nekromantie) 15/+25

Merkmale: Gestaltwandler (spielbares Volk), Infektiös (Schwarzer Tod), **Monsterreflexe**, Nachtsicht II, Schadensresistenz, Schmerzresistenz, Übernatürliche Immunität, Unermüdllich, Verstärkter Angriff, **Zusatzangriff 3**

Ausrüstung: Hellebarde (Sense) +1

Alle Spielfiguren, die sich innerhalb von 10 Feldern (15 m) um den Plagenbringer aufgehalten haben, müssen einmal pro Tag prüfen, ob sie sich mit dem Schwarzen Tod anstecken.

Zauberspezialisierungen (Grad): Höhere Untote erschaffen (1), Gewöhnliche Untote erschaffen (1), Vampirgriff (2), Verdorren (2), Verlangsamten (1).

Schlangenfürstin (Hoher Dämon)

Diese Dämonen gehören zum gleichen Volk wie Schlangengötzen, stehen aber in der Hierarchie dieses Volkes weit über den Götzen.

Schlangenfürstinnen verfügen über starke Zauberfertigkeiten, was sie kombiniert mit der Gabe der Gestaltwandlung auch zu exzellenten Spionen macht (Gesinnung Neutral).



CHA +5	GES +4	KPB +2
INT +7	WAH +2	WIL +7
LK 90	WS -/-	ZK 190
RS/BE 4/0	BEW 5/-/-	GK/TRK 1/30
INI +17	PV 12	Level 21
Biss 16/+22, RW 1		SW: 1W+2

Fertigkeiten: Akrobatik 14/+22, Athletik 8/+12, Bildung 16/+30, Mentales Training 20/+34, Monsterkunde 14/+25, Sozialkompetenz 15/+27, Schwimmen 6/+10, Sprachen 7, Wachsamkeit 13/+17, **Zauberabwehr 22/+36**, Zauberkunde 16/+30, Zaubern Magie 14/+28, Zaubern Manipulation 16/+30, Zaubern (Urkräfte) 14/+30

Merkmale: Gestaltwandler (spielbares Volk), Giftig, **Legendär**, Nachtsicht II, Rüstungsaversion, Schadensresistenz, Schmerzresistenz, Übernatürliche Immunität, **Verteidiger**

Giftstufe 21; Wirkung: 1W+2* Schaden pro Runde für 3 Kampfrunden. Auch wer mehrfach gebissen wurde, erleidet pro Runde nur einmal Schaden durch dieses Gift. Zauberspezialisierungen (Grad): Befehl (1), Elementgeschoss: Feuer (1), Elementexplosion: Feuer (2), Handlung beherrschen (2), Schutzschild (1), Suggestion (1).

Kapitel 6: Spielleiterfiguren

Seraph (Hoher Dämon)

Der Seraph ist ein ca. 3 m großer, muskulöser Humanoider mit weiß gefiederten Flügeln auf dem Rücken. Er ist mit einem Plattenpanzer gerüstet und führt einen mächtigen Zweihänder.

Seraphim zählen zu den mächtigsten Engeln (Gesinnung Gut) und sind entsprechend selten.

CHA +5	GES +4	KPB +6
INT +4	WAH +5	WIL +8
LK 200	WS -/-	ZK 127
RS/BE 12/8	BEW 6/8/-	GK/TRK 1/50
INI +17 (+25)	PV 14	Level 29
Zweihänder 22/+32, RW 2	SW: IW+19	

Fertigkeiten: Akrobatik 25/+33, Athletik 20/+31, Bildung 10/+18, Lippen Lesen 18/+28, Mentales Training 23/+39, Monsterkunde 16/+25, Schwimmen 14/+26, Sozialkompetenz 15/+25, Sprachen 18, Wachsamkeit 15/+25, Zauberaabwehr 14/+30, Zauberkunde 12/+20, Zaubern (Wandlung)18/+26

Merkmale: Furchtlos, **Legendär**, **Monsterreflexe**, Nachtsicht II, Regeneration, Schadensresistenz, Schmerzresistenz, Übernatürliche Immunität, Unbeherrschbar, Unermüdlich, **Verteidiger**, **Zusatzangriff 2**

Ausrüstung: legendärer Zweihänder (+4), legendärer Plattenpanzer (+4)

Zauberspezialisierungen (Grad): Lebenswächter (1), Maske (1), Rüstungsschutz (2), Verletzungen heilen (1), Wiederbelebung (2).

Succubus (Hoher Dämon)

Diese Dämonenart (Gesinnung Neutral) sieht wie eine verführerische Menschenfrau mit dämonischen Flügeln aus.

Succubi werden dank der Fähigkeit, ihre Gestalt zu verändern, besonders gerne eingesetzt, um einflussreiche Opfer auszuspionieren. Es existiert eine männliche Variante, die Incubus genannt wird.



CHA +4	GES +4	KPB 0
INT +5	WAH +2	WIL +5
LK 60	WS -/-	ZK 85
RS/BE 3/0	BEW 5/5/-	GK/TRK 0/20
INI +12	PV 13	Level II
Schlag 8/+12, RW 1	SW: IW	

Fertigkeiten: Akrobatik 10/+18, Athletik 8/+8, Bildung 11/+21, Mentales Training 13/+23, Monsterkunde 11/+20, Lippen Lesen 11/+15, Sozialkompetenz 13/+22, Sprachen 6, Wachsamkeit 12/+16, **Zauberaabwehr 10/+20**, Zauberkunde 12/+22, Zaubern Manipulation 10/+20, Zaubern (Urkräfte) 10/+20

Merkmale: Gestaltwandler (spielbares Volk), Nachtsicht II, Rüstungsaversion, Schmerzresistenz, Übernatürliche Immunität

Zauberspezialisierungen (Grad): Befehl (1), Elementgeschoss: Feuer (1), Elementexplosion: Feuer (1), Handlung beherrschen (1), Schutzschild (1), Suggestion (1).

Kapitel 6: Spielleiterfiguren

Wurmfratze (Hoher Dämon)

Dieser Dämon sieht aus wie ein Humanoid, der in wehende, schwarze Gewänder gekleidet ist, und anstelle eine Gesichts eine unnatürliche Schwärze aufweist, in der nichts als unzählige, sich stetig windende Würmer zu erkennen sind.

Wurmfratzen genießen es, empfindungsfähige Wesen zu quälen (Gesinnung Böse). Sie stammen aus der gleichen Sphäre wie Verbrannte und nutzen die Verbrannten dort als Fußsoldaten.

CHA -5	GES +5	KPB +4
INT +6	WAH +3	WIL +7
LK 180	WS -/-	ZK 104
RS/BE 8/6	BEW 7/10/-	GK/TRK 0/40
INI +14 (+20)	PV 15	Level 23
Morgenstern 18/+28, RW 1		SW: 1W+10
Schild, klein 16/+26, RW 1		SW: 1W+3

Fertigkeiten: Akrobatik 21/+25 (+31), Athletik 18/+26, Heimlichkeit 8/+18, Mentales Training 15/+29, Sozialkompetenz 13/+14, Schwimmen 12/+20, Sprachen 5, Wachsamkeit 11/+17, **Zauberabwehr 16/+30**, Zauberkunde 18/+30, Zaubern (Manipulation oder Magie oder Urkräfte) 16/+28

Merkmale: Lebenskrafräuber, Gestaltwandler (spielbares Volk), Nachtsicht II, Schmerzresistenz, Übernatürliche Immunität, Unermüdllich, **Verteidiger, Zusatzangriff 3**

Ausrüstung: exzellenter Schild, exzellenter Morgenstern (+2), exzellenter Schuppenpanzer (+2)

Zauberspezialisierungen im Umfang von 9 Grad.

Der Ewige

Er ist der Urahn der Baumhirten und streift in den tiefsten Urwäldern der Welt umher, um sie vor Schaden zu bewahren. Der Ewige gilt als unsterblich und sehr weise.

Außerdem ist der Ewige ein äußerst mächtiges Wesen: Er hat die Physis eines gigantischen Baumhirten und ist sowohl in der Lage, Naturgeister zu seiner Unterstützung herbeizurufen, als auch Bauhirten zu erschaffen.

CHA +4	GES +1	KPB +10
INT +5	WAH +2	WIL +6
LK 260	WS -/-	ZK 111
RS/BE 7/0	BEW 8/-/-	GK/TRK 3/1400
INI +17	PV 9	Level 27
Faust 16/+27, RW 3		SW: 1W+16

Fertigkeiten: Akrobatik 10/+12, Athletik 25/+45, Bildung 25/+35, Heilkunde 14/+20, Mentales Training 28/+40, Naturkunde 30/+40, Monsterkunde 20/+30, Sozialkompetenz 12/+20, Sprachen 7, Wachsamkeit 21/+25, Wildnisleben 31/+35, **Zauberabwehr 17/+29**, Zauberkunde 4/+14, Zaubern (Beschwören) 30/+40

Merkmale: Lastträger, **Legendär**, Monsterreflexe, Nachtsicht I, Rüstungsaversion, Schadensresistenz, Schmerzresistenz, Spezialzutaten, Übernatürliche Immunität, Unbeherrschbar, **Verteidiger, Zusatzangriff 2**

Der Ewige verursacht doppelten Schaden gegen Objekte. Der Ewige kann nur Naturgeister beschwören, verfügt dafür jedoch über das Talent „Höhere Zauberfinesse“ (siehe Kapitel 2, S. 74).

Als Komplexaktion kann er einmal pro Tag für 100 ZK einen gesunden Baum in einen Baumhirten verwandeln. Alle Baumhirten unterliegen dem Zwang, den Befehlen des Ewigen zu folgen.

Zauberspezialisierungen (Grad): Waldgeist beschwören (2).

Drachen



Kapitel 6: Spielleiterfiguren

Ein feindlich gesinnter Drache ist aufgrund seiner Physis, seiner Intelligenz und seiner gefürchteten Odemwaffe eine der größten Herausforderungen des Abenteurerlebens. Viele Drachen sind geradezu in Gold vernarrt und sammeln es in möglichst großer Menge. Drachen kommen in vier Farben vor, die die Art ihrer Odemwaffe festlegt: Rote Drachen speien Feuer, weiße Drachen Frost, blaue Drachen Blitze und grüne Drachen Säure. Es dauert Jahrhunderte, bis ein Drache seine volle Körpergröße erreicht. Weil Drachen sehr territoriale Wesen sind, die sich auch untereinander in die Quere kommen, erreichen nur die fähigsten Exemplare dieses Stadium. Von Gelehrten werden sie gerne als „alte Drachen“ bezeichnet.

Drachen können mit ihren breiten Schwingen schnell große Distanzen überbrücken: Die normale Reisegeschwindigkeit beträgt 100 km/h, der „Gewaltflug“ erreicht 150 km/h. Nestlinge erreichen jedoch maximal die Hälfte dieser Geschwindigkeiten.



Drache (Nestling)

CHA +2	GES +1	KPB +4
INT 0	WAH +2	WIL +1
LK 50	WS 25/23	ZK 12
RS/BE 4/0	BEW 7/14/-	GK/TRK 0/80
INI +7	PV 12	Level 7
Klaue 5/+10, RW 1		SW: 1W+6
Biss 4/+9, RW 1		SW: 1W+7

Fertigkeiten: **Akrobatik 8/+10**, **Athletik 6/+14**, **Mentales Training 6/+8**, **Monsterkunde 4/+6**, **Naturkunde 5/+9**, **Sprachen 2**, **Wachsamkeit 8/+12**, **Wildnisleben 7/+11**, **Zauberabwehr 8/+10**

Merkmale: Elementarresistenz (Element der Odemwaffe), Lastträger, Nachtsicht I, Odemwaffe: Kegel 3/Strahl 6, Rüstungsaversion, Spezialzutaten, Wasserratte

Drache (jugendlich)

CHA +4	GES 0	KPB +6
INT +2	WAH +4	WIL +2
LK 110	WS 55/28	ZK 22
RS/BE 7/0	BEW 7/14/-	GK/TRK 1/100
INI +10	PV 11	Level 12
Klaue 7/+13, RW 1		SW: 1W+9
Biss 6/+12, RW 1		SW: 1W+10
Schwanz 5/+11, RW 2		SW: 1W+7

Fertigkeiten: **Akrobatik 14/+14**, **Athletik 12/+24**, **Bildung 7/+11**, **Mentales Training 9/+13**, **Monsterkunde 10/+16**, **Naturkunde 10/+16** **Sozialkompetenz 6/+12**, **Sprachen 5**, **Wachsamkeit 10/+18**, **Wildnisleben 9/+15**, **Zauberabwehr 9/+13**, **Zauberkunde 5/+9**

Merkmale: Elementarresistenz (Element der Odemwaffe), Lastträger, Nachtsicht I, Odemwaffe: Kegel 6/Strahl 12, Rüstungsaversion, Spezialzutaten, Verstärkter Angriff, Wasserratte, **Zusatzangriff 1**

Drache (erwachsen)

CHA +6	GES 0	KPB +8
INT +4	WAH +4	WIL +4
LK 190	WS 95/47	ZK 42
RS/BE 12/0	BEW 8/16/-	GK/TRK 2/580
INI +15	PV 10	Level 22
Klaue 14/+22, RW 2		SW: 1W+13
Biss 13/+21, RW 2		SW: 1W+14
Schwanz 12/+20, RW 3		SW: 1W+11

Fertigkeiten: **Akrobatik 12/+12**, **Athletik 22/+38**, **Bildung 14/+22**, **Mentales Training 20/+28**, **Monsterkunde 16/+24**, **Naturkunde 16/+24**, **Sozialkompetenz 19/+29**, **Sprachen 9**, **Wachsamkeit 16/+24**, **Wildnisleben 15/+23**, **Zauberabwehr 12/+20**, **Zauberkunde 10/+18**

Merkmale: Elementarresistenz (Element der Odemwaffe), Lastträger, **Monsterreflexe**, Nachtsicht I, Odemwaffe: Kegel 12/Strahl 24, Rüstungsaversion, Spezialzutaten, Verstärkter Angriff, **Verteidiger**, Wasserratte, **Windangriff 10**, **Zusatzangriff 2**



Kapitel 6: Spielleiterfiguren

Drache (alt)

Diese gewaltigen Wesen sind die mächtigsten ihrer Art. Fast alle alten Drachen verstehen sich auf Zauberei.

CHA +8	GES 0	KPB +10
INT +6	WAH +4	WIL +6
LK 250	WS 140/70	ZK 120
RS/BE 15/0	BEW 9/18/-	GK/TRK 3/1400
INI +19	PV 9	Level 30
Klauen 20/+30, RW 2		SW: 1W+16
Biss 19/+29, RW 2		SW: 1W+17
Schwanz 18/+28, RW 3		SW: 1W+14

Fertigkeiten: Akrobatik 10/+10, Athletik 30/+50, Bildung 22/+34, Mentales Training 30/+42, Monsterkunde 23/+33, Naturkunde 23/+33, Sozialkompetenz 30/+44, Sprachen 15, Wachsamkeit 20/+28, Wildnisleben 19/+27, **Zauberabwehr 16/+28**, Zauberkunde 20/+32, Zaubern (2 beliebige Bereiche) 22/+34

Merkmale: Elementarresistenz (Element der Odemwaffe), Lastträger, **Legendär**, **Monsterreflexe**, Nachtsicht I, Odemwaffe: Kegel 30/Strahl 60, Rüstungsaversion, Verstärkter Angriff, Verschlinger, **Verteidiger**, Wasserratte, Windangriff 20, **Zusatzangriff 3**

Zauberspezialisierungen im Umfang von 10 Graden.

Drachenechse



Drachenechsen haben vier Beine, eine sehr kräftige Statur, einen drachenähnlichen Kopf, einen stachelbewehrten Schwanz und eine geschuppte, stabile Haut. Sie sind solitär lebende Fleischfresser, die sich durch Ablage einzelner Eier vermehren.

Wie bei Greifen sind Eier bzw. Küken von Drachenechsen mindestens 500 GM pro Stück Wert, denn nicht nur die Tsuul wissen, dass abgerichtete Drachenechsen formidable Reittiere abgeben.

CHA 0	GES +1	KPB +5
INT -6	WAH +1	WIL 0
LK 95	WS 48/19	ZK 10
RS/BE 5/0	BEW 10/-/-	GK/TRK 1/90
INI +7	PV 11	Level 10
Biss 10/+16, RW 1		SW: 1W+9
Schwanz 8/+14, RW 2		SW: 1W+10

Fertigkeiten: Akrobatik 7/+9, Athletik 11/+21, Mentales Training 7/+7, Schwimmen 5/+15, Wachsamkeit 8/+10, **Zauberabwehr 10/+10**

Merkmale: Feige, Lastträger, Nachtsicht I, **Zusatzangriff 1**

Dryade

Dryaden sind feminine, humanoide Wesen, deren Körper statt von Haut von einer Rinde bedeckt sind. Sie leben in kleinen Gruppen und kommen – wie Baumhirten, mit denen sie sich bestens verstehen – ausschließlich in unberührten Urwäldern vor.

Dryaden sind grundsätzlich freundlich und friedfertig (Gesinnung Gut), außer jemand fügt ihrem Wald mutwillig Schaden zu. Solche Frevler werden von Dryaden vertrieben und zur Not auch getötet. Dabei ist ihnen ihre Beschwörungszauberei von Nutzen, die Dryaden ausschließlich zum Herbeirufen von Naturgeistern einsetzen.

Wo ein Urwald an eine Auenlandschaft grenzt, entstehen oft enge Freundschaften zwischen Dryaden und den ihnen seelenverwandten Einhörnern.

Kapitel 6: Spielleiterfiguren

CHA +2	GES +1	KPB +1
INT +2	WAH +2	WIL +3
LK 45	WS 23/11	ZK 39
RS/BE 5/0	BEW 5/-/-	GK/TRK 0/25
INI +7	PV 12	Level 8
Faust 8/+10, RW 1		SW: 1W+2

Fertigkeiten: Akrobatik 7/+9, Athletik 6/+8, Heimlichkeit 6/+8, Heilkunde 8/+11, Mentales Training 8/+14, Monsterkunde 6/+10, Naturkunde 7/+11, Sprachen 0, Sozialkompetenz 5/+9, Wachsamkeit 6/+10, Wildnisleben 8/+12, Zauberaabwehr 6/+12, Zaubern (Beschwören) 9/+13, Zauberkunde 4/+8

Merkmale: Nachtsicht I, Rüstungsaversion, Übernatürliche Immunität, **Zusatzangriff 2**

Dryaden können ausschließlich Naturgeister beschwören. Sie verfügen über das Talent „Pfadfinder“ (siehe Kapitel 2, S 78) und können Bäume schneller wachsen lassen. Hierzu muss die Dryade als Komplexaktion den Baum berühren und 1 ZK investieren. Der Baum wächst danach für ein Jahr in zehnfacher Geschwindigkeit.

Zauberspezialisierungen (Grad): Waldgeister beschwören (2).

Egelling

Diese Kreaturen erinnern auf den ersten Blick an Blutegel von der Größe eines ausgewachsenen Hechts und leben in Wassernähe, wo sie Beutetiere anfallen, sich in ihrem Fleisch verbeißen und Blut saugen.

Für einen erfahrenen Abenteurer stellt der Kampf mit einem Egelling normalerweise keine große Herausforderung dar, allerdings tragen diese Kreaturen häufig einen Parasiten in sich, der beim Biss auf das Beutetier übertragen wird, wo dieser das Nervensystem befallt und taumelnde Bewegung hervorruft.

Der Name dieser Krankheit („Drachenfutter“) kommt nicht von ungefähr, denn die eigentlichen Endwirte dieses Parasiten stellen Drachen dar, in deren Verdauungstrakt sie ihre volle Größe annehmen und sich bis zu ihrem Lebensende ungeschlechtlich fortpflanzen. Gelangen die Larven des Drachenbandwurms in Wassernähe, können sie

Egellinge befallen und den Fortpflanzungszyklus abschließen.

CHA 0	GES +1	KPB -6
INT -7	WAH +1	WIL 0
LK 1	WS 1/1	ZK 1
RS/BE 0/0	BEW 2/-/-	GK/TRK -2/1
INI +3	PV 14	Level 1
Biss 9/+4, RW 0		SW: 1W-6

Fertigkeiten: Akrobatik 0/+2, Wachsamkeit 3/+5, Zauberaabwehr 4/+4

Merkmale: Infektiös (Drachenfutter), Nachtsicht II, Wasserratte

Einhorn



Einhörner sind freundliche (Gesinnung Gut), hoch-intelligente Wesen, die silberweißen Pferden ähneln, deren Stirn ein elegantes Horn ziert.

Ihr bevorzugtes Zuhause sind unberührte Auenlandschaften. Meist wird ein Revier von einem Einhornpaar bewohnt, das ein Leben lang zusammen bleibt.

Einhörner verachten Wesen, die die Natur mehr, als für das eigene Überleben notwendig, beanspruchen.

Kapitel 6: Spielleiterfiguren

CHA +2	GES 0	KPB +4
INT +3	WAH +2	WIL +4
LK 60	WS 30/15	ZK 35
RS/BE 0/0	BEW 10/-/-	GK/TRK 1/80
INI +5	PV 10	Level 5
Hufschlag 6/+10, RW 1		SW: 1W+3
Horn 4/+8, RW 1		SW: 1W+5

Fertigkeiten: **Akrobatik 0/+0**, **Athletik 6/+14**, **Heimlichkeit 6/+6**, **Mentales Training 4/+10**, **Naturkunde 7/+12**, **Schwimmen 2/+10**, **Sozialkompetenz 5/+10**, **Sprachen 3**, **Wachsamkeit 5/+9**, **Wildnisleben 7/+11**, **Zauberabwehr 3/+11**, **Zaubern (Wandlung) 6/+12**

Merkmale: **Lastträger**, **Nachtsicht I**, **Rüstungsaversion**, **Spezialzutaten**, **Übernatürliche Immunität**, **Verstärkter Angriff**

Einhörner können mit ihrem Horn das Manöver „Lanzenangriff“ durchführen (siehe Kapitel 3, S. 98).

Ein Einhorn kann als Komplexaktion eine Spielfigur, die nicht länger als 1 Minute tot ist und nicht an Altersschwäche gestorben ist, ins Leben zurückholen. Diese Aktion kostet das Einhorn 20 ZK und verursacht ihm zudem 5 Grade Erschöpfung. Die Spielfigur erwacht mit halber LK, 0 ZK und 5 Graden Erschöpfung.

Elementare

Elementare werden mithilfe der Zauberfertigkeit **Beschwören** herbeigerufen (siehe Kapitel 4, S. 113).

Erdelementar (7)

CHA 0	GES -1	KPB +5
INT -3	WAH +1	WIL +1
LK 70	WS -/-	ZK 12
RS/BE 3/0	BEW 5/-/6	GK/TRK 0/90
INI +4	PV 10	Level 7
Schlag 4/+8, RW 1		SW: 1W+6

Fertigkeiten: **Akrobatik 0/-2**, **Athletik 8/+18**, **Wachsamkeit 4/+6**, **Zauberabwehr 6/+8**

Merkmale: **Elementarresistenz (Erde)**, **Furchtlos**, **Lastträger**, **Nachtsicht II**, **Odemwaffe: Säurekegel 4**, **Rüstungsaversion**, **Schmerzresistenz**, **Übernatürliche Immunität**, **Unermüdlich**

Erdelementar (12)

CHA 0	GES -1	KPB +6
INT 0	WAH +1	WIL +2
LK 110	WS -/-	ZK 22
RS/BE 5/0	BEW 6/-/7	GK/TRK 1/100
INI +6	PV 9	Level 12
Schlag 9/+14, RW 1		SW: 1W+8

Fertigkeiten: **Akrobatik 0/-2**, **Athletik 14/+26**, **Wachsamkeit 7/+9**, **Zauberabwehr 11/+15**

Merkmale: **Elementarresistenz (Erde)**, **Furchtlos**, **Lastträger**, **Nachtsicht II**, **Odemwaffe: Säurekegel 6**, **Rüstungsaversion**, **Schmerzresistenz**, **Übernatürliche Immunität**, **Unermüdlich**, **Zusatzangriff 1**

Feuerelementar (8)

CHA 0	GES +3	KPB +2
INT -2	WAH +2	WIL +1
LK 55	WS -/-	ZK 13
RS/BE 0/0	BEW 7/-/-	GK/TRK 0/30
INI +9	PV 13	Level 8
Schlag 9/+14, RW 1		SW: 1W+4

Fertigkeiten: **Akrobatik 6/+12**, **Athletik 4/+8**, **Wachsamkeit 5/+9**, **Zauberabwehr 8/+10**

Merkmale: **Elementarresistenz (Feuer)**, **Furchtlos**, **Nachtsicht II**, **Odemwaffe: Feuerkegel 4**, **Rüstungsaversion**, **Schmerzresistenz**, **Übernatürliche Immunität**, **Unermüdlich**, **Zusatzangriff 1**

Zählt als Lichtquelle mit Leuchtradius 16 (24 m).



Kapitel 6: Spielleiterfiguren

Feurelementar (17)

CHA 0	GES +4	KPB +6
INT +2	WAH +2	WIL +4
LK 140	WS -/-	ZK 37
RS/BE 0/0	BEW 8/-/-	GK/TRK 2/200
INI +15	PV 13	Level 17
Schlag 10/+20, RW 1		SW: 1W+7
<i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 8/+16, Athletik 7/+19, Wachsamkeit 10/+14, Zauberabwehr 15/+23		
<i>Merkmale:</i> Elementarresistenz (Feuer), Furchtlos, Nachtsicht II, Odemwaffe: Feuerkegel 8, Rüstungsaversion, Schmerzresistenz, Übernatürliche Immunität, Unermüdlich, Verteidiger, Zusatzangriff 3		

Zählt als Lichtquelle mit Leuchtradius 34 (51 m).

Luftelementar (5)

CHA 0	GES +3	KPB -1
INT -4	WAH +1	WIL +1
LK 25	WS -/-	ZK 10
RS/BE 0/0	BEW -7/-	GK/TRK -1/15
INI +7	PV 14	Level 5
Schlag 6/+8, RW 1		SW: 1W
<i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 6/+12, Wachsamkeit 5/+7, Zauberabwehr 5/+7		
<i>Merkmale:</i> Elementarresistenz (Luft), Furchtlos, Nachtsicht II, Nebelform, Odemwaffe: Blitzkegel 2, Rüstungsaversion, Schmerzresistenz, Übernatürliche Immunität, Unermüdlich, Zusatzangriff 1		

Luftelementar (9)

CHA 0	GES +5	KPB 0
INT -2	WAH +2	WIL +1
LK 40	WS -/-	ZK 14
RS/BE 0/0	BEW -8/-	GK/TRK 0/20
INI +12	PV 14	Level 9
Schlag 10/+15, RW 1		SW: 1W+2
<i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 10/+20, Wachsamkeit 7/+9, Zauberabwehr 8/+10		
<i>Merkmale:</i> Elementarresistenz (Luft), Furchtlos, Nachtsicht II, Nebelform, Odemwaffe: Blitzkegel 4 Rüstungsaversion, Schmerzresistenz, Übernatürliche Immunität, Unermüdlich, Zusatzangriff 2		

Wasserelementar (8)

CHA 0	GES 0	KPB +4
INT -2	WAH +1	WIL +1
LK 65	WS -/-	ZK 13
RS/BE 0/0	BEW 5/-/-	GK/TRK 0/40
INI +5	PV 11	Level 8
Schlag 9/+13, RW 1		SW: 1W+5
<i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 4/+4, Athletik 6/+14, Wachsamkeit 5/+7, Zauberabwehr 8/+10		
<i>Merkmale:</i> Elementarresistenz (Wasser), Furchtlos, Nachtsicht ² , Odemwaffe: Frostkegel 4, Rüstungsaversion, Schmerzresistenz, Übernatürliche Immunität, Unermüdlich, Wasserratte, Zusatzangriff 1		

Wasserelementar (15)

CHA 0	GES 0	KPB +5
INT +1	WAH +1	WIL +3
LK 135	WS -/-	ZK 30
RS/BE 0/0	BEW 6/-/-	GK/TRK 2/180
INI +9	PV 9	Level 15
Schlag 14/+19, RW 1		SW: 1W+7
<i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 6/+6, Athletik 14/+24, Wachsamkeit 10/+12, Zauberabwehr 14/+20		
<i>Merkmale:</i> Elementarresistenz (Wasser), Furchtlos, Nachtsicht II, Odemwaffe: Frostkegel 6, Rüstungsaversion, Schmerzresistenz, Übernatürliche Immunität, Unermüdlich, Verteidiger, Wasserratte, Zusatzangriff 2		

Elementross

In sehr seltenen Fällen kommen in Pferdeherden Fohlen zur Welt, die von der Kraft eines Elements durchdrungen sind. Diese Exemplare sind nicht nur wendiger, zäher und intelligenter als normale Pferde sondern übertragen auch ihre jeweilige Elementarresistenz auf potentielle Reiter.

An der Fellfarbe lässt sich erkennen, mit welchem Element ein Ross verbunden ist: Erdrösser sind dunkelgrün, Feuerrösser sind hellrot, Luftrösser hellblau und Wasserrösser dunkelblau.

Kapitel 6: Spielleiterfiguren

CHA +1	GES +2	KPB +5
INT -5	WAH +1	WIL +2
LK 75	WS 38/19	ZK 17
RS/BE 1/0	BEW 12/-/-	GK/TRK 1/90
INI +7	PV 11	Level 7
Hufschlag 6/+13, RW 1		SW: 1W+6
<i>Fertigkeiten: Akrobatik 0/+4, Athletik 8/+18, Mentales Training 4/+8, Schwimmen 0/+10, Wachsamkeit 7/+9, Zauberabwehr 8/+12</i>		
<i>Merkmale: Elementarresistenz (der Fellfarbe zugeordnetes Element), Feige, Lastträger, Nachtsicht I, Rüstungsaversion, Spezialzutaten, Zusatzangriff 1</i>		

Erdkrake

Die einzelgängerischen Erdkraken bewegen sich durchs Erdreich statt durch Wasser. Dort lauen sie kurz unter der Oberfläche und warten auf Beute, die kleiner ist als sie selbst. Die bevorzugte Jagdtechnik der Erdkraken besteht darin, ihre Beute mit Tentakelangriffen zu betäuben, sie danach unter die Erde zu ziehen und dort in Ruhe zu fressen. Dafür stehen ihnen vier lange Tentakel zur Verfügung, die ein starkes Schlafgift absondern können.

Die Haut der Erdkraken ist so widerstandsfähig wie ein Schuppenpanzer.

CHA -1	GES +1	KPB +8
INT -6	WAH +2	WIL 0
LK 125	WS 62/31	ZK 14
RS/BE 7/0	BEW -/-/7	GK/TRK 2/240
INI +9	PV 10	Level 14
Biss 6/+15, RW 1		SW: 1W+10
Tentakel 8/+17, RW 3		SW: 1W+8
<i>Fertigkeiten: Akrobatik 0/+2, Athletik 13/+29, Heimlichkeit 11/+13, Wachsamkeit 14/+18, Zauberabwehr 10/+10</i>		
<i>Merkmale: Furchtlos, Giftig (Tentakel), Monsterreflexe, Nachtsicht II, Rüstungsaversion, Spezialzutaten, Zusatzangriff 2</i>		

Giftstufe: 14; Wirkung: Das Opfer wird in einen Schlaf versetzt, der wie der gleichnamige Zauber funktioniert (siehe Kapitel 4, S. 135).

Die jeweilige Elementarresistenz erstreckt sich auch auf Reiter.

Fee

In einigen als verwunschen geltenden Wäldern haben sich Feen niedergelassen: Kleine, hochintelligente und wunderschöne geflügelte Wesen, die entschieden dagegen vorgehen, wenn Humanoide ihre Bäume fällen oder sonst den Frieden ihres Reiches stören. Gegen solche Unruhestifter setzen sie ihre starken Zauberfertigkeiten ein. Feen leben in kleinen Gruppen zusammen, wobei die Angehörigen einer jeden Gruppe allesamt entweder guter oder böser Gesinnung sind. Gute Feen werden auch Holde genannt, böse Feen bezeichnet man hingegen als Unholde. Holde setzen in der Bekämpfung von Unruhestiftern häufig auf harmlose Suggestionen, während Unholde bevorzugt Suggestionen einpflanzen, die darauf zielen, dass das Opfer nach der Rückkehr zum eigenen Volk Gewaltverbrechen begeht.



CHA +4	GES +4	KPB -3
INT +7	WAH +2	WIL +5
LK 10	WS 5/3	ZK 150
RS/BE 0/0	BEW 3/6/-	GK/TRK -2/3
INI +12	PV 15	Level 11
Waffenloser Kampf 0/+1, RW 1		SW: 1W-5
<i>Fertigkeiten: Akrobatik 10/+18, Fingerfertigkeit 12/+18, Heimlichkeit 12/+20, Mentales Training 10/+20, Monsterkunde 11/+20, Naturkunde 11/+20, Sozialkompetenz 10/+22, Sprachen 3, Wachsamkeit 8/+12, Wildnisleben 8/+12, Zauberabwehr 20/+30, Zauberkunde 8/+20, Zaubern (Manipulation) 12/+26, Zaubern (Urkräfte) 12/+26, Zaubern (Wandlung) 10/+24</i>		
<i>Merkmale: Nachtsicht I, Spezialzutaten, Übernatürliche Immunität</i>		

Zauberspezialisierungen (Grad): Elementkegel: Luft (2), Schutzschild (2), Suggestion (2).

Kapitel 6: Spielleiterfiguren

Fleischmonster

Eine sehr seltene Erbkrankheit kann dazu führen, dass erwachsene Oger sich transformieren. Nach der Transformation erscheint ihr ganzer Körper ein blutiger und zuckender Klumpen Fleisch zu sein, der nur grob humanoide Gestalt beibehält.

Wird eine Spielfigur von einem Fleischmonster verletzt, besteht das Risiko sich, sich mit der Krankheit „Wildes Fleisch“ zu infizieren.

CHA -7	GES 0	KPB +5
INT -1	WAH +1	WIL +2
LK 90	WS -/-	ZK 19
RS/BE 3/0	BEW 5/-/-	GK/TRK 1/45
INI +6	PV 10	Level 9
Faust 6/+11, RW 1		SW: 1W+7
<i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 5/+5, Athletik 4/+14, Mentales Training 8/+12, Wachsamkeit 8/+10, Zauberabwehr 12/+16		
<i>Merkmale:</i> Infektiös (Wildes Fleisch), Nachtsicht I, Rüstungsaversion, Schmerzresistenz, Übernatürliche Immunität, Zusatzangriff 1		

Froschbestie

Froschbestien sehen aus wie übergroße Frösche, die über scharfe Zähne verfügen. Sie leben in Flüssen, wo sie sich primär von Fischen ernähren. Aber auch humanoide Nahrung verschmähen die in Rudeln jagenden Froschbestien nicht, wenn sich die Gelegenheit bietet.

CHA 0	GES +2	KPB +1
INT -6	WAH +1	WIL 0
LK 30	WS 15/8	ZK 4
RS/BE 2/0	BEW 6/-/-	GK/TRK 0/25
INI +5	PV 12	Level 4
Biss 5/+9, RW 1		SW: 1W+2
<i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 6/+10, Athletik 4/+6, Wachsamkeit 5/+7, Zauberabwehr 6/+6		
<i>Merkmale:</i> Feige, Klettermax I, Nachtsicht II, Rudeltaktik, Spezialzutaten, Rüstungsaversion, Übernatürliche Immunität, Wasserratte		

Froschbestien können als einfache Aktion bis zu 12 Felder (18 m) weit springen und dabei Höhen bis 8 Felder (12 m) überwinden.

Gallertmonster

Dieses Wesen besteht vollständig aus beinahe durchsichtiger, gallertartiger Masse. Ein Gallertmonster nimmt normalerweise die Form einer rechteckigen Fläche an, wenn es auf den Böden oder an den Wänden von Verliesen auf Beute lauert. Es kann seine Form bei Bedarf nahezu beliebig anpassen. Beim Angriff bildet das Gallertmonster gliedartige Fortsätze aus, die Objekte bei Berührung verätzen. Seine Umgebung nimmt es, ähnlich wie Fledermäuse, über Echoortung wahr.

CHA 0	GES 0	KPB +2
INT -8	WAH +2	WIL 0
LK 90	WS -/-	ZK 8
RS/BE 0/0	BEW 3/-/-	GK/TRK 0/30
INI +6	PV 11	Level 8
Gallertarm 8/+10, RW 1		SW: 1W+6
<i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 0/+0, Heimlichkeit 9/+9, Wachsamkeit 9/+13, Zauberabwehr 13/+13		
<i>Merkmale:</i> Furchtlos, Klettermax II, Zusatzangriff 1 , Nachtsicht II, Schadensresistenz, Schmerzresistenz, Spezialzutaten, Übernatürliche Immunität, Unermüdllich		

Um unbewegliche Gallertmonster zu entdecken, ist eine Wachsamkeitsprobe (30) erforderlich.

Die Fähigkeit seine Form zu verändern erlaubt dem Gallertmonster, sich innerhalb 1 Minute durch jede Öffnung hindurchzubewegen, die mindestens 1 cm groß ist. Rüstungen oder Waffen, die mit dem Gallertmonster in Kontakt waren, müssen im Anschluss an die Begegnung auf Verschleiß (siehe Kapitel 5, S. 114) geprüft werden (50% Chance).

Geschmolzener

Dieser einzelgängerische, blitzschnelle Fleischfresser erscheint äußerlich wie ein Humanoider mit Raubtiergebiss und -klauen,

Kapitel 6: Spielleiterfiguren

dessen Fleisch wie weiches Wachs von den Knochen fließt. Geschmolzene sind Ursprung der nach ihnen benannten Krankheit „Schmelze“. Wenn sie die Leber anderer Lebewesen essen, erneuert sich ihr Fleisch, nur um kurz darauf erneut wachsartig zu werden.

CHA -8	GES +3	KPB +2
INT -4	WAH +1	WIL 0
LK 60	WS -/-	ZK 11
RS/BE 0/0	BEW 7/-/-	GK/TRK 0/30
INI +10	PV 13	Level II
Biss 12/+17, RW 1		SW: 1W+4
Klauen 13/+18, RW 1		SW: 1W+3
<i>Fertigkeiten: Akrobatik 10/+16, Athletik 8/+12, Heimlichkeit 4/+10, Mentales Training 10/+10, Wachsamkeit 9/+11, Zauberabwehr 16/+16</i>		
<i>Merkmale: Infektiös (Schmelze), Nachtsicht I, Schmerzresistenz, Spezialzutaten, Übernatürliche Immunität, Zusatzangriff 3</i>		

Ginta

Ginta sind Pflanzenfresser, die in Herden leben und sich als exklusive Reittiere für kleine Humanoide großer Beliebtheit erfreuen. Sie fühlen sich nicht nur an Land, sondern auch im Wasser wohl.



CHA -	GES +2	KPB +3
INT -5	WAH +2	WIL +1
LK 40	WS 20/10	ZK 8
RS/BE 1/0	BEW 10/-/-	GK/TRK 0/70
INI +6	PV 12	Level 3
Hufschlag 2/+7, RW 1		SW: 1W+3
<i>Fertigkeiten: Akrobatik 5/+9, Athletik 6/+12, Wachsamkeit 4/+8, Zauberabwehr 6/+8</i>		
<i>Merkmale: Feige, Lastträger, Nachtsicht I, Rüstungsversion, Wasserratte</i>		

Ginta können als einfache Aktion bis zu 12 Felder (15 m) weit springen und dabei Höhen bis 4 Felder (6 m) überwinden.

Goblins

Goblins sind kleine, böse Humanoide, die sich in Stämmen organisieren und bevorzugt in Höhlen leben. Sie sind für ihre Feigheit und Hinterlist berüchtigt.



Goblin-Krieger

Die Masse der Goblins. Sie greifen wann immer möglich aus dem Hinterhalt und stets nur in Überzahl an.

Kapitel 6: Spielleiterfiguren

CHA -1	GES +1	KPB -1
INT 0	WAH 0	WIL -1
LK 15	WS 8/4	ZK 0
RS/BE 1/2	BEW 4/-/-	GK/TRK -1/15
INI +0 (+2)	PV 12	Level 1
Speer 2/+2, RW 1		SW: 1W
Schleuder 1/+2, RW 24		SW: 1W-1
<i>Fertigkeiten: Akrobatik 2/+2 (+4), Athletik 2/+0, Heimlichkeit 2/+4, Sprachen 0, Wachsamkeit 3/+3, Wildnisleben 2/+2, Zauberaabwehr 2/+0</i>		
<i>Merkmale: Feige, Nachtsicht I</i>		
<i>Ausrüstung: Tuchrüstung</i>		

Goblin-Schamane

Schamanen nehmen hinter Häuptlingen die zweitwichtigste Position in einem Goblinstamm ein. Sie haben in allen Belangen des Stammes ein Wort mitzureden. Anders als die meisten Häuptlinge verfolgen Schamanen dabei eher langfristige Ziele und spinnen gerne komplizierte Intrigen.

CHA +1	GES +1	KPB -1
INT +2	WAH 0	WIL +2
LK 15	WS 13/6	ZK 16
RS/BE 1/2	BEW 4/-/-	GK/TRK -1/15
INI +0 (+2)	PV 12	Level 2
Knüppel 2/+4, RW 1		SW: 1W-2
<i>Fertigkeiten: Akrobatik 2/+2 (+4), Athletik 2/+0, Bildung 3/+7, Heimlichkeit 3/+5, Mentales Training 3/+7, Sprachen 2, Sozialkompetenz 4/+7, Wachsamkeit 3/+5, Wildnisleben 2/+2, Zauberaabwehr 3/+7, Zaubern (Manipulation) 3/+7</i>		
<i>Merkmale: Feige, Nachtsicht I</i>		
<i>Ausrüstung: Tuchrüstung</i>		

Goblin-Spinnenreiter

Diese Goblins reiten auf Riesenspinnen in den Kampf, wobei pro Spinne drei Reiter auf einem großen Sattel Platz finden. Da Goblins zu klein sind, um mit Nahkampfwaffen effektiv vom Rücken eines großen Wesens zu kämpfen, lenkt einer der Reiter die Riesenspinne zum Angriff, während seine Kameraden ihre Schleudern einsetzen.

CHA -1	GES +2	KPB 0
INT 0	WAH +1	WIL 0
LK 20	WS 10/5	ZK 2
RS/BE 1/2	BEW 4/-/-	GK/TRK -1/20
INI +2 (+4)	PV 13	Level 2
Speer 3/+5, RW 1		SW: 1W+1
Schleuder 4/+7, RW 24		SW: 1W
<i>Fertigkeiten: Abrichten 6/+5, Akrobatik 3/+5 (+7), Athletik 3/+3, Heimlichkeit 3/+7, Reiten 4/+6, Sprachen 0, Wachsamkeit 3/+5, Wildnisleben 3/+5, Zauberaabwehr 2/+2</i>		
<i>Merkmale: Feige, Nachtsicht I</i>		
<i>Ausrüstung: exzellente Schleuder, Tuchrüstung</i>		

Goblin-Schlitzer

Die Elite der Goblinkrieger, geübt im beidhändigen Kampf.

CHA 0	GES +2	KPB 0
INT 0	WAH 0	WIL 0
LK 25	WS 13/6	ZK 3
RS/BE 2/2	BEW 4/-/-	GK/TRK -1/20
INI +2 (+4)	PV 12	Level 3
Dolch 3/+7, RW 1		SW: 1W
<i>Fertigkeiten: Akrobatik 4/+6 (+8), Athletik 3/+3, Heimlichkeit 4/+8, Sprachen 0, Wachsamkeit 3/+3, Wildnisleben 2/+2, Zauberaabwehr 2/+2</i>		
<i>Merkmale: Feige, Nachtsicht I, Zusatzangriff 1</i>		
<i>Ausrüstung: Lederrüstung, 2x guter Dolch</i>		

Goblin-Häuptling

Der Anführer eines Goblinstammes.

CHA +1	GES +2	KPB +1
INT +1	WAH +1	WIL +1
LK 35	WS 18/9	ZK 10
RS/BE 4/4	BEW 4/-/-	GK/TRK -1/25
INI +2 (+6)	PV 13	Level 5
Kurzschwert 6/+10, RW 1		SW: 1W+3
<i>Fertigkeiten: Akrobatik 4/+4 (+8), Athletik 5/+7, Heimlichkeit 4/+8, Mentales Training 3/+5, Reiten 2/+5, Sprachen 1, Sozialkompetenz 4/+6, Wachsamkeit 4/+6, Wildnisleben 4/+6, Zauberaabwehr 3/+5</i>		
<i>Merkmale: Feige, Nachtsicht I, Zusatzangriff 1</i>		
<i>Ausrüstung: gutes Kurzschwert, Verstärktes Leder</i>		

Kapitel 6: Spielleiterfiguren

Grauwurm

Grauwürmer sind gigantische, dunkelgraue, Würmer, die im Erdreich leben. In ihrem Maul verborgen sitzen zwei zusätzliche kleine Köpfe, die bei Bedarf blitzschnell hervorschießen können.

Mit ihrem empfindlichen Sinnen können Grauwürmer Erschütterungen, die größere Spielfiguren bzw. Gruppen von Spielfiguren an der Oberfläche erzeugen, bis in größere Tiefen spüren.

Ihr Gift ist berüchtigt dafür, seinen Opfern den Verstand zu rauben.

CHA -1	GES 0	KPB +9
INT -3	WAH +6	WIL 0
LK 260	WS -/-	ZK 16
RS/BE 5/0	BEW -/-/8	GK/TRK 3/650
INI +14	PV 10	Level 16
Biss 11/+20, RW 2		SW: 1W+14
<i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 0/+0, Athletik 15/+33, Wachsamkeit 14/+26, Zauberabwehr 20/+20		
<i>Merkmale:</i> Giftig, Nachtsicht II, Schmerzresistenz, Spezialzutaten, Verschlinger, Übernatürliche Immunität, Zusatzangriff 2		

Giftstufe: 16; Wirkung: 1W-2 INT-Schaden. Sinkt die INT auf -10, fällt das Opfer in ein Koma. Falls es überlebt, regeneriert sich die Intelligenz mit einer Rate von einem Punkt pro Tag.

Greif

Greife haben den Körper eines Löwen und den Kopf sowie die Schwingen eines Adlers. Sie sind einzelgängerische Raubtiere, die nur in der Brutzeit zu zweit anzutreffen sind, und ihre Nester auf hohen Klippen errichten.

Dennoch oder vielleicht auch gerade deshalb sind ihre Eier bzw. Küken ein kleines Vermögen wert, denn ein talentierter Trainer kann einen jungen Greifen zum fliegenden Reittier ausbilden. Da Greife einen tödlichen Schnabel und scharfe Klauen besitzen, ist jedoch schon so mancher Möchtegern-Entführer im

Magen der Küken gelandet, nachdem die Eltern ihm den Garaus gemacht haben.

CHA 0	GES +2	KPB +4
INT -6	WAH +2	WIL 0
LK 55	WS 28/14	ZK 6
RS/BE 1/0	BEW 5/9/-	GK/TRK 1/80
INI +7	PV 11	Level 6
Pranken 7/+13, RW 1		SW: 1W+5
Schnabel 6/+12, RW 1		SW: 1W+6
<i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 4/+8, Athletik 4/+12, Heimlichkeit 5/+9, Schwimmen 2/+10, Wachsamkeit 7/+11, Zauberabwehr 8/+8		
<i>Merkmale:</i> Lastträger, Nachtsicht I, Rüstungsaversion, Spezialzutaten, Zusatzangriff 1		

Harpunier

In manchen weitläufigen Steppengebieten leben sehr große, schneckenartige Wesen, die bei Regenwetter gewaltige Grasflächen abernten. Als Pflanzenfresser kümmern sie sich in der Regel nicht um Humanoide, jedoch sind die Schäden, die von den Harpunieren ange richtet werden, bisweilen so groß, dass diese ihnen ans Leder wollen. Hierbei ist, allerdings Vorsicht geboten, denn einerseits verfügen diese Weichtiere über ein hartes Gehäuse, in das sie sich bei Bedrohung zurückziehen können, andererseits verschießen sie dreißig Zentimeter lange Perlmutter-Stacheln über große Distanzen, die tief in das Fleisch eindringen können.

Was aber hier so wirkt, als wäre es ein reiner Verteidigungsmechanismus, ist in Wirklichkeit eine Art der Fortpflanzung, denn jeder dieser Stacheln überträgt winzig kleine Larven, die binnen kürzester Zeit anfangen, sich durch das Fleisch des Opfers zu fressen. Erst wenn sie eine gewisse Größe erreicht haben, verlassen sie ihren Wirt und gehen zu einer pflanzlichen Ernährung über. Bis dahin sind betroffene Humanoide allerdings zumeist bereits an den Verletzungen gestorben, die die Larven angerichtet haben.

Kapitel 6: Spielleiterfiguren

CHA 0	GES 0	KPB +6
INT -5	WAH -1	WIL 0
LK 100	WS -/-	ZK 8
RS/BE 5/0	BEW 4/-/-	GK/TRK 2/200
INI +3	PV 7	Level 8
Stachel 7/+13, RW 120		SW: 1W+7

Fertigkeiten: Akrobatik 0/+0, Zauberabwehr 9/+9

Merkmale: Infektiös (Schneckenweide), Rüstungsaversion, Schmerzresistenz, Spezialzutaten, Übernatürliche Immunität

Aktive Verteidigungen und Angriffe gegen Spielfiguren, die weniger als 5 Felder entfernt sind, unterliegen einer Erschwernis.

Höhlenrochen

Höhlenrochen tragen ihren Namen, weil sie wie große Rochen mit einem verlängerten Stachel aussehen und in dunklen Höhlen auf die Jagd gehen.

Höhlenrochen leben typischerweise in Gruppen von vier bis acht Exemplaren zusammen.

CHA 0	GES +3	KPB +3
INT -6	WAH +2	WIL 0
LK 50	WS 25/13	ZK 6
RS/BE 2/0	BEW -/5/-	GK/TRK 1/35
INI +8	PV 12	Level 6
Stachel 6/+12, RW 1		SW: 1W+5
Biss 7/+13, RW 1		SW: 1W+2

Fertigkeiten: Akrobatik 5/+11, Athletik 3/+9, Heimlichkeit 4/+10 Wachsamkeit 6/+10, **Zauberabwehr 10/+10**

Merkmale: Feige, Giftig (Stachel), Nachtsicht II, Spezialzutaten

Giftstufe: 6; Wirkung: 1W+2* Schaden.

Hyänenmenschen

Hyänenmenschen haben einen fellbedeckten, menschenähnlichen Körper und den Kopf einer Hyäne. Sie sind kriegerische Humanoide, die alle anderen Wesen verachten (Gesinnung Böse) und ausschließlich auf militärischem Gebiet kulturelle Innovationen vor-

weisen können (z.B. stellen ihre Schmiede hochwertige Waffen und Rüstungen her).

Im Kampf sind Hyänenmenschen relativ diszipliniert und gehen mit taktischer Raffinesse vor. So greifen Hyänenmenschen beispielweise gerne im Dunklen an, um den Vorteil ihrer Nachtsicht auszuspielen.

Hyänenmenschen-Soldat

Das Rückgrat jeder Hyänenmenschen Streitmacht.

CHA 0	GES 0	KPB +1
INT 0	WAH 0	WIL +1
LK 25	WS 13/6	ZK 8
RS/BE 3/6	BEW 5/-/-	GK/TRK 0/25
INI -4 (+2)	PV 10	Level 3
Schwert 4/+5, RW 1		SW: 1W+4
Langbogen 3/+3, RW 120		SW: 1W+4

Fertigkeiten: Akrobatik 2/-4 (+2), Athletik 2/+4, Heimlichkeit 2/+2, Mentales Training 3/+5, Schwimmen 2/+4, Sprachen 0, Wildnisleben 3/+3, Wachsamkeit 2/+2, **Zauberabwehr 3/+5**

Merkmale: Nachtsicht I

Ausrüstung: Verstärktes Leder

Hyänenmenschen-Unteroffizier

Besonders fähige und skrupellose Soldanten können in diesen Ran aufsteigen. Jeder Unteroffizier führt eine Gruppe Soldaten.

CHA 0	GES +1	KPB +2
INT 0	WAH +1	WIL +1
LK 40	WS 20/10	ZK 11
RS/BE 4/5	BEW 5/-/-	GK/TRK 0/30
INI 0 (+5)	PV 12	Level 6
Schwert 6/+8, RW 1		SW: 1W+6
Schild, klein 4/+7, RW 1		SW: 1W+2

Fertigkeiten: Akrobatik 3/+0 (+5), Athletik 4/+8, Heimlichkeit 3/+5, Mentales Training 5/+7, Schwimmen 2/+6, Sprachen 1, Sozialkompetenz 4/+4, Wachsamkeit 3/+5, Wildnisleben 4/+6, **Zauberabwehr 5/+7**

Merkmale: Nachtsicht I, **Verteidiger**

Ausrüstung: exzellentes Schwert, gute Kettenrüstung

Kapitel 6: Spielleiterfiguren

Hyänenmenschen-Zauberwirker

Unter den Hyänenmenschen gibt es nur wenige Zauberwirker. Vielleicht hat dies auch damit zu tun, dass sie sich gerne mit ihren Schlachtbeilen ins Getümmel stürzen, statt in der zweiten Reihe zu bleiben.

CHA 0	GES +1	KPB +2
INT +2	WAH 0	WIL +2
LK 40	WS 20/10	ZK 28
RS/BE 3/5	BEW 5/-/-	GK/TRK 0/30
INI -1 (+4)	PV 11	Level 6
Schlachtbeil 9/+11, RW 2		SW: 1W+9
<i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 4/+1 (+6), Athletik 4/+8, Bildung 5/+9, Heimlichkeit 3/+5, Mentales Training 6/+10, Schwimmen 2/+6, Sprachen 3, Wachsamkeit 4/+4, Wildnisleben 3/+3, Zauberkunde 4/+8, Zauberabwehr 7/+11 , Zaubern (Urkräfte oder Wandlung) 6/+10		
<i>Merkmale:</i> Nachtsicht I		
<i>Ausrüstung:</i> exzellentes Schlachtbeil, Verstärktes Leder		

Zauberspezialisierungen im Umfang von 2 Grad.

Hyänenmenschen-Klingentänzer

Klingentänzer sind Elitekämpfer, die sich auf den Kampf mit zwei Waffen spezialisiert haben.

CHA 0	GES +3	KPB +2
INT 0	WAH 0	WIL +1
LK 55	WS 28/14	ZK 12
RS/BE 3/4	BEW 5/-/-	GK/TRK 0/30
INI +3 (+7)	PV 12	Level 7
Schwert 7/+13, RW 1		SW: 1W+6
<i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 5/+7 (+11), Athletik 4/+8, Heimlichkeit 4/+11, Mentales Training 5/+7, Schwimmen 2/+6, Sprachen 1, Wachsamkeit 4/+4, Wildnisleben 6/+6, Zauberabwehr 7/+9		
<i>Merkmale:</i> Nachtsicht I, Zusatzangriff 1		
<i>Ausrüstung:</i> 2× exzellentes Schwert, exzellentes Verstärktes Leder		

Hyänenmenschen-Fanatiker

Fanatiker sind sehr seltene Exemplare, die mit der Gabe des Lebenskraftentzugs gesegnet sind. Ihnen wird unter den Hyänenmenschen große Ehrerbietung entgegen gebracht.

CHA 0	GES +2	KPB +3
INT 0	WAH +1	WIL +2
LK 65	WS -/-	ZK 19
RS/BE 2/1	BEW 5/-/-	GK/TRK 0/25
INI +7 (+8)	PV 12	Level 9
Waffenloser Kampf 9/+14, RW 1		SW: 1W+4
<i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 6/+8 (+10), Athletik 5/+11, Heimlichkeit 4/+8, Mentales Training 6/+10, Schwimmen 2/+8, Sprachen 1, Wachsamkeit 5/+7, Wildnisleben 7/+9, Zauberabwehr 6/+10		
<i>Merkmale:</i> Lebenskrafträuber, Nachtsicht I, Schmerzresistenz, Zusatzangriff 1		
<i>Ausrüstung:</i> exzellente Lederrüstung, exzellenter Schlagring, exzellenter Stachelhandschuh		

Hyänenmenschen-Hauptmann

Mehrere Gruppen von Hyänenmenschen werden jeweils von einem Hauptmann angeführt.

CHA +1	GES +2	KPB +4
INT +1	WAH +1	WIL +2
LK 80	WS 40/20	ZK 21
RS/BE 5/5	BEW 5/-/-	GK/TRK 0/40
INI +4 (+9)	PV 12	Level 11
Schwert 10/+16, RW 1		SW: 1W+8
Schild, klein 10/+16, RW 1		SW: 1W+4
<i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 6/+5 (+10), Athletik 7/+15, Bildung 4/+6, Heimlichkeit 4/+8, Mentales Training 6/+10, Schwimmen 2/+10, Sozialkompetenz 8/+10, Sprachen 2, Wachsamkeit 5/+7, Wildnisleben 6/+8, Zauberabwehr 8/+12		
<i>Merkmale:</i> Nachtsicht I, Verteidiger, Zusatzangriff 1		
<i>Ausrüstung:</i> exzellenter Schild, exzellenter Ringpanzer, exzellentes Schwert		

Kapitel 6: Spielleiterfiguren

Hydra



Ein vielköpfiger, feuerspeiender Albtraum.

CHA 0	GES 0	KPB +7
INT -5	WAH +2	WIL +1
LK 150	WS 75/38	ZK 25
RS/BE 5/0	BEW 7/-/-	GK/TRK 2/440
INI +12	PV 9	Level 20
Biss 9/+16, RW 2		SW: 1W+14

Fertigkeiten: Akrobatik 0/+0, Wachsamkeit 15/+19, Zauberschutz 13/+15

Merkmale: Furchtlos, Lastträger, **Monsterreflexe**, Nachtsicht I, Odemwaffe: Feuerstrahl 20, Regeneration, Rüstungsaversion, Spezialzutaten, **Verteidiger**, Wasserratte, **Zusatzangriff 3**

Die Hydra kann ihre Odemwaffe als freie Aktion einsetzen.

Ist die Hydra verwundet, werden dadurch Köpfe funktionsunfähig und das Merkmal „Zusatzangriff“ sinkt auf 2, ist sie schwer verwundet, werden weitere Köpfe funktionsunfähig und Zusatzangriff sinkt auf 1.

Irrlicht

Irrlichter sind sehr kleine, fliegende Lichtsphären, die in abgelegenen Sümpfen hausen und meist in Dreiergruppen auftreten.

Sie locken unvorsichtige Reisende von sicheren Wegen in Richtung tiefer Sumpflöcher

(Gesinnung Böse). Schafft es ein vermeintliches Opfer rechtzeitig zurück auf festen Boden, bekommt es die Urkräfte der Irrlichter zu spüren.

CHA +1	GES +2	KPB 0
INT +2	WAH +1	WIL +2
LK 20	WS 10/5	ZK 55
RS/BE 0/0	BEW -/5/-	GK/TRK -2/-
INI +6	PV 14	Level 6

Fertigkeiten: Akrobatik 8/+12, Mentales Training 4/+10, Wachsamkeit 5/+5, **Zauberschutz 9/+13**, Zauberkunde 6/+10, Zaubern (Urkräfte) 6/+10

Merkmale: Ätherisch, Nachtsicht I, Schadensresistenz, Spezialzutaten, Übernatürliche Immunität

Zählt als Lichtquelle mit Leuchtradius 2 (3 m).

Zauberspezialisierungen (Grad): Elementexplosion: Luft (1), Elementgeschoss: Luft (1), Schutzschild (1).

Katzenvolk

Angehörige des Katzenvolkes sind als Leibwächter und Spione gleichermaßen begehrt.



Kapitel 6: Spielleiterfiguren

CHA +1	GES +4	KPB +1
INT 0	WAH +2	WIL 0
LK 40	WS 20/10	ZK 5
RS/BE 2/2	BEW 5/-/-	GK/TRK 0/25
INI +7 (+9)	PV 13	Level 5
Kurzschwert 2/+10, RW 1		SW: 1W+4
Schild, klein 5/+10, RW 1		SW: 1W+1
Biss oder Krallen 2/+10, RW 1		SW: 1W+1
<i>Fertigkeiten: Akrobatik 6/+12 (+14), Athletik 6/+8, Heimlichkeit 7/+15, Mentales Training 5/+5, Schwimmen 4/+6, Sprachen 3, Wachsamkeit 6/+10, Wildnisleben 5/+9, Zauberabwehr 7/+7</i>		
<i>Merkmale: Nachtsicht I, Gestaltwandler (Katze), Klettermax I, Verteidiger</i>		
<i>Ausrüstung: exzellente Lederrüstung, exzellentes Kurzschwert, guter Schild</i>		

Klapperzahn

Dieses schlangenartige Wesen kombiniert einen kurzen, giftigen Stachel am Schwanz, mit dem es vor dem zustoßen klappert, und gewältige Zähne. Klapperzähne sind Einzelgänger.



CHA 0	GES +2	KPB +2
INT -5	WAH +2	WIL +1
LK 40	WS 20/10	ZK 12
RS/BE 3/0	BEW 4/-/-	GK/TRK 0/30
INI +8	PV 12	Level 7
Biss 7/+10, RW 1		SW: 1W+6
Stachel 7/+10, RW 2		SW: 1W+3
<i>Fertigkeiten: Akrobatik 4/+8, Athletik 7/+11, Heimlichkeit 6/+10, Wachsamkeit 5/+9, Zauberabwehr 8/+10</i>		
<i>Merkmale: Giftig (Stachel), Nachtsicht II, Rüstungsversion, Spezialzutaten, Übernatürliche Immunität, Wasserratte, Zusatzangriff 1</i>		

Giftstufe: 7; Wirkung: 1W+5* Schaden.

Königswyvern

Aus einem von einhundert Wyverneiern schlüpft dieses besondere Exemplar, das zu enormer Größe heranwächst und über giftige Fangzähne verfügt.

CHA 0	GES 0	KPB +6
INT -7	WAH +2	WIL +1
LK 130	WS 65/33	ZK 20
RS/BE 5/0	BEW 6/12/-	GK/TRK 2/400
INI +8	PV 9	Level 15
Klaue 10/+16, RW 2		SW: 1W+8
Biss 9/+15, RW 1		SW: 1W+10
<i>Fertigkeiten: Akrobatik 12/+12, Athletik 14/+28, Wachsamkeit 11/+15, Zauberabwehr 14/+16</i>		
<i>Merkmale: Giftig (Biss), Lastträger, Nachtsicht I, Rüstungsversion, Spezialzutaten, Verstärkter Angriff, Windangriff 10, Zusatzangriff 2</i>		

Giftstufe: 15; Wirkung: 1W-3 KPB-Schaden. Sinkt der KPB auf -10, wird das Opfer bewegungsunfähig und damit hilflos.

Konstrukte

In alten Zeiten beherrschten mächtige Zauberer die längst vergessene Kunst, unbelebtem Leben einzuhauchen, ohne die moralisch fragwürdige Nekromantie nutzen zu müssen.

Konstrukte werden erschaffen, indem die Seelen williger Diener in ein Objekt, z.B. eine Statue, transferiert werden, das dann durch die Seele des Dieners belebt wird.

Jedes Konstrukt wird über einen speziellen magischen Gegenstand kontrolliert (siehe Merkmal „Konstrukt“, S. 185).



Kapitel 6: Spielleiterfiguren

Golem

Beim Golem dient eine große Lehmfigur als „Gefäß“ für die Seele

CHA 0	GES 0	KPB +5
INT 0	WAH +1	WIL +2
LK 95	WS -/-	ZK 19
RS/BE 4/0	BEW 5/-/-	GK/TRK 1/90
INI +6	PV 10	Level 9
Faust 6/+11, RW 1		SW: 1W+7
<i>Fertigkeiten: Akrobatik 4/+4, Athletik 7/+17, Mentales Training 6/+10, Wachsamkeit 8/+10, Zauberaabwehr 10/+14</i>		
<i>Merkmale: Konstrukt, Lastträger, Nachtsicht II, Rüstungsaversion, Schmerzresistenz, Übernatürliche Immunität, Unermüdlich, Zusatzangriff 1</i>		

Gargoyle

Gargoyles sind geflügelte Steinstatuen. Im Kampf verwickeln sie ihre Gegner gerne in Ringkämpfe, um sie aus der Luft zu Boden krachen zu lassen.

CHA 0	GES +1	KPB +4
INT 0	WAH +1	WIL +2
LK 50	WS -/-	ZK 20
RS/BE 8/0	BEW 5/8/-	GK/TRK 0/80
INI +7	PV 12	Level 10
Klauen 9/+14, RW 1		SW: 1W+5
<i>Fertigkeiten: Akrobatik 6/+8, Athletik 10/+18, Mentales Training 7/+11, Wachsamkeit 8/+10, Zauberaabwehr 9/+13</i>		
<i>Merkmale: Konstrukt, Lastträger, Nachtsicht II, Rüstungsaversion, Schmerzresistenz, Übernatürliche Immunität, Unermüdlich, Zusatzangriff 1</i>		

Verfügt über das Talent „Ringkämpfer“ (siehe Kapitel 2, S. 78). Gargoyles benötigen außerdem nur einen regulären Erfolg, um sich mit dem Gegner im Schlepptau zu bewegen und um ihn in ein angrenzendes Feld zu werfen (also auch, ihn aus der Luft fallen zu lassen).

Metallbestie

Die Metallbestie ist ein Konstrukt, das wie eine eiserne kleine Seeschlange mit mehre-

ren kurzen Beinpaaren aussieht. Sie ist dafür gebaut, sowohl an Land als auch im Wasser einsetzbar zu sein.

CHA 0	GES 0	KPB +5
INT 0	WAH +2	WIL +2
LK 120	WS -/-	ZK 23
RS/BE 10/0	BEW 6/-/-	GK/TRK 1/90
INI +9	PV 11	Level 13
Biss 10/+15, RW 1		SW: 1W+10
Schwanz 10/+15, RW 1		SW: 1W+8
<i>Fertigkeiten: Akrobatik 13/+13, Athletik 12/+22, Heimlichkeit 10/+10, Mentales Training 9/+13, Wachsamkeit 9/+13, Zauberaabwehr 8/+12</i>		
<i>Merkmale: Konstrukt, Lastträger, Nachtsicht II, Rüstungsaversion, Schmerzresistenz, Übernatürliche Immunität, Unermüdlich, Wasserratte, Zusatzangriff 1</i>		

Koloss

Der Koloss ist ein metallener Gigant, der für den Einsatz in Schlachten konstruiert wurde und sich hierbei auch als Belagerungsmaschine einsetzen lässt. Seine Konstruktion erfordert einen gewaltigen Materialeinsatz.

CHA 0	GES -1	KPB +9
INT 0	WAH +1	WIL +1
LK 250	WS -/-	ZK 29
RS/BE 20/0	BEW 7/-/-	GK/TRK 3/1300
INI +11	PV 7	Level 24
Schlag 14/+22, RW 2		SW: 1W+20
<i>Fertigkeiten: Akrobatik 2/+0, Athletik 22/+40, Mentales Training 15/+17, Wachsamkeit 13/+15, Zauberaabwehr 28/+30</i>		
<i>Merkmale: Konstrukt, Lastträger, Nachtsicht II, Rüstungsaversion, Schmerzresistenz, Übernatürliche Immunität, Unermüdlich, Verteidiger, Wasserratte, Zusatzangriff 2</i>		

Kolosse verursachen doppelten Schaden gegen Objekte.

Landhai

Landhaie sehen aus, wie kleinere Panzernasenhörner mit Haifischmaul. Vom Hai haben sie auch den Hunger, statt durch Wasser bewe-

Kapitel 6: Spielleiterfiguren

gen sie sich jedoch bevorzugt durchs Erdreich.
Landhaie jagen einzeln oder als Paar.

CHA 0	GES +1	KPB +5
INT -6	WAH +3	WIL 0
LK 90	WS 45/23	ZK 10
RS/BE 8/0	BEW 6/-/6	GK/TRK 1/90
INI +9	PV 12	Level 10
Biss 11/+17, RW 1		SW: 1W+12
<i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 0/+2, Athletik 10/+20, Heimlichkeit 10/+12, Wachsamkeit 8/+14, Zauberabwehr 10/+10		
<i>Merkmale:</i> Lastträger, Nachtsicht I, Rüstungsaversion, Spezialzutaten		

Leichenfresser



Leichenfresser sehen aus wie grauhäutige, sehnig durchtrainierte Menschen. Ihre Gesichter sind wie der gesamte Körper haarlos, die Augen pupillenlos gelb, die Nasen breit, die Ohren nach innen gestülpt, die Lippen von spitzen Giftzähnen gesäumt.
Leichenfresser ernähren sich ausschließlich von Fleisch, das bereits einen fortgeschrittenen Verwesungszustand erreicht hat. Sie treten meist in Gruppen von 6-12 Exemplaren auf und verbringen ihre Tage bevorzugt in Höhlen. Man kann sie aber auch in den

Kanalisationen großer Städte finden. Die Sozialstruktur und die Fortpflanzungsweise von Leichenfressern sind unbekannt.

CHA -3	GES +3	KPB +2
INT -2	WAH +2	WIL +1
LK 55	WS 28/14	ZK 12
RS/BE 0/0	BEW 6/-/-	GK/TRK 0/30
INI +9	PV 13	Level 7
Schlag 8/+14, RW 1		SW: 1W+3
Biss 8/+13, RW 1		SW: 1W+4
<i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 8/+14, Athletik 5/+9, Heimlichkeit 8/+14, Mentales Training 5/+7, Wachsamkeit 7/+11, Wildnisleben 8/+12, Zauberabwehr 9/+11		
<i>Merkmale:</i> Giftig (Biss), Nachtsicht II, Rudeltaktik, Rüstungsaversion, Spezialzutaten, Zusatzangriff 1		

Giftstufe: 7; Wirkung: 1W-5 KPB-Schaden. Sinkt der KPB auf -10, ist das Opfer bewegungsunfähig und damit hilflos.

Leichenfresser, die sich in der Beleuchtungsstufe hell aufhalten, erleiden eine Erschwernis auf alle Proben.

Meervolk

Die Angehörigen des Meervolks sind Humanoide mit dem Oberkörper eines Menschen und dem Unterkörper eines Fisches, die in den Tiefen der Ozeane siedeln.
Es handelt sich um friedliche Wesen (Gesinnung Gut), ihre Muschelspeere setzen sie nur zur Jagd und zur Selbstverteidigung ein.

CHA 0	GES +1	KPB 0
INT 0	WAH 0	WIL 0
LK 20	WS 10/5	ZK 1
RS/BE 0/1	BEW 5/-/-	GK/TRK 0/20
INI +1 (+2)	PV 11	Level 1
Speer 2/+4, RW 1		SW: 1W+1
<i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 3/+4 (+5), Athletik 2/+2, Heimlichkeit 3/+5, Naturkunde 2/+2, Sprachen 0, Wachsamkeit 3/+3, Wildnisleben 5/+5, Zauberabwehr 3/+3		
<i>Merkmale:</i> Aquatisch, Nachtsicht II, Rüstungsaversion		
<i>Ausrüstung:</i> schlechter Speer (Muschelspitze)		

Kapitel 6: Spielleiterfiguren

Mörderfalte

Mörderfalten ähneln äußerlich gewöhnlichen Falken mit prächtigem, schneeweisem Gefieder und besonders spitzen Schnäbeln.

Sie leben in Gruppen von ein bis drei Dutzend Exemplaren und machen gemeinsam Jagd auf Wesen, die um ein Vielfaches größer als sie selbst sind.

Gelehrte bezeichnen sie oft als Piranhas der Lüfte – das blutverschmierte Gefieder eines Schwarms Mörderfalten nach erfolgreicher Jagd bietet tatsächlich einen wahrhaft schaurigen Anblick.

CHA +2	GES +2	KPB -4
INT -4	WAH +3	WIL 0
LK 10	WS 5/3	ZK 1
RS/BE 0/0	BEW 2/12/-	GK/TRK -2/1
INI +6	PV 15	Level 1
Schnabel 8/+6, RW 0		SW: 1W-4
<i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 8/+12, Heimlichkeit 3/+7, Wachsamkeit 5/+11, Zauberabwehr 5/+5		
<i>Merkmale:</i> Rudeltaktik, Rüstungsaversion, Spezialzutaten		

Treffer des Mörderfalten ignorieren bis zu 3 Punkte Rüstungsschutz.

Mütterchen

Viele Legenden berichten von einer unsagbar alten Frauengestalt, die in Zeiten der Not erscheint. Das sogenannte Mütterchen hilft den Helden dieser Geschichten, die Welt wieder zurecht zu rücken und für Gerechtigkeit zu sorgen. Dass es den Protagonisten dieser Erzählungen meist nur um schnöde Rache geht und dass, damit einer König wird, ein anderer Herrscher entthront werden muss, wird hier meist verschwiegen.

In Wirklichkeit ist das Mütterchen ein uraltes, böses Spinnenwesen, das sich am Chaos labt,

das dem Streben nach Rache folgt. Wird es bei seinen Plänen konfrontiert, zeigt das Mütterchen seine wahre, schreckliche Gestalt. Die Ausläufer ihrer Beine sind scharf wie Rasiermessern und ihr Biss ist vergiftet.

Außerdem überträgt das Mütterchen die Krankheit „Bitteres Vergessen“.

CHA 0	GES +3	KPB +6
INT +7	WAH +6	WIL +7
LK 220	WS -/-	ZK 110
RS/BE 4/0	BEW 8/-/-	GK/TRK 2/400
INI +22	PV 13	Level 25
Bein 18/+27, RW 2		SW: 1W+8
Biss 16/+25, RW 1		SW: 1W+8
<i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 14/+20, Athletik 24/+36, Bildung 25/+39, Heimlichkeit 15/+21, Mentales Training 20/+34, Monsterkunde 16/+26, Schwimmen 10/+22, Sozialkompetenz 26/+33, Sprachen 13, Wachsamkeit 16/+28, Wildnisleben 14/+27, Zauberabwehr 11/+25, Zauberkunde 16/+30, Zaubern (Manipulation) 16/+30		
<i>Merkmale:</i> Giftig (Biss), Gestaltwandler (spielbares Volk), Infektiös (Bitteres Vergessen), Klettermax II, Lasträger, Legendär , Monsterreflexe , Nachtsicht II, Regeneration, Schadensresistenz, Spezialzutaten, Übernatürliche Immunität, Unbeherrschbar, Unermüdlich, Verstärkter Angriff, Zusatzangriff 3		

Giftstufe: 25; Wirkung: 1W GES-Schaden. Sinkt die GES auf -10, ist das Opfer bewegungsunfähig und damit hilflos. Falls es davon kommt, erhält das Opfer pro Stunde einen Punkt GES zurück.

Zauberspezialisierungen (Grad): Ablenkung (2), Furcht (2), Handlung beherrschen (2), Verwirrung (2).

Naturgeister

Naturgeister werden mithilfe der Zauberkraft Beschwören herbeigerufen und manifestieren sich stets als ätherische Abbilder von Raubtieren (siehe Kapitel 4, S. 113). Die Sortierung folgt dem Level (aufsteigend).

Kapitel 6: Spielleiterfiguren

Wolf

CHA +1	GES +1	KPB +1
INT -4	WAH +2	WIL +1
LK 35	WS 18/9	ZK 10
RS/BE 0/0	BEW -/6/-	GK/TRK 0/-
INI +6	PV 12	Level 5
Biss 6/+8, RW 1		SW: 1W+3*
<i>Fertigkeiten: Akrobatik 4/+6, Athletik 5/+7, Heimlichkeit 5/+7, Wachsamkeit 6/+10, Zauberaabwehr 6/+8</i>		
<i>Merkmale: Ätherisch, Furchtlos, Nachtsicht II, Rüstungsaversion, Schadensresistenz, Spürnase, Übernatürliche Immunität, Unermüdlich, Verstärkter Angriff</i>		

Eisbär

CHA +1	GES 0	KPB +5
INT -2	WAH +2	WIL +2
LK 85	WS -/-	ZK 19
RS/BE 0/0	BEW -/5/-	GK/TRK 1/-
INI +7	PV 10	Level 9
Pranken 8/+13, RW 1		SW: 1W+4*
Biss 7/+12, RW 1		SW: 1W+5*
<i>Fertigkeiten: Akrobatik 9/+9, Athletik 11/+21, Heimlichkeit 8/+8, Wachsamkeit 7/+11, Zauberaabwehr 6/+10</i>		
<i>Merkmale: Ätherisch, Furchtlos, Nachtsicht II, Rüstungsaversion, Schadensresistenz, Schmerzresistenz, Übernatürliche Immunität, Unermüdlich, Verstärkter Angriff, Zusatzangriff 1</i>		

Alligator

CHA +1	GES +1	KPB +5
INT -1	WAH +2	WIL +2
LK 100	WS -/-	ZK 22
RS/BE 0/0	BEW -/5/-	GK/TRK 1/-
INI +9	PV 11	Level 12
Biss 8/+14, RW 1		SW: 1W+5*
<i>Fertigkeiten: Akrobatik 12/+14, Athletik 11/+21, Heimlichkeit 10/+12, Wachsamkeit 7/+11, Zauberaabwehr 7/+11</i>		
<i>Merkmale: Ätherisch, Furchtlos, Nachtsicht II, Regeneration, Rüstungsaversion, Schadensresistenz, Schmerzresistenz, Übernatürliche Immunität, Unermüdlich, Verstärkter Angriff, Verteidiger, Zusatzangriff 1</i>		

Jaguar

CHA +1	GES +3	KPB +4
INT 0	WAH +3	WIL +2
LK 90	WS -/-	ZK 25
RS/BE 0/0	BEW -/6/-	GK/TRK 1/-
INI +14	PV 13	Level 15
Pranken 12/+19, RW 1		SW: 1W+7*
Biss 11/+18, RW 1		SW: 1W+8*
<i>Fertigkeiten: Akrobatik 15/+21, Athletik 12/+20, Heimlichkeit 9/+15, Wachsamkeit 9/+15, Zauberaabwehr 10/+14</i>		
<i>Merkmale: Ätherisch, Furchtlos, Nachtsicht II, Regeneration, Rüstungsaversion, Schadensresistenz, Schmerzresistenz, Spürnase, Übernatürliche Immunität, Unermüdlich, Verstärkter Angriff, Zusatzangriff 2</i>		

Nezzu

Nezzu ähneln entfernt einem schlankeren Oger mit aschgrauer Haut. Im Gegensatz zum Oger ist er jedoch ein hochintelligenter, zauberfähiger, solitärer Jäger, der intelligente Beute bevorzugt. Die Innereien humanoider Beute sind für Nezzu eine Delikatesse. Zauberei gepaart mit hoher Finesse mit dem Kriegshammer machen sie sehr gefährlich.

CHA -1	GES +2	KPB +5
INT +6	WAH +3	WIL +4
LK 125	WS -/-	ZK 77
RS/BE 5/2	BEW -/6/-	GK/TRK 1/45
INI +13 (+15)	PV 12	Level 19
Kriegshammer 10/+18, RW 2		SW: 1W+12
Biss 5/+12, RW 1		SW: 1W+5
<i>Fertigkeiten: Akrobatik 14/+16 (+18), Athletik 18/+28, Heimlichkeit 16/+20, Mentales Training 14/+22, Schwimmen 6/+16, Sprachen 0, Wachsamkeit 13/+19, Wildnisleben 10/+16, Zauberaabwehr 15/+23, Zaubern (Manipulation) 14/+26, Zaubern (Magie) 10/+22, Zaubern (Urkäfte) 14/+26</i>		
<i>Merkmale: Furchtlos, Nachtsicht I, Regeneration, Rüstungsaversion, Schmerzresistenz, Spezialzutaten, Übernatürliche Immunität, Unbeherrschbar, Verteidiger, Zusatzangriff 2</i>		

Kapitel 6: Spielleiterfiguren

Oger



Oger sind ca. drei Meter große, kräftige, entfernt menschenähnliche Humanoide. Ihr Hunger wird nur von ihrer sprichwörtlichen Dummheit übertroffen.

Oger ziehen einzeln oder in kleinen Gruppen durch die Wildnis und jagen dabei alle Lebewesen, die kleiner als sie selbst sind und deren Fleisch genießbar ist. Gruppen überfallen manchmal auch Gehöfte oder Dörfer am Rande der Zivilisation.

CHA -2	GES -1	KPB +4
INT -4	WAH 0	WIL -2
LK 60	WS 30/15	ZK 0
RS/BE 1/1	BEW 6/-/-	GK/TRK 1/80
INI +0 (+1)	PV 8	Level 3
Knüppel 3/+6, RW 1		SW: 1W+5

Fertigkeiten: Akrobatik 0/-2, Athletik 4/+12, Heimlichkeit 2/+2, Sprachen 0, Wachsamkeit 2/+2, Wildnisleben 5/+5, Zauberaabwehr 4/+0

Merkmale: Feige, Lastträger, Nachtsicht I

Ozeanschrecken

Ozeanschrecken sehen aus wie gigantische Hummer. Sie leben in Küstengewässern, wo sie sich von Orcas, Walen und ähnlichen Meeresbewohnern ernähren.

Einmal alle paar Jahre jedoch wächst in diesen Zwitterwesen ein Ei heran, das sie an Stränden ablegen und aus dem innerhalb weniger Tage ein „Baby“ schlüpft.

Ozeanschrecken bevorzugen zur Eiablage instinktiv Strände mit reichhaltigem Nahrungsangebot, weshalb schon viele Küstensiedlungen durch diese Wesen zerstört wurden: Sie fallen über die Siedlung her und nutzen ihrem eisigen Odem, um große Nahrungsvorräte „anzulegen“, damit der Nachwuchs nach dem Schlüpfen schnell wachsen kann.

CHA 0	GES 0	KPB +10
INT -6	WAH +2	WIL 0
LK 290	WS -/-	ZK 26
RS/BE 15/0	BEW 9/-/-	GK/TRK 3/1400
INI +13	PV 8	Level 26
Scheren 20/+30, RW 2		SW: 1W+16
Biss 19/+29, RW 1		SW: 1W+17

Fertigkeiten: Akrobatik 11/+11, Athletik 30/+50, Wachsamkeit 12/+16, Zauberaabwehr 27/+27

Merkmale: Elementarresistenz (Wasser), Furchtlos, Klettermax I, Lastträger, Nachtsicht II, Odemwaffe: Frostkegel 30, Regeneration, Rüstungsaversion, Schmerzresistenz, Spezialzutaten, Unbeherrschbar, Verschlinger, Verstärkter Angriff, Wasserratte, **Zusatzangriff 2**

Ozeanteufel

Ozeanteufel werden gewalttätige Humanoide genannt, die aus ihren Siedlungen im Ozean heraus Schiffe aber auch Küstensiedlungen überfallen und dabei niemanden verschonen (Gesinnung Böse).

Sie sind muskulös, haben eine ledrige Haut und abstoßende, fischartige Köpfe.

Kapitel 6: Spielleiterfiguren

Alle Ozeanteufel können sich bis zu sechs Stunden ohne Einschränkungen außerhalb des Wassers aufhalten.

Ozeanteufel-Krieger

Das typische Mitglied eines Überfallkommandos.

CHA 0	GES 0	KPB +2
INT 0	WAH 0	WIL +1
LK 40	WS 20/10	ZK 9
RS/BE 2/2	BEW 5/-/-	GK/TRK 0/30
INI +0 (+2)	PV 10	Level 4
Lanze 5/+6, RW 2		SW: 1W+7
Netz 5/+5, RW 3		SW: speziell
<i>Fertigkeiten: Akrobatik 4/+2 (+4), Athletik 4/+8, Heimlichkeit 3/+3, Mentales Training 3/+5, Sprachen 0, Wachsamkeit 4/+4, Wildnisleben 5/+5, Zauberaabwehr 3/+5</i>		
<i>Merkmale: Aquatisch, Nachtsicht II, Rüstungsaversion</i>		

Ozeanteufel-Priester

Wenn er nicht gerade Überfallkommandos anführt, opfert der Priester mit Genuss Gefangene der dunklen Haigottheit, die alle Ozeanteufel hingebungsvoll verehren.

CHA +1	GES 0	KPB +3
INT +4	WAH +2	WIL +3
LK 45	WS 23/11	ZK 36
RS/BE 2/2	BEW 5/-/-	GK/TRK 0/35
INI +4 (+6)	PV 11	Level 7
Lanze 7/+10, RW 2		SW: 1W+8
<i>Fertigkeiten: Akrobatik 5/+3 (+5), Athletik 4/+10, Bildung 6/+10, Heimlichkeit 4/+4, Mentales Training 8/+14, Sozialkompetenz 5/+10, Sprachen 4, Wachsamkeit 4/+8, Wildnisleben 5/+9, Zauberkunde 6/+14, Zauberaabwehr 7/+13, Zaubern (Urkräfte) 6/+14, Zaubern (Wandlung) 6/+14</i>		
<i>Merkmale: Aquatisch, Furchtlos, Nachtsicht II, Rüstungsaversion, Zusatzangriff 1</i>		

Zauberspezialisierungen (Grad): Bärenmuskulatur (1), Elementkegel: Wasser (1), Vergrößern/Verkleinern (1).

Ozeanteufel-Ritter

Diese Ozeanteufel reiten auf gezähmten Tigerhaien (siehe S. 207, „Orca“) in die Schlacht, von deren Rücken aus sie beim Kampf im Wasser gerne zum Lanzenangriff ansetzen.

CHA 0	GES +2	KPB +3
INT +1	WAH 0	WIL +2
LK 50	WS 25/12	ZK 17
RS/BE 2/2	BEW 5/-/-	GK/TRK 0/35
INI +4 (+6)	PV 11	Level 7
Lanze 6/+11, RW 2		SW: 1W+8
Schild, klein 3/+8, RW 1		SW: 1W+2
<i>Fertigkeiten: Akrobatik 5/+7 (+9), Athletik 5/+11, Abrichten 7/+7, Heimlichkeit 3/+7, Mentales Training 5/+9, Reiten 8/+12, Sprachen 1, Wachsamkeit 4/+4, Wildnisleben 5/+5, Zauberaabwehr 7/+11</i>		
<i>Merkmale: Aquatisch, Nachtsicht II, Rüstungsaversion, Verteidiger, Zusatzangriff 1</i>		
<i>Ausrüstung: schlechter Schild (aus Muschel)</i>		

Rabenvolk

Diese dunkel geflügelten Humanoiden, deren Köpfe denen von Raben ähneln, bezeichnen sich selbst als „Gefährten der Wolken“. Von anderen Völkern werden sie jedoch als Rabenvolk bezeichnet.

Das Rabenvolk wird für die Qualität der von ihm hergestellten Armbrüste gerühmt, die sie jedoch ausschließlich zur Selbstverteidigung einsetzen (Gesinnung Gut).

CHA 0	GES +1	KPB 0
INT 0	WAH +2	WIL 0
LK 25	WS 13/6	ZK 2
RS/BE 0/3	BEW 5/7/-	GK/TRK 0/20
INI +1 (+4)	PV 12	Level 2
Knüppel 3/+5, RW 1		SW: 1W
Armbrust, leicht 4/+6, RW 60		SW: 1W+6
<i>Fertigkeiten: Akrobatik 3/+2 (+5), Heimlichkeit 3/+5, Mentales Training 4/+4, Naturkunde 4/+6, Sprachen 0, Wachsamkeit 3/+7, Wildnisleben 4/+8, Zauberaabwehr 4/+4</i>		
<i>Ausrüstung: exzellente leichte Armbrust</i>		

Kapitel 6: Spielleiterfiguren

Rattenmenschen

Rattenmenschen sind zähe, hinterlistige und skrupellose humanoide Ratten, die über eine relativ hoch entwickelte Kultur verfügen. Sie beten den „Gehörnten Gott“ an, dessen erstes Gebot lautet „Mitleid ist Schwäche“ (Gesinnung: Böse).

Rattenmenschen leben unter der Erde, wo sie Städte und sogar ganze Königreiche bevölkern, die über natürliche Höhlen aber auch angelegte Tunnel miteinander verbunden sind.

Sie graben sich auch gerne an Siedlungen auf der Oberfläche heran, um Überraschungsangriffe starten zu können. Bei diesen Überfällen rauben die Rattenmenschen nicht nur Wertgegenstände sondern auch Sklaven, die sie bis zum Tod für sich schufteten lassen.

Rattenmenschen-Soldat

Rattenmenschen Soldaten sind relativ diszipliniert und stehen in großer Zahl zur Verfügung.

CHA -1	GES +3	KPB 0
INT 0	WAH +1	WIL +1
LK 30	WS 15/9	ZK 9
RS/BE 2/3	BEW 5/-/-	GK/TRK -1/20
INI +3 (+6)	PV 14	Level 4
Kurzschwert 4/+10, RW 1		SW: 1W+2
Schleuder 4/+8, RW 24		SW: 1W

Fertigkeiten: Akrobatik 4/+7 (+10), Athletik 4/+4, Heimlichkeit 5/+11, Mentales Training 3/+5, Schwimmen 5/+5, Sprachen 1, Wachsamkeit 4/+6, Wildnisleben 3/+5, **Zauberabwehr 3/+5**

Merkmale: Nachtsicht I

Ausrüstung: Lederrüstung

Rattenmenschen-Kriegsalchemist

Manche Rattenmenschen-Alchemisten belassen es nicht dabei, ihre Artgenossen vom heimischen Labor aus zu unterstützen...

CHA 0	GES +3	KPB +1
INT +1	WAH +2	WIL +2
LK 45	WS 23/11	ZK 17
RS/BE 2/1	BEW 5/-/-	GK/TRK -1/25
INI +8 (+9)	PV 14	Level 7
Waffenloser Kampf 8/+12, RW 1		SW: 1W-1
Schleuder 7/+12, RW 24		SW: 1W+2

Fertigkeiten: Akrobatik 8/+13 (+14), Alchemie 8/+12, Athletik 5/+7, Heilkunde 6/+10, Heimlichkeit 5/+11, Mentales Training 6/+10, Schwimmen 6/+8, Sprachen 1, Wachsamkeit 4/+8, **Zauberabwehr 6/+10**, Zechen 9/+11

Merkmale: Nachtsicht I, Odemwaffe: Säurekegel 2

Ausrüstung: exzellente Schleuder, exzellente Lederrüstung, Trankgürtel, 2× Heiltrank (konzentriert), Segenstrank, 3× Drachenfeuer

Verfügt über das Talent „Trinker“ (siehe Kapitel 2, S. 80).

Rattenoger

Hierbei handelt es sich um Rattenmenschen, die als Kleinkinder ausgewählt und von Alchemisten mit geheimen Substanzen behandelt werden. Bei dem Drittel, das die Behandlung überlebt, bewirken die Substanzen, dass sie die Größe und Stärke von Ogern erreichen, ohne dass dabei ihr Verstand allzu sehr in Mitleidenschaft gezogen wird.

CHA -2	GES +2	KPB +4
INT -1	WAH +1	WIL +2
LK 80	WS -/-	ZK 18
RS/BE 4/2	BEW 6/-/-	GK/TRK 1/80
INI +5 (+7)	PV 11	Level 8
Klauen 7/+13, RW 1		SW: 1W+5

Fertigkeiten: Akrobatik 3/+5 (+7), Athletik 8/+16, Heimlichkeit 3/+7, Schwimmen 4/+12, Sprachen 0, Wachsamkeit 5/+7, Wildnisleben 3/+5, **Zauberabwehr 6/+10**

Merkmale: Furchtlos, Lastträger, Nachtsicht I, Schmerzresistenz, Spezialzutaten, Übernatürliche Immunität, **Zusatzangriff 1**

Ausrüstung: exzellentes Verstärktes Leder

Kapitel 6: Spielleiterfiguren

Rattenmenschen-Assassine

Rattenmenschen Assassinen sind fähige Kämpfer, die mit Krankheitserregern präparierte Waffen führen.

Sie infiltrieren häufig bereits vor einem Angriff feindliche Siedlungen und schalten wichtige Feinde aus.

In der offenen Schlacht koordinieren Assassinen Soldaten und Rattenoger.

CHA 0	GES +5	KPB +1
INT +1	WAH +3	WIL +2
LK 50	WS 25/13	ZK 19
RS/BE 2/2	BEW 5/-/-	GK/TRK -1/25
INI +11 (+13)	PV 16	Level 9
Dolch 9/+19, RW 1		SW: 1W+3
Wurfmesser 9/+19, RW 12		SW: 1W+3

Fertigkeiten: Akrobatik 9/+17 (+19), Athletik 8/+10, Heimlichkeit 9/+19, Heilkunde 6/+12, Mentales Training 8/+12, Schauspielkunst 7/+8, Schwimmen 8/+10, Sprachen 5, Sozialkompetenz 6/+7, Wachsamkeit 7/+13, Wildnisleben 4/+10, **Zauberabwehr 8/+12**

Merkmale: Infektiös (Kriechender Tod), Nachtsicht I, **Zusatzangriff 2**

Ausrüstung: exzellenter Dolch, Heiltrank (konzentriert), exzellente Lederrüstung, Rauchpulver, Reflextrank, Trankgürtel, 12× exzellentes Wurfmesser

Rattendämon

Hierbei handelt es sich ebenfalls um Rattenmenschen, die von den Propheten des gehörnten Gottes mit geheimen alchemistischen Substanzen behandelt werden.

Allerdings überlebt lediglich einer von zehn Probanden die Behandlung und die Substanzen bewirken eine noch viel umfassendere Mutation als bei Rattenogern: Rattendämonen erscheinen wie eine übergroße Kreuzung aus einer Ratte und einer Fledermaus: Ihre gehörnten Köpfe, ihre rot leuchtenden Augen und ihr kreisrundes Maul voller scharfer Zähne erinnern stark an Dämonen – daher werden sie häufig entsprechend bezeichnet, obwohl Rattendämonen in Wirklichkeit gar keine beschworenen Wesen sind.

CHA -2	GES +3	KPB +2
INT -2	WAH +1	WIL +1
LK 85	WS 43/21	ZK 15
RS/BE 4/0	BEW 5/8/-	GK/TRK 0/30
INI +9	PV 13	Level 10
Klauen 9/+14, RW 1		SW: 1W+6
Biss 7/+12, RW 1		SW: 1W+8

Fertigkeiten: Akrobatik 8/+14, Athletik 8/+12, Heimlichkeit 5/+11, Mentales Training 6/+8, Schwimmen 4/+8, Wachsamkeit 9/+11, **Zauberabwehr 11/+13**

Merkmale: Nachtsicht I, Infektiös (Graubfieber), Rudeltaktik, Spezialzutaten, Übernatürliche Immunität, Verstärkter Angriff, **Zusatzangriff 1**

Prophet des Gehörnten Gottes

Es gibt nicht viele Zauberwirker unter den Rattenmenschen und sie alle werden in einem erbarmungslosen Ausleseprozess, den nur die ruchlosesten und raffiniertesten Exemplare überstehen, zu wahrhaft mächtigen Zauberern geformt. Daher verwundert es kaum, dass die Propheten des Gehörnten Gottes nicht nur religiöse Autoritäten sind, sondern auch politisch an der Spitze der Rattenmenschen-Gesellschaft stehen.

CHA +2	GES +4	KPB 0
INT +8	WAH +3	WIL +8
LK 60	WS -/-	ZK 160
RS/BE 6/0	BEW 5/-/-	GK/TRK -1/20
INI +15	PV 15	Level 16
Waffenloser Kampf 0/+4, RW 1		SW: 1W-2

Fertigkeiten: Akrobatik 12/+20, Alchemie 15/+31, Athletik 8/+8, Bildung 14/+30, Heimlichkeit 10/+18, Mentales Training 16/+32, Monsterkunde 14/+26, Schwimmen 6/+6, Sprachen 13, Sozialkompetenz 11/+21, Wachsamkeit 7/+13, **Zauberabwehr 20/+36**, Zauberkunde 14/+28, 2x Zaubern (beliebig außer Magie) 14/+30, Zaubern (Urkräfte) 14/+30

Merkmale: Nachtsicht I, Schmerzresistenz, Übernatürliche Immunität

Ausrüstung: Heiltrank (konzentriert), Trankgürtel, legendäre Lederrüstung (+3), Zaubertrank (konzentriert)

Zauberspezialisierungen im Umfang von 7 Graden.

Kapitel 6: Spielleiterfiguren

Riese

Ein Krieger hoch wie ein kleinen Hauses, in Kette gerüstet und mit einem gewaltigen Zweihänder bewaffnet.

CHA 0	GES 0	KPB +8
INT 0	WAH 0	WIL 0
LK 140	WS 70/35	ZK 11
RS/BE 4/6	BEW 7/-/-	GK/TRK 2/480
INI +0 (+6)	PV 8	Level 11
Zweihänder 7/+14, RW 3		SW: 1W+15

Fertigkeiten: Akrobatik 6/+0 (+6), Athletik 10/+26, Mentales Training 9/+9, Schwimmen 4/+20, Sprachen 0, Wachsamkeit 7/+7, Wildnisleben 8/+8, **Zauberabwehr 11/+11**

Merkmale: Lastträger, Spezialzutaten, **Zusatzangriff 1**

Ausrüstung: Kettenrüstung

Riesenfliege

Ein Fliege, die die Größe eines kleinen Hundes erreicht.

CHA -1	GES +2	KPB 0
INT -9	WAH +1	WIL 0
LK 15	WS 8/4	ZK 2
RS/BE 3/0	BEW 3/6/-	GK/TRK -1/15
INI +4	PV 13	Level 2
Biss 3/+5, RW 1		SW: 1W

Fertigkeiten: Akrobatik 5/+9, Wachsamkeit 3/+5, **Zauberabwehr 3/+4**

Merkmale: Feige, Klettermax II

Riesenkrabbe

Eine überdimensionierte Krabbe, die unter Wasser aber auch an Küsten auf Beutezug geht.



CHA 0	GES 0	KPB +4
INT -8	WAH 0	WIL 0
LK 50	WS 25/12	ZK 6
RS/BE 5/0	BEW 5/-/-	GK/TRK 1/80
INI +3	PV 9	Level 6

Scheren 4/+8, RW 1 **SW: 1W+4**

Fertigkeiten: Akrobatik 0/+0, Athletik 5/+13, Wachsamkeit 5/+5, **Zauberabwehr 4/+4**

Merkmale: Aquatisch, Feige, Lastträger, Nachtsicht II, Rüstungsaversion, Spezialzutaten, **Zusatzangriff 1**

Die Riesenkralbe kann sich bis zu zwei Stunden ohne Einschränkungen außerhalb des Wassers aufhalten.

Riesenskorpion



Ein übernatürlicher Skorpion, der die Größe eines kräftigen Pferdes erreicht. Seine bevorzugte Kampftaktik gegen kleinere Gegner ist, diese kurz zu packen, um so den Giftstachel leichter einsetzen zu können.

CHA 0	GES +1	KPB +4
INT -8	WAH 0	WIL 0
LK 70	WS 35/18	ZK 8
RS/BE 4/0	BEW 5/-/-	GK/TRK 1/80
INI +5	PV 10	Level 8

Scheren 6/+11, RW 1 **SW: 1W+6**

Stachel 4/+9, RW 2 **SW: 1W+6**

Fertigkeiten: Akrobatik 0/+2, Wachsamkeit 6/+6, **Zauberabwehr 8/+8**

Merkmale: Feige, Giftig (Stachel), Lastträger, Nachtsicht I, Rüstungsaversion, Spezialzutaten, Übernatürliche Immunität, **Zusatzangriff 1**

Erhält eine Hilfe beim Angriff mit dem Stachel auf kleinere Gegner, die er in der gleichen Runde mit den Scheren getroffen hat. Giftstufe: 8; Wirkung: 2W+2* Schaden.

Kapitel 6: Spielleiterfiguren

Riesenspinne

Eine pferdegroße Tarantel, die bevorzugt in dunklen Höhlen auf die Jagd geht. Dabei erweist sich ihr potentes Gift als äußerst nützlich.

CHA -2	GES +2	KPB +3
INT -8	WAH +1	WIL 0
LK 40	WS 20/10	ZK 4
RS/BE 2/0	BEW 5/-/-	GK/TRK 1/70
INI +5	PV 11	Level 4
Biss 3/+8, RW 1		SW: 1W+3
<i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 2/+6, Heimlichkeit 4/+8, Wachsamkeit 5/+7, Zauberaabwehr 4/+4		
<i>Merkmale:</i> Feige, Giftig, Klettermax II, Lasträger, Nachtsicht I, Rüstungsaversion, Spezialzutaten		

Giftstufe: 4; Wirkung: 1W-4 GES-Schaden. Sinkt die GES auf -10, ist das Opfer bewegungsunfähig und damit hilflos.

Die Riesenspinne baut große, miteinander verbundene Netze an Boden und Decken. Diese Netze dienen zum einem dazu, potentiell Beute aufzuspüren: Betritt ein Wesen der GK > -3 das Netz an einer Stelle und befindet sich die Spinne an einer beliebigen anderen Stelle ihres Netzes, kann sie das Wesen ohne Wachsamkeitsprobe lokalisieren. Zum anderen gelten die Netze für alle anderen Wesen als schwieriges Terrain. Mit Feuer lassen sie sich jedoch rasch beseitigen. Pro Kampfrunde verbrennt ein Feld Netz, zusätzlich pflanzt sich das Feuer im Netz in darauf folgenden Runden wie eine konzentrische Explosion fort.

Riesenwespen

Die Lebensweise von Riesenwespen entspricht der von irdischen Wespen, wobei ein einzelnes Volk „nur“ wenige Hundert Exemplare zählt.



Riesenwespen-Arbeiterin

Fast alle Angehörigen eines Wespenvolks sind Arbeiterinnen. Sie sind zugleich für Nestbau, Nestpflege, Verteidigung und Nahrungsbeschaffung zuständig.

CHA 0	GES +1	KPB -1
INT -9	WAH +1	WIL 0
LK 15	WS 8/4	ZK 3
RS/BE 2/0	BEW 2/5/-	GK/TRK -1/15
INI +4	PV 13	Level 3
Stachel 7/+7, RW 1		SW: 1W
<i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 4/+6, Athletik 3/+1, Wachsamkeit 3/+5, Zauberaabwehr 4/+4		
<i>Merkmale:</i> Giftig, Klettermax II		

Giftstufe: 3; Wirkung: 1W-1* Schaden pro Runde über 3 Kampfrunden. Auch wer mehrfach gebissen wurde, erleidet pro Runde nur einmal Schaden durch dieses Gift.

Riesenwespen-Drohne

Ca. 10% eines Volkes werden von Drohnen gebildet. Sie sind einzig für die Begattung der Jungköniginnen zuständig und trotz ihrer Größe relativ ungefährlich, da sie nicht über einen Stachel verfügen.

CHA 0	GES +1	KPB 0
INT -9	WAH +2	WIL 0
LK 30	WS 15/8	ZK 3
RS/BE 2/0	BEW 2/5/-	GK/TRK 0/20
INI +5	PV 12	Level 3
Biss 6/+7, RW 1		SW: 1W+2
<i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 2/+4, Athletik 4/+4, Wachsamkeit 3/+7, Zauberaabwehr 4/+4		
<i>Merkmale:</i> Feige, Klettermax II		

Riesenwespen-Königin

In jedem Volk gibt es nur eine Königin, deren Aufgabe darin besteht, im Nest Eier zu legen, aus denen zunächst Arbeiterinnen und später Drohnen sowie Jungköniginnen schlüpfen. Nach der Begattung durch die Drohnen fliegen die Jungköniginnen aus, um neue Völker

Kapitel 6: Spielleiterfiguren

zu gründen. Königinnen verfügen über ein relativ potentes Gift.

CHA 0	GES +1	KPB +1
INT -7	WAH +1	WIL +1
LK 40	WS 20/10	ZK 10
RS/BE 3/0	BEW 3/6/-	GK/TRK 0/25
INI +5	PV 12	Level 5
Stachel 7/+9, RW 1		SW: IW+3
<i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 4/+6, Athletik 5/+7, Wachsamkeit 6/+8, Zauberaabwehr 6/+8		
<i>Merkmale:</i> Feige, Giftig, Klettermax II, Spezialzutaten		

Giftstufe: 5; Wirkung: 2W* Schaden.

Riesenwolf

Riesenwölfe sind bedeutend größer als normale Wölfe. Sie jagen ebenfalls in Rudeln, allerdings stehen Zweibeiner nicht nur in Notzeiten auf ihrem Speiseplan.

CHA 0	GES 0	KPB +3
INT -5	WAH +3	WIL +1
LK 50	WS 25/13	ZK 10
RS/BE 2/0	BEW 7/-/-	GK/TRK 1/70
INI +6	PV 11	Level 5
Biss 8/+11, RW 1		SW: IW+4
<i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 5/+5, Athletik 7/+13, Heimlichkeit 4/+4, Wachsamkeit 4/+10, Zauberaabwehr 5/+7		
<i>Merkmale:</i> Feige, Lastträger, Nachtsicht I, Rudeltaktik, Rüstungsaversion, Spezialzutaten, Spürnase		

Wenn ein Riesenwolf bei einem Angriff einen kritischen Erfolg erzielt, bringt er Gegner der Größenklassen ≤ 0 , zusätzlich zu dem durch seinen Angriff verursachten Schaden, automatisch zu Boden.

Schattenkatze

Neben dem Umstand, dass eine Schattenkatze Elefantengröße erreicht, macht eine Reihe weiterer Eigenschaften sie zu einer wahrhaft tödlichen Gefahr: Die Schattenkatze ist nicht nur sehr intelligent, sondern verfügt auch über Wandlungszauber, die sie z.B. während der Lauerjagd nutzt, um sich zu verkleinern.

Das namensgebende, schwarz-grau gestreifte Fell des Wesens ist so widerstandsfähig wie ein Plattenpanzer.

Eine Schattenkatze jagt (sobald sie einen Partner gewählt hat) stets im Duett. Sie sind monogam und bleiben sich ein Leben lang treu. Nur wenn sie Kinder bekommt und aufzieht, jagt er alleine. Stirbt eine der beiden eines unnatürlichen Todes, wird die verbliebene Schattenkatze nicht eher ruhen, bis die Schuldigen zur Strecke gebracht sind.

CHA +1	GES +3	KPB +6
INT +2	WAH +3	WIL +2
LK 115	WS 58/29	ZK 49
RS/BE 9/0	BEW 7/-/-	GK/TRK 2/400
INI +13	PV 12	Level 13
Pranken 8/+17, RW 2		SW: IW+9
Biss 9/+18, RW 1		SW: IW+10
<i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 8/+14, Athletik 12/+24, Heimlichkeit 9/+15, Mentales Training 14/+18, Naturkunde 10/+15, Monsterkunde 10/+15, Schwimmen 8/+20, Sprachen 0, Wachsamkeit 12/+18, Wildnisleben 10/+16, Zauberaabwehr 13/+17, Zaubern (Wandlung) 9/+13		
<i>Merkmale:</i> Klettermax I, Lastträger, Nachtsicht I, Rüstungsaversion, Spezialzutaten, Verteidiger, Zusatzangriff 1		

Trifft die Schattenkatze einen Gegner gleicher oder geringerer GK mit Biss und Pranken, darf sie zusätzlich zum verursachten Schaden einen Ringkampf einleiten, ohne einen Gelegenheitsangriff zu erleiden.

Schwarzkralle

Schwarzkrallen sind affenähnliche Wesen, die sich gebeugt auf zwei Beinen bewegen und einem Menschen bis zur Schulter reichen. Ihr Name rührt von langen Krallen und einem tiefschwarzen Pelz her, der Ihre Haut bedeckt.

Schwarzkrallen treten in Rudeln auf und leben in Höhlen, Felsspalten oder anderen natürlichen Überdachungen. Sie ernähren sich von Aas aber auch lebendem Fleisch, wenn sich die Gelegenheit bietet. Auf der Jagd nach

Kapitel 6: Spielleiterfiguren

lebendem Fleisch greifen einige Schwarzkralen die Beute im Nahkampf an, während andere aus der Ferne mit kleinen Felsbrocken attackieren, die in ihrem natürlichen Lebensraum häufig am Boden zu finden sind.

CHA 0	GES +1	KPB +3
INT -4	WAH +1	WIL +1
LK 40	WS 20/10	ZK 8
RS/BE 2/0	BEW 5/-/-	GK/TRK 0/35
INI +4	PV 12	Level 3
Klauen 2/+6, RW 1		SW: 1W+2
Felsbrocken 2/+6, RW 20		SW: 1W+2
<i>Fertigkeiten: Akrobatik 4/+6, Athletik 4/+10, Heimlichkeit 3/+5, Mentales Training 2/+4, Schwimmen 2/+8, Wachsamkeit 4/+6, Zauberabwehr 3/+5</i>		
<i>Merkmale: Klettermax I, Nachtsicht I, Rüstungsaversion</i>		

Seeschlange

Dieses gigantische Monster ist der Stoff, aus dem die schlaflosen Nächte von Seeleuten bestehen, die die Hochsee befahren.

CHA 0	GES 0	KPB +9
INT -3	WAH +3	WIL 0
LK 240	WS 120/60	ZK 15
RS/BE 5/0	BEW 8/-/-	GK/TRK 3/650
INI +11	PV 9	Level 15
Biss 7/+16, RW 1		SW: 1W+13
Schwanz 9/+18, RW 2		SW: 1W+10
<i>Fertigkeiten: Akrobatik 0/+0, Athletik 16/+34, Mentales Training 8/+8, Wachsamkeit 13/+13, Zauberabwehr 20/+20</i>		
<i>Merkmale: Aquatisch, Nachtsicht I, Odemwaffe: Froststrahl 16, Spezialzutaten, Verschlinger, Zusatzangriff 2</i>		

Spiegelmeister

Bis heute weiß niemand, um was für eine Entität es sich bei dem Spiegelmeister handelt. Er erscheint als hagerer Mann mittleren Alters im Narrenkostüm, nimmt aber im Kampf eine Gestalt an, die aus einer großen

Masse wild herumwirbelnder Spiegelscherben besteht.

Immer wieder sucht er größere Städte heim, wo er durch Elementarbeschwörungen Chaos und Zerstörung verbreitet (Gesinnung Böse). Mehrere erfolglose Versuche, seinem Treiben ein Ende zu bereiten, belegen eindrucksvoll, welch mächtiger Gegner der Spiegelmeister ist.

CHA 0	GES +4	KPB +4
INT +7	WAH +6	WIL +5
LK 200	WS -/-	ZK 109
RS/BE 4/0	BEW 5/8/-	GK/TRK 1/40
INI +24	PV 14	Level 28
Spiegelscherbe 20/+28, RW 1		SW: 1W+8
<i>Fertigkeiten: Akrobatik 24/+32, Athletik 14/+22, Bildung 20/+34, Lippen Lesen 18/+30, Heimlichkeit 14/+22, Mentales Training 25/+35, Monsterkunde 19/+30, Sozialkompetenz 18/+25, Schwimmen 12/+20, Sprachen 16, Wachsamkeit 15/+27, Zauberabwehr 20/+30, Zauberkunde 16/+30, Zaubern (Beschwören) 16/+30, Zaubern (Urkräfte) 14/+28</i>		
<i>Merkmale: Gestaltwandler (spielbares Volk), Infektiös (Spiegelsplitter), Lebenskrafräuber, Legendär, Monsterreflexe, Nachtsicht II, Nebelform, Regeneration, Schadensresistenz, Schmerzresistenz, Spezialzutaten, Übernatürliche Immunität, Unbeherrschbar, Unermüdlich, Verstärkter Angriff, Verteidiger, Zusatzangriff 3</i>		

Zauberspezialisierungen (Grad): Lufilementare beschwören (2), Elementare Tentakel (2), Elementexplosion: Luft (2), Rost (2).

Sturmtänzer

Sturmtänzer ähneln in schillernden Blautönen gefiederten, großen Falken. Der Name dieser Wesen entspringt ihrem Balzritual, das stets während starker Gewitter stattfindet. Sie können von talentierten Trainern zu fliegenden Reittieren für leichtere Wesen wie

Kapitel 6: Spielleiterfiguren

Halblinge ausgebildet werden, was ihre Eier sehr wertvoll macht.

CHA +1	GES +3	KPB +2
INT -5	WAH +3	WIL +1
LK 40	WS 20/10	ZK 9
RS/BE 1/0	BEW 4/12/-	GK/TRK 0/60
INI +8	PV 14	Level 4
Schnabel 5/+10, RW 1		SW: IW+4
<i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 6/+12, Athletik 4/+12, Heimlichkeit 3/+9, Wachsamkeit 6/+12, Zauberabwehr 6/+8		
<i>Merkmale:</i> Elementarresistenz (Luft), Lastträger, Nachtsicht I, Rüstungsaversion, Spezialzutaten		

Die Elementarresistenz erstreckt sich auch auf Reiter des Sturmtänzers.

Tintendrache

Der Tintendrache trägt seinen Namen, weil er ein flugfähiges, relativ intelligentes Wesen ist, das in Gestalt sowie Größe entfernt einem ausgewachsenen Drachen ähnelt und einen tintenartigen Nebel versprühen kann. Seine bevorzugte Jagdtaktik beim Angriff auf Gruppen wehrhafter, kleinerer Spielfiguren ist, sich eine nach der andern aus der Schwärze zu picken (Ringkampfangriff), hoch zu fliegen und die Beute dann in den Tod fallen zu lassen.

CHA +1	GES +2	KPB +7
INT -1	WAH +3	WIL +2
LK 170	WS 95/47	ZK 28
RS/BE 10/0	BEW 7/16/-	GK/TRK 2/440
INI +14	PV 11	Level 18
Klaue 12/+21, RW 2		SW: IW+12
Biss 11/+20, RW 2		SW: IW+13
Schwanz 10/+19, RW 3		SW: IW+10
<i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 12/+16, Athletik 15/+29, Heimlichkeit 9/+13, Mentales Training 7/+11, Schwimmen 12/+26, Wachsamkeit 10/+16, Wildnisleben 8/+14, Zauberabwehr 13/+17		
<i>Merkmale:</i> Lastträger, Monsterreflexe, Nachtsicht II, Rüstungsaversion, Spezialzutaten, Verstärkter Angriff, Zusatzangriff 2		

Der Tintendrache kann als freie Aktion einmal pro Stunde in einer Explosion 10 einen Effekt erzielen, der wie der Zauber „Dunkelheit“ wirkt (siehe S. 118).

Todesranke

Die Todesranke ist ein gigantisches Geflecht aus, baumstammdicken, dornigen Ranken, die einem großen zentralen Fruchtkelch entspringen. Sobald eine Spielfigur der GK ≥ -1 sich in die Nähe der Todesranke bewegt, kann sie die durch diese Bewegung produzierten Erschütterungen wahrnehmen und versucht, ihr Opfer zu umschlingen und zu erwürgen. Nachdem die Spielfigur gestorben ist, wird sie im Fruchtkelch abgelegt und verdaut.

CHA 0	GES -4	KPB +8
INT -9	WAH -5	WIL 0
LK 280	WS -/-	ZK 16
RS/BE 0/0	BEW -/-/-	GK/TRK 3/1200
INI -1	PV 2	Level 16
Ranke 14/+18, RW 1		SW: speziell
<i>Fertigkeiten:</i> Athletik 16/+32, Wachsamkeit 15/+5, Zauberabwehr 22/+22		
<i>Merkmale:</i> Furchtlos, Lastträger, Regeneration, Nachtsicht II, Monsterreflexe, Schmerzresistenz, Spezialzutaten, Übernatürliche Immunität, Unbeherrschbar, Unermüdlich, Zusatzangriff 3		

Die Todesranke versucht mit jedem Angriff einen Ringkampf einzuleiten. Sie verteidigt sich niemals aktiv, erleidet aber auch keine Gelegenheitsangriffe beim Einleiten von Ringkämpfen. Für jeden Ringkampf, in den sie verwickelt ist, reduziert sich die Anzahl ihrer Angriffe um eins. Im Ringkampf verursacht die Todesranke pro Runde automatisch $1W+9^*$ Schaden pro Angriff (sie kann ein Opfer im Ringkampf also auch mehrfach „quetschen“). Kritische Erfolge im Ringkampf nutzt sie ausschließlich, um ihre Gegner zu Boden zu bringen.

Troll

Trolle sind einzelgängerische Nachtjäger, deren Physis und Regenerationsfähigkeit sie

Kapitel 6: Spielleiterfiguren

zu gefährlichen Gegnern macht. Trolle sind sehr viel kräftiger, als sie aussehen.



CHA -2	GES 0	KPB +5
INT -3	WAH +1	WIL 0
LK 75	WS -/-	ZK 8
RS/BE 3/0	BEW 6/-/-	GK/TRK 1/45
INI +5	PV 10	Level 8
Faust 4/+9, RW 1		SW: 1W+4
Biss 2/+7, RW 1		SW: 1W+5

Fertigkeiten: Akrobatik 4/+4, Athletik 6/+16, Heimlichkeit 5/+5, Mentales Training 5/+5, Schwimmen 4/+14, Sprachen 0, Wachsamkeit 4/+6, Wildnisleben 7/+9, Zauberschutz 8/+8

Merkmale: Nachtsicht I, Regeneration, Schmerzresistenz, Spezialzutaten, Übernatürliche Immunität, Zusatzangriff 1

Tsuul

Tsuul sind große, kräftige Humanoide, deren zentraler Lebensinhalt die Jagd ist. Unter Jagd verstehen sie mehr als nur Nahrungserwerb: Vor allem geht es darum, die eigene Kraft durch das Erlegen möglichst wehrhafter, intelligenter Wesen unter Beweis zu stellen. Tsuul leben in kleinen Familienverbänden,

die stets in natürlichen Höhlensystemen siedeln. Sie sind sehr fähige Waffen- und Rüstungsschmiede. Gejagt wird fast immer einzeln – häufig auf dem Rücken einer Drachenechse.

Die Trophäen (bevorzugt Knochen und Ausrüstung der Beute) werden zur Ehre eines Jägers ausgestellt. Zauberkünste machen Beute gefährlich, weshalb Tsuul über theoretische Kenntnisse der Zauberei verfügen, obwohl es unter ihnen keine Zauberer gibt.

CHA +1	GES +3	KPB +5
INT 0	WAH +2	WIL +2
LK 100	WS -/-	ZK 24
RS/BE 5/8	BEW 6/-/-	GK/TRK 1/45
INI +4 (+12)	PV 12	Level 14
Hellebarde 10/+18, RW 2		SW: 1W+13
Wurfspeer 10/+18, RW 24		SW: 1W+9

Fertigkeiten: Abrichten 14/+17, Akrobatik 15/+13 (+21), Athletik 16/+26, Fallenkunde 15/+20, Heimlichkeit 10/+16, Lippen Lesen 11/+15, Mentales Training 13/+17, Monsterkunde 9/+12, Reiten 14/+19, Schwimmen 10/+20, Sozialkompetenz 7/+8, Sprachen 0, Wachsamkeit 12/+16, Waffenherstellung 14/+22, Wildnisleben 11/+15, Zauberschutz 12/+16, Zauberkunde 9/+9

Merkmale: Furchtlos, Monsterreflexe, Nachtsicht II, Schmerzresistenz, Spezialzutaten, Übernatürliche Immunität, Verteidiger, Zusatzangriff 2

Ausrüstung: exzellente Hellebarde, 3× exzellente Wurfspere, exzellenter Ringpanzer

Tsuul können im Reiterkampf Hellebarden ohne Erschwernis verwenden.

Untote

Untote werden durch die Zauberkunst Nekromantie erschaffen und weisen verschiedene Besonderheiten auf (siehe S. 183, Merkmal „Untot“ sowie „Untote erschaffen“ Kapitel 4, S. 113). Die Sortierung folgt dem Untotentypus: Zunächst gewöhnliche Untote, dann verstärkte Untote, danach höhere Untote und zum Schluss sonstige Untote.

Kapitel 6: Spielleiterfiguren

Gewöhnlicher Untoter (GK -1)

Dieser gewöhnliche Untote war zu Lebzeiten ein Goblin.

CHA -6	GES 0	KPB -1
INT -8	WAH -2	WIL 0
LK 20	WS -/-	ZK 0
RS/BE 0/0	BEW 3/-/-	GK/TRK -1/15
INI -1	PV 10	Level 1
Waffenloser Kampf 4/+3, RW 1		SW: IW-2

Fertigkeiten: Akrobatik 0/+0, Zauberabwehr 3/+3

Merkmale: Furchtlos, Nachtsicht II, Rüstungsaversion, Schmerzresistenz, Übernatürliche Immunität, Unbeherrschbar, Unermüdlich, Untot

Gewöhnlicher Untoter (GK 1)

Dieser gewöhnliche Untote war zu Lebzeiten ein Löwe.

CHA -6	GES 0	KPB +2
INT -8	WAH -2	WIL 0
LK 55	WS -/-	ZK 0
RS/BE 0/0	BEW 4/-/-	GK/TRK 1/30
INI +0	PV 8	Level 3
Waffenloser Kampf 3/+5, RW 1		SW IW+2

Fertigkeiten: Akrobatik 0/+0, Zauberabwehr 5/+5

Merkmale: Furchtlos, Nachtsicht II, Rüstungsaversion, Schmerzresistenz, Übernatürliche Immunität, Unbeherrschbar, Unermüdlich, Untot

Gewöhnlicher Untoter (GK 0)

Dieser gewöhnliche Untote war zu Lebzeiten ein Kriegshund.



CHA -6	GES 0	KPB 0
INT -8	WAH -2	WIL 0
LK 35	WS -/-	ZK 0
RS/BE 0/0	BEW 4/-/-	GK/TRK 0/20
INI -1	PV 9	Level 2
Waffenloser Kampf 4/+4, RW 1		SW: IW-1

Fertigkeiten: Akrobatik 0/+0, Zauberabwehr 4/+4

Merkmale: Furchtlos, Nachtsicht II, Rüstungsaversion, Schmerzresistenz, Übernatürliche Immunität, Unbeherrschbar, Unermüdlich, Untot

Gewöhnlicher Untoter (GK 2)

Dieser gewöhnliche Untote war zu Lebzeiten ein T-Rex.

CHA -6	GES 0	KPB +4
INT -8	WAH -2	WIL 0
LK 80	WS -/-	ZK 0
RS/BE 0/0	BEW 5/-/-	GK/TRK 2/160
INI +0	PV 7	Level 4
Waffenloser Kampf 3/+7, RW 2		SW: IW+5

Fertigkeiten: Akrobatik 0/+0, Zauberabwehr 6/+6

Merkmale: Furchtlos, Nachtsicht II, Rüstungsaversion, Schmerzresistenz, Übernatürliche Immunität, Unbeherrschbar, Unermüdlich, Untot

Gewöhnlicher Untoter (GK 3)

Dieser gewöhnliche Untote war zu Lebzeiten ein Königswyvern.

CHA -6	GES 0	KPB +7
INT -8	WAH -2	WIL 0
LK 120	WS -/-	ZK 0
RS/BE 0/0	BEW 5/-/-	GK/TRK 3/550
INI +1	PV 6	Level 6
Waffenloser Kampf 4/+11, RW 2		SW: IW+9

Fertigkeiten: Akrobatik 0/+0, Zauberabwehr 8/+8

Merkmale: Furchtlos, Nachtsicht II, Rüstungsaversion, Schmerzresistenz, Übernatürliche Immunität, Unbeherrschbar, Unermüdlich, Untot

Kapitel 6: Spielleiterfiguren

Verstärkter Untoter (GK -1)

Dieser verstärkte Untote war zu Lebzeiten ein Halbling.

CHA -6	GES 0	KPB 0
INT -5	WAH 0	WIL 0
LK 25	WS -/-	ZK 0
RS/BE 0/0	BEW 4/-/-	GK/TRK -1/20
INI +1	PV 11	Level 2
Waffenloser Kampf 5/+5, RW 1		SW: 1W

Fertigkeiten: Akrobatik 0/+0, Zauberabwehr 5/+5

Merkmale: Furchtlos, Nachtsicht II, Rüstungsaversion, Schmerzresistenz, Übernatürliche Immunität, Unbeherrschbar, Unermülich, Untot

Verstärkter Untoter (GK 1)

Dieser verstärkte Untote war zu Lebzeiten ein Riesenwolf.

CHA -6	GES 0	KPB +4
INT -5	WAH 0	WIL 0
LK 60	WS -/-	ZK 0
RS/BE 0/0	BEW 5/-/-	GK/TRK 1/40
INI +2	PV 9	Level 4
Waffenloser Kampf 4/+8, RW 1		SW 1W+5

Fertigkeiten: Akrobatik 0/+0, Zauberabwehr 7/+7

Merkmale: Furchtlos, Nachtsicht II, Rüstungsaversion, Schmerzresistenz, Übernatürliche Immunität, Unbeherrschbar, Unermülich, Untot

Verstärkter Untoter (GK 0)

Dieser verstärkte Untote war zu Lebzeiten ein Mensch.



CHA -6	GES 0	KPB +1
INT -5	WAH 0	WIL 0
LK 40	WS -/-	ZK 0
RS/BE 0/0	BEW 5/-/-	GK/TRK 0/20
INI +2	PV 10	Level 3
Waffenloser Kampf 5/+6, RW 1		SW: 1W+2

Fertigkeiten: Akrobatik 0/+0, Zauberabwehr 6/+6

Merkmale: Furchtlos, Nachtsicht II, Rüstungsaversion, Schmerzresistenz, Übernatürliche Immunität, Unbeherrschbar, Unermülich, Untot

Verstärkter Untoter (GK 2)

Dieser verstärkte Untote war zu Lebzeiten ein Stegosaurus.

CHA -6	GES 0	KPB +6
INT -5	WAH 0	WIL 0
LK 90	WS -/-	ZK 0
RS/BE 0/0	BEW 6/-/-	GK/TRK 2/200
INI +3	PV 8	Level 6
Waffenloser Kampf 5/+11, RW 2		SW: 1W+9

Fertigkeiten: Akrobatik 0/+0, Zauberabwehr 9/+9

Merkmale: Furchtlos, Nachtsicht II, Rüstungsaversion, Schmerzresistenz, Übernatürliche Immunität, Unbeherrschbar, Unermülich, Untot

Verstärkter Untoter (GK 3)

Dieser verstärkte Untote war zu Lebzeiten ein Grauwurm.

CHA -6	GES 0	KPB +9
INT -5	WAH 0	WIL 0
LK 130	WS -/-	ZK 0
RS/BE 0/0	BEW -/-/6	GK/TRK 3/650
INI +4	PV 7	Level 8
Waffenloser Kampf 6/+15, RW 2		SW: 1W+13

Fertigkeiten: Akrobatik 0/+0, Zauberabwehr 11/+11

Merkmale: Furchtlos, Nachtsicht II, Rüstungsaversion, Schmerzresistenz, Übernatürliche Immunität, Unbeherrschbar, Unermülich, Untot

Kapitel 6: Spielleiterfiguren

Ritter (Höherer Untoter)

Dieser höhere Untote war zu Lebzeiten ein Ritter.

CHA 0	GES +2	KPB +3
INT 0	WAH 0	WIL +1
LK 90	WS -/-	ZK 5
RS/BE 10/6	BEW 5/-/-	GK/TRK 0/35
INI +2 (+8)	PV 11	Level 11
Zweihänder 13/+18, RW 2		SW: 1W+10
Armbrust, leicht 12/+14, RW 80		SW: 1W+6

Fertigkeiten: Akrobatik 4/+2 (+8), Athletik 8/+14, Bildung 4/+4, Mentales Training 6/+8, Reiten 10/+13, Sozialkompetenz 5/+5, Sprachen 3, Wachsamkeit 7/+7, Wildnisleben 7/+7, **Zauberabwehr 10/+12**

Merkmale & Talente: Furchtlos, Kraftschub, Nachtsicht II, Ironman, Rüstungsexperte, Rüstungsmeister, Schmerzresistenz, Spezialzutaten, Übernatürliche Immunität, Unbeherrschbar, Unermüdlich, Untot

Ausrüstung: exzellente leichte Armbrust, exzellenter Plattenpanzer, exzellenter Zweihänder

Riese (Höherer Untoter)

Dieser höhere Untote war zu Lebzeiten ein Riese.

CHA 0	GES 0	KPB +8
INT 0	WAH 0	WIL 0
LK 160	WS -/-	ZK 11
RS/BE 5/6	BEW 7/-/-	GK/TRK 2/480
INI +0 (+6)	PV 8	Level 12

Kriegshammer 7/+14, RW 3 **SW: 1W+18**

Fertigkeiten: Akrobatik 6/+0 (+6), Athletik 10/+26, Mentales Training 9/+9, Schwimmen 4/+20, Sprachen 0, Wachsamkeit 7/+7, Wildnisleben 8/+8, **Zauberabwehr 11/+11**

Merkmale: Furchtlos, Lastträger, Nachtsicht II, Schmerzresistenz, Spezialzutaten, Übernatürliche Immunität, Unbeherrschbar, Unermüdlich, Untot, **Zusatzangriff 1**

Ausrüstung: exzellenter Kriegshammer, exzellenter Ringpanzer

Drache (Höherer Untoter)



Dieser höhere Untote war zu Lebzeiten ein jugendlicher Drache.

CHA +4	GES 0	KPB +6
INT +2	WAH +4	WIL +2
LK 130	WS -/-	ZK 22
RS/BE 7/0	BEW 7/14/-	GK/TRK 1/100
INI +11	PV 11	Level 13
Klaue 7/+13, RW 1		SW: 1W+9
Biss 6/+12, RW 1		SW: 1W+10
Schwanz 5/+11, RW 2		SW: 1W+7

Fertigkeiten: Akrobatik 14/+14, Athletik 12/+24, Bildung 7/+11, Mentales Training 9/+13, Monsterkunde 10/+16, Naturkunde 10/+16, Sozialkompetenz 6/+12, Sprachen 5, Wachsamkeit 10/+18, Wildnisleben 9/+15, **Zauberabwehr 9/+13**, Zauberkunde 5/+9

Merkmale: Furchtlos, Lastträger, Nachtsicht II, Odemwaffe: Kegel 6/Strahl 12, Rüstungsaversion, Schmerzresistenz, Spezialzutaten, Übernatürliche Immunität, Unbeherrschbar, Unermüdlich, Untot, Verstärkter Angriff, Wasserratte, **Zusatzangriff 1**

Elfischer Zauberer (Höherer Untoter)

Zu seinen Lebzeiten war dieser höhere Untote ein bedeutender Zauberer. Ein Jahrhundert später hat ein Nekromant seinen Knochen unheiliges Leben eingehaucht, nur um

Kapitel 6: Spielleiterfiguren

kurz darauf von Abenteuern zur Strecke gebracht zu werden. Nach dem Tod seines Erschaffers folgt dieser untote Zauberer nun seiner eigenen finsternen Agenda.

CHA +1	GES 0	KPB 0
INT +5	WAH 0	WIL +5
LK 65	WS -/-	ZK 65
RS/BE 5/1	BEW 5/-/-	GK/TRK 0/20
INI +7 (+8)	PV 10	Level 16
Waffenloser Kampf 0/+0, RW 1		SW: IW+1

Fertigkeiten: Akrobatik 15/+14 (+15), Bildung 13/+23, Mentales Training 14/+24, Reiten 5/+10, Sprachen 7, Sozialkompetenz 10/+16, Wachsamkeit 12/+12, Wildnisleben 7/+7, **Zauberabwehr 16/+26**, Zauberkunde 14/+24, Zaubern (Nekromantie) 16/+26, Zaubern (Urkräfte) 16/+26

Merkmale & Talente: 2× Kraftschub, Furchtlos, Herr der Elemente, Nekrolord, Nachtsicht II, Pfadfinder, Schmerzresistenz, Spezialzutaten, Übernatürliche Immunität, Unbeherrschbar, Unermüdllich, Untot, Zauberfinesse, Zauberformung

Ausrüstung: exzellente Lederrüstung (+3), Medaillon der höheren Zauberabwehr

Zauberspezialisierungen (Grad): Elementexplosion: Feuer (2), Elementwand: Feuer (1), Lähmung (2), Nekrostrahl (1), Verdorren (1).

Homunculus

Ein durch den gleichnamigen Nekromantiezauber erschaffenes Wesen, das sich gut für Spionagedienste eignet.

CHA 0	GES +3	KPB -6
INT 0	WAH +1	WIL 0
LK 1	WS -/-	ZK 0
RS/BE 0/0	BEW 3/-/-	GK/TRK -2/1
INI +4	PV 15	Level 0
Faust 3/+0, RW 0		SW: IW-8

Fertigkeiten: Akrobatik 0/+6, Heimlichkeit 6/+12, Sprachen 0, Wachsamkeit 8/+10, **Zauberabwehr 0/+0**

Merkmale: Furchtlos, Klettermax I, Nachtsicht II, Rüstungsaversion, Schmerzresistenz, Übernatürliche Immunität, Unbeherrschbar, Unermüdllich, Untot

Verlorener

Wenn ein Humanoider stirbt, bevor er eine für ihn emotional extrem bedeutsame Aufgabe erfüllt hat (z.B. Rache für den Mord an einer geliebten Person), kann es vorkommen, dass seine Seele einen Verlorenen formt (im Volksmund auch „Geist“ genannt), statt ins Jenseits überzugehen. Bei diesem Prozess gehen die Fertigkeiten und ggf. auch Talente des Humanoiden verloren, Gesinnung sowie Persönlichkeit bleiben jedoch erhalten.

Das Problem eines Verlorenen besteht nun darin, dass er seine Aufgabe schlecht beenden kann, wenn einerseits fast alle Humanoiden vor ihm fliehen oder ihm gar „Helden“ auf den Hals hetzen und er sich andererseits nur eine Tagesreise vom Ort seines Todes entfernen kann. Gleichzeitig kann seine Seele erst ins Jenseits übergehen und damit Frieden finden, wenn die Aufgabe erledigt ist.

Obwohl alle Verlorenen einen starken Drang verspüren, ihre Aufgabe zu Ende zu bringen, kommt es bei böser Gesinnung häufig vor, dass ein Verlorener die Macht genießt, die seine neue Form mit sich bringt. Diese Verlorenen versuchen dem Drang der Aufgabe zu widerstehen, was wiederum intensive Ablenkung – z.B. durch Verübung sadistischer Grausamkeiten – erfordert. Besonders lieben es bössartige Verlorene, die Körper anderer Spielfiguren in Besitz zu nehmen und dann Unheil zu stiften.

Es gibt keinen Nekromantiezauber, der einen Verlorenen erschafft. Nekromanten können jedoch mit dem Zauber „Untote kontrollieren“ Verlorene, denen sie begegnen, unter ihre Herrschaft zwingen, was jedoch Spezialzutaten im Wert von 100 GM erfordert. Da Verlorene für viele bösen Nekromanten begehrte Diener sind, versuchen selbige häufig die Entstehung eines Verlorenen durch unvorstellbare Grausamkeiten zu „provizieren“ – etwa, indem die wichtigsten Personen im Leben des Opfers vor seinen Augen bestialisch gequält und schließlich getötet werden.

Kapitel 6: Spielleiterfiguren

CHA 0	GES +2	KPB 0
INT +2	WAH +3	WIL +4
LK 60	WS -/-	ZK 53
RS/BE 0/0	BEW -/5/-	GK/TRK 0/-
INI +11	PV 13	Level 11
Geisterfaust 11/+13, RW 1		SW: IW+5*

Fertigkeiten: Akrobatik 10/+14, Mentales Training 12/+20, Heimlichkeit 9/+13, Sprachen 3, Wachsamkeit 8/+14, Zauberschutz 8/+16, Wildnisleben 9/+15, Zauberkunde 8/+12, Zaubern (Manipulation) 11/+15

Merkmale/Talente: Ätherisch, Furchtlos, Nachtsicht^o, Regeneration, Schadensresistenz, Schmerzresistenz, Übernatürliche Immunität, Unbeherrschbar, Unermüdlich, Untot, Verstärkter Angriff

Zauberspezialisierungen (Grad): Handlung beherrschen (2), Verwirrung (2).

Ein Verlorener wird jeden Tag Punkt Mitternacht von seinem gegenwärtigen Aufenthaltsort an den Ort seines Todes transportiert. Wenn er zu diesem Zeitpunkt einen Körper kontrolliert (s.u.), endet dadurch auch die Beherrschung. Sobald die Aufgabe eines Verlorenen erfüllt ist, löst er sich sofort in Rauch auf.

Besessenheit

Ein Verlorener kann als Komplexaktion versuchen, von einer anderen Spielfigur Besitz zu ergreifen. Das Ziel darf eine Widerstandsprüfung (siehe Kapitel 7, S. 275) gegen 23 ablegen. Bei einem Erfolg ist das Ziel für 24 Stunden immun gegen diese Fähigkeit.

Bei einem Misserfolg verschmilzt der Verlorene mit dem Ziel und kontrolliert es, als habe er den Zauber „Handlung beherrschen“ gewirkt (inklusive der Einschränkungen; siehe Kapitel 4, S. 127). Allerdings endet die Kontrolle nicht nach einer Runde sondern erst dann, wenn der Verlorene im Rahmen einer Bewegung das Opfer „verlässt“. Da es sich um eine besondere Fähigkeit und keine Zauberei handelt, kann der Verlorene auch nicht durch „Zauberei bannen“ entfernt werden – jedoch sehr wohl durch „Untote kontrollieren“, gefolgt von der entsprechenden Anweisung.

Während der Beherrschung ist das Ziel bei Bewusstsein und somit Zeuge des Geschehens, ohne jedoch eingreifen zu können. Der Verlorene hat Zugriff auf alle Fertigkeiten und Fähigkeiten des Opfers, jedoch nicht auf seine Erinnerungen. Er kann zudem weiterhin seine eigenen Fertigkeiten nutzen, mit Ausnahme der körperlichen Fertigkeiten.

Ein Angriff auf das Opfer verursacht sowohl dem Opfer als auch dem Verlorenen Schaden. Ein Verlorener, der Schaden erleidet, muss wie ein Zauberer prüfen, ob seine Konzentration hält (siehe Kapitel 4, S. 109). Bei einem Misserfolg wird er aus dem Körper des Opfers in ein benachbartes Feld gezwungen – das Feld kann per Zufallswurf ermittelt werden, siehe Kapitel 3, S. 90, Tabelle 37, Anmerkung 3.

Wächterbaum

Ein durch den gleichnamigen Nekromantiezauber erschaffenes Wesen, das gut geeignet ist Orte zu bewachen.

CHA 0	GES -5	KPB +6
INT -8	WAH 0	WIL 0
LK 200	WS -/-	ZK 12
RS/BE 4/0	BEW -/-/-	GK/TRK 2/400
INI +1	PV 5	Level 12
Ast 13/+14, RW 3		SW: speziell

Fertigkeiten: Athletik 12/+24, Zauberschutz 16/+16

Merkmale: Furchtlos, Lastträger, Nachtsicht II, **Monsterreflexe**, Schmerzresistenz, Spezialzutaten, Übernatürliche Immunität, Unbeherrschbar, Unermüdlich, Untot, **Zusatzangriff 2**

Der Wächterbaum versucht mit jedem Angriff einen Ringkampf einzuleiten. Er verteidigt sich niemals aktiv, erleidet aber auch keine Gelegenheitsangriffe beim Einleiten von Ringkämpfen. Für jeden Ringkampf, in den der Wächterbaum verwickelt ist, reduziert sich die Anzahl seiner Angriffe um eins. Im Ringkampf verursacht der Wächterbaum pro Runde IW+7* Schaden pro Angriff (er kann ein Opfer im Ringkampf also auch mehr-

Kapitel 6: Spielleiterfiguren

fach „quetschen“), ohne dass hierfür eine Angriffsprobe erforderlich ist. Kritische Erfolge im Ringkampf nutzt er ausschließlich, um seine Gegner zu Boden zu bringen.

Vampir



Ein Vampir ist äußerlich nicht von einem Angehörigen seines ursprünglichen Volkes zu unterscheiden, verfügt allerdings über beängstigende Fähigkeiten: Er kann fliegen, anderen Wesen die Lebenskraft entziehen und eigene Verletzungen blitzschnell heilen. Alle Vampire stammen letztlich von einem gemeinsamen Urahn ab – dem ersten Wesen, das sich mit Vampirismus infizierte.

Das Ausmaß der individuellen Fähigkeiten von Vampiren unterscheidet sich beträchtlich: Es hängt einerseits davon ab, über welche Fähigkeiten der Vampir verfügte, bevor er sich verwandelt hat. Andererseits davon, wie alt der Vampir ist, also wieviel Zeit er hatte, seine Fähigkeiten auszubauen und zu erweitern. Die meisten Vampire sind böser Gesinnung, doch es soll auch einige moralisch „Begabte“ unter ihnen geben. Dieses

Exemplar war vor seiner Verwandlung ein Mensch.

CHA +1	GES +3	KPB +3
INT +3	WAH +4	WIL +4
LK 70	WS 35/18	ZK 40
RS/BE 2/1	BEW 5/7/-	GK/TRK 0/35
INI +13 (+14)	PV 14	Level 13 (11+2)
Fäuste 12/+18, RW 1		SW: 1W+1
Biss 10/+16, RW 1		SW: 1W+3

Fertigkeiten: Akrobatik 12/+17 (+18), Athletik 7/+13, Bildung 11/+15, Heimlichkeit 12/+18, Mentales Training 12/+18, Reiten 2/+9, Sozialkompetenz 9/+13, Sprachen 5, Wachsamkeit 9/+17, **Zauberabwehr 13/+21**, Zauberkunde 12/+18, Zaubern (Urkräfte) 13/+19

Merkmale & Talente: Gestaltwandler (Fledermaus), Infektiös (Vampirismus; wird nur durch Bisse von Vampiren übertragen), Herr der Elemente, 2× Kraftschub, Lebenskrafräuber, Nachtsicht II, Nebelform, Regeneration, Spezialisierung (Zauberkunde), Spezialzutaten, Übernatürliche Immunität, Unbeherrschbar, Verstärkter Angriff, Zauberfinesse, **Zusatzangriff 1**

Ausrüstung: exzellente Lederrüstung

Zauberspezialisierungen (Grad): Elementgeschoss: beliebiges Element (2), Elementkegel: beliebiges Element (2), Schutzschild (2).

Besonderheiten & Verwandlung in einen Vampir

Vampire weisen keinen Alterungsprozess auf und verfügen über ein perfektes Immunsystem. Daher sterben sie auch niemals eines natürlichen Todes, ohne „untot“ im vollständigen Sinne des Merkmals zu sein – ein Vampir kann daher auch nicht mit Nekromantiezaubern kontrolliert werden.

Vampire benötigen keinen Sauerstoff, keine normale Nahrung und kein Wasser. Sie müssen jedoch nach wie vor schlafen und beginnen zu verhungern, wenn sie nicht regelmäßig die Lebenskraft anderer Wesen rauben (das Verhungern setzt nach 5 Tagen ohne „Mahlzeit“ ein, siehe Kapitel 7, S. 279, Nahrungsmangel). Vampire, die sich in der Be-

leuchtungsstufe „hell“ aufhalten, erleiden eine Erschwernis auf alle Proben. Sind sie gar direktem Sonnenlicht ausgesetzt, verlieren Vampire ihre Regenerationsfähigkeit und erleiden eine doppelte Erschwernis auf alle Proben.

Wenn ein Angehöriger eines spielbaren Volkes an Vampirismus stirbt (siehe Kapitel 7, S. 277, Krankheiten) und die Leiche nicht enthauptet wird, besteht eine Chance von 20% + 2× Level des Opfers, dass es 24 Stunden nach seinem Tod als Vampir aufersteht. Der neue Vampir behält alle seine Fertigkeiten und Talente, erhält jedoch zusätzlich folgende Merkmale: „Gestaltwandler“ (Fledermaus), „Infektiös“ (Vampirismus; wird nur durch Bisse von Vampiren übertragen), „Lebenskrafttrüber“, „Nachtsicht II“, „Nebelform“, „Regeneration“, „Spezialzutaten“, „Übernatürliche Immunität“, „Unbeherrschbar“, „Verstärkter Angriff“, „Zusatzangriff 1“. Zudem steigen Körperbau, Geschick und Wahrnehmung um 3 (was sich wiederum auf die abgeleiteten Werte Lebenskraft, Tragkraft, Initiative und passive Verteidigung auswirkt).

Alle Vampire verfügen zudem „kostenlos“ über zwei waffenlose Angriffsmöglichkeiten, einen Bissangriff (Stufe = Level -4, Schaden 1W+KPB+GK) und einen Faustangriff (Stufe = Level -2¹⁷, Schaden 1W-2+KPB+GK) sowie eine Flugbewegungsrate von 7. Das Level des neuen Vampirs entspricht dem vorherigen Level plus zwei¹⁸.

Ein Vampir ist äußerlich an seiner extrem blassen Haut und den spitzen Eckzähnen zu erkennen. Jeder Vampir ist mit seinem Er-

schaffer telepathisch verbunden (Effekt wie Zauber „Telepathische Verbindung“). Zudem kann der Erschaffer über seine „Kinder“ in Sichtlinie Kontrolle ausüben, als wären sie beschworene Wesen (siehe Kapitel 4, S. 112). Allerdings gilt hier grundsätzlich, dass die Kinder jenseits der Befehle ihres Erschaffers frei agieren dürfen. Die Kontrolle des Erschaffers kann nur durch seinen Tod gebrochen werden. Tote Vampire können nicht in höhere Untote verwandelt werden.

Mit Monsterkunde (siehe Kapitel 2, S. 61) kann man nicht erfahren, welches Level ein Vampir ist und über welchen individuellen Eigenschaften er verfügt. Dafür erfährt man bei einem kritischen Erfolg aber wie Vampirismus funktioniert.

Werwolf



Diese beindruckenden Wesen sehen aus wie zweibeinige, übergroße und mit messerscharfen Klauen versehene Wölfe.

Viele bevorzugen ein Leben in der Wildnis, wo sie häufig Wolfs- oder Riesenwolfsrudel anführen. Andere halten sich – je nach Gesinnung mehr oder weniger unauffällig – in der Zivilisation auf.

¹⁷ Sofern der umgewandelte Humanoid über einen höheren Stufe in waffenloser Kampf verfügte, wird diese eingesetzt.

¹⁸ Dies wirkt sich z.B. auf die maximale Fertigungsstufe oder Initiative der Spielfigur aus. Was die weitere Charakterentwicklung angeht, sind die zusätzlichen Stufen jedoch rein virtuell. Wann die Spielfigur also die jeweils nächste Stufe gemäß Tabelle 9 erreicht, richtet sich allein nach ihren CP – daher im Feld Level die Notation X (Y+Z).

Kapitel 6: Spielleiterfiguren

CHA 0	GES +3	KPB +5
INT +2	WAH +5	WIL +1
LK 65	WS -/-	ZK 20
RS/BE 2/0	BEW 7/-/-	GK/TRK 1/45
INI +14	PV 15	Level II (9+2)
Klauen 9/+17, RW 1		SW: IW+6
Biss 8/+16, RW 1		SW: IW+7

Fertigkeiten: Akrobatik 6/+12, Athletik 4/+14, Fallenkunde 7/+16, Heimlichkeit 6/+12, Monsterkunde 7/+14, Mentales Training 6/+8, Reiten 2/+6, Schwimmen 3/+13, Sozialkompetenz 4/+6, Sprachen 2, Wachsamkeit 6/+16, Wildnisleben 7/+17, **Zauberabwehr 9/+11**, Zauberkunde 6/+10, Zaubern (Wandlung) 9/+13

Merkmale & Talente: Gestaltwandler (Riesewolf, spielbares Volk), Infektiös (Lykanthropie; wird nur durch Bisse von Werwölfen in Werwolfsgestalt übertragen), Kraftschub, Nachtsicht I, Mystischer Krieger, Regeneration, Schmerzresistenz, Spezialisierung (Monsterkunde), Übernatürliche Immunität, Unbeherrschbar, Verstärkter Angriff, Waffenexperte (Zweihänder), **Zusatzangriff 1**

Besonderheiten & Verwandlung in einen Werwolf

Ein Werwolf verfügt über drei Gestalten: Seine Werwolfsgestalt, seine ursprüngliche Gestalt (hier der Monsterjäger aus dem Abschnitt „Archetypen“) und eine Gestalt als Riesewolf. In Vollmondnächten muss ein Werwolf seine Werwolfsgestalt annehmen und die ganze Nacht nach Beute suchen, die er reißen kann. Dabei geht es nicht um Nahrungsaufnahme, sondern um das Töten an sich. Ist ein Opfer erlegt, macht der Werwolf sich sofort erneut auf die Suche.

Wenn ein Angehöriger eines spielbaren Volkes eine Infektion mit Lykanthropie überlebt (siehe Kapitel 7, S. 278, Krankheiten), besteht eine 50% Chance, dass er sich in der nächsten Vollmondnacht ebenfalls in einen Werwolf verwandelt. Er behält alle seine Fertigkeiten sowie seine Talente und erhält folgende zusätzlichen Merkmale: „Gestaltwandler“ (Riesewolf, spielbares Volk), „Infektiös“ (Lykanthropie; wird nur durch Bisse von

Werwölfen in Werwolfsgestalt übertragen), „Nachtsicht I“, „Regeneration“, „Schmerzresistenz“, „Spezialzutaten“, „Übernatürliche Immunität“, „Unbeherrschbar“, „Verstärkter Angriff“, „Zusatzangriff 1“. Zudem steigen Körperbau, Geschick und Wahrnehmung um 3 (was sich wiederum auf die abgeleiteten Werte Lebenskraft, Tragkraft, Initiative und passive Verteidigung auswirkt) und die Laufbewegungsrate erhöht sich um 2.

Alle Werwölfe verfügen zudem in Werwolfsgestalt über zwei waffenlose Angriffsmöglichkeiten, einen Bissangriff (Stufe = Level -3, Schaden 1W+1+KPB+GK) und einen Klauenangriff (Stufe = Level -2, Schaden 1W+KPB+GK) sowie natürlichen Rüstungsschutz 2. In Werwolfsgestalt können auch gefertigte Waffen verwendet werden, aufgrund der langen Klauen allerdings nur mit Erschwernis.

Das Level des neuen Werwolfs entspricht dem vorherigen Level plus zwei (beachte Anmerkungen in Fußnote 18). Mit Monsterkunde (siehe Kapitel 2, S. 61) kann man nicht erfahren, welches Level ein Werwolf ist und über welchen individuellen Eigenschaften er verfügt. Dafür erfährt man bei einem kritischen Erfolg aber wie Lykanthropie funktioniert.

Tote Werwölfe verwandeln sich in ihre ursprüngliche Gestalt und können nicht zu höheren Untoten gemacht werden.

Weta

Weta sind eine Art Insektenvolk, das an große, rotbraune, Ameisen erinnert. Sie siedeln in Kolonien von mehreren Hundert Exemplaren, die weit verzweigte Tunnelbauten anlegen. Weta jagen in einem Radius von bis zu 50 km um ihre Kolonie, wobei sie aufgrund ihrer großen Anzahl kaum einen Gegner scheuen. Speziell gegen wehrhafte Beute ist eine besondere Fähigkeit sehr hilfreich: Alle Weta einer Kolonie können miteinander telepathisch kommunizieren, solange ihre Königin ≤ 50 km entfernt ist.

Kapitel 6: Spielleiterfiguren

Weta-Arbeiterin

Knapp 80% eines Weta-Volks besteht aus Arbeiterinnen. Sie sind für Nahrungssuche, Nestbau und die Verteidigung der Kolonie zuständig.

CHA 0	GES +2	KPB +1
INT -4	WAH +1	WIL +1
LK 25	WS -/-	ZK 9
RS/BE 4/0	BEW 4/-/-	GK/TRK -1/25
INI +5	PV 13	Level 4
Biss 3/+6, RW 1		SW: IW+1

Fertigkeiten: Akrobatik 5/+9, Athletik 5/+7, Schwimmen 4/+6, Wachsamkeit 4/+6, **Zauberabwehr 3/+5**

Merkmale: Furchtlos, Klettermax II, Nachtsicht II, Rudeltaktik, Rüstungsaversion, Schmerzresistenz, Übernatürliche Immunität, Unbeherrschbar

Weta-Soldatin

Soldatinnen unterstützen die Arbeiterinnen gegen besonders wehrhafte Beute und sind auch für den Schutz des Nests zuständig. Nur jede fünfte Weta ist eine Soldatin.

CHA 0	GES +2	KPB +3
INT -4	WAH +2	WIL +1
LK 55	WS -/-	ZK 12
RS/BE 5/0	BEW 5/-/-	GK/TRK 0/35
INI +8	PV 12	Level 7
Biss 6/+11, RW 1		SW: IW+5

Fertigkeiten: Akrobatik 6/+10, Athletik 8/+13, Schwimmen 4/+10, Wachsamkeit 7/+11, **Zauberabwehr 6/+8**

Merkmale: Furchtlos, Klettermax II, Nachtsicht II, Rudeltaktik, Rüstungsaversion, Schmerzresistenz, Spezialzutaten, Übernatürliche Immunität, Unbeherrschbar

Weta-Drohne

Drohnen dienen der Begattung aber auch der Verteidigung der Königin. Sie halten sich daher stets im Nest nahe bei der Königin auf.

Um ihr zu „imponieren“, fechten Drohnen untereinander gelegentlich unblutige Scheinkämpfe von großer Eleganz aus.

In jeder Kolonie gibt es nur eine Handvoll Drohnen.

CHA 0	GES +1	KPB +5
INT -2	WAH +1	WIL +2
LK 80	WS -/-	ZK 20
RS/BE 5/0	BEW 6/-/-	GK/TRK 1/45
INI +7	PV 11	Level 10
Biss 9/+15, RW 1		SW: IW+8

Fertigkeiten: Akrobatik 6/+8, Athletik 10/+20, Schwimmen 0/+10, Wachsamkeit 7/+9, **Zauberabwehr 9/+13**

Merkmale: Furchtlos, Klettermax II, Nachtsicht II, Rudeltaktik, Rüstungsaversion, Spezialzutaten, Übernatürliche Immunität, Unbeherrschbar, **Zusatzangriff 1**

Weta-Königin

Jede Weta-Kolonie hat nur eine Königin. Die geflügelte und der Zauberei mächtige Königin ist die „Kommandozentrale“ einer Kolonie, so koordiniert sie z.B. (aus der Ferne) Angriffe auf besonders wehrhafte Beute.

Kurz vor ihrem Tod legt sie eine Handvoll Eier, aus denen neue Königinnen schlüpfen, die schnell heranreifen und dann von den Drohnen begattet werden. Nach der Begattung kämpfen sie um die Vorherrschaft um das Nest, wobei unterlegene aber nicht tödlich verletzte Überlebende ausziehen, um neue Kolonien zu gründen.

CHA 0	GES +1	KPB +5
INT +4	WAH +3	WIL +4
LK 80	WS -/-	ZK 59
RS/BE 5/0	BEW 6/-/-	GK/TRK 1/45
INI +11	PV 12	Level 13
Biss 9/+15, RW 1		SW: IW+8

Fertigkeiten: Akrobatik 9/+11, Athletik 12/+22, Schwimmen 4/+14, Wachsamkeit 13/+19, **Zauberabwehr 12/+20**, Zaubern (Manipulation) 12/+20

Merkmale: Furchtlos, Klettermax II, Nachtsicht II, Rudeltaktik, Rüstungsaversion, Spezialzutaten, Übernatürliche Immunität, Unbeherrschbar, **Verteidiger**, **Zusatzangriff 1**

Die Weta-Königin kann mit allen Weta ihrer Kolonie in 50 km Umkreis telepathisch kommunizieren.

Sie kann als einfache Aktion zudem als freie Aktion die Zauberkraft aller Weta in 150 m Umkreis für sich nutzen.

Kapitel 6: Spielleiterfiguren

Winterwolf

Winterwölfe ähneln äußerlich Riesenwölfen, mit einem prächtigen und sehr robusten bläulich-weißen Fell, das sich als Jagdtrophäe großer Beliebtheit erfreut.

Anders als ihre Verwandten sind Winterwölfe Einzelgänger. Durch ihre hohe Kampfkraft und ihre relativ hohe Intelligenz sind Winterwölfe dennoch eine gefährliche „Beute“.

CHA +1	GES 0	KPB +4
INT -1	WAH +3	WIL +2
LK 70	WS 35/18	ZK 19
RS/BE 3/0	BEW 7/-/-	GK/TRK 1/70
INI +8	PV 11	Level 9
Biss 11/+15, RW 1		SW: 1W+8

Fertigkeiten: Akrobatik 6/+6, Athletik 8/+16, Heimlichkeit 5/+5, Wachsamkeit 6/+12, **Zauberabwehr 10/+12**

Merkmale: Lastträger, Nachtsicht I, Odemwaffe: Frostkegel 4, Rüstungsaversion, Spezialzutaten

Wolfshexe



Eine Wolfshexe sieht aus wie eine sehr attraktive Frau mit dunkelroter Iris. Diese harmlose Erscheinung verhüllt jedoch eine zutiefst böse Gesinnung: Wolfshexen suchen bisweilen abgelegene Siedlungen heim, um unvorsichtige Jünglinge in den Wald zu locken. Zur Erhaltung ihrer Art nehmen sie sich zunächst den Samen der zu diesem Zeitpunkt noch ahnungslosen Opfer. Anschließend werden die bedauernswerten Burschen in grausamen

Ritualen der finsternen Gottheit der Wolfshe-
xen, „Kankali“, geopfert.

Wolfshexen versammeln sich in Zirkeln von bis zu einem Dutzend Mitgliedern. Sie werden häufig von Riesenwölfen bewacht, die unter dem Einfluss des Vertrautenzaubers stehen. Im Kampf unterstützen die Wolfshe-
xen ihre „Schoßtiere“ bevorzugt mit Langbö-
gen, die sie in atemberaubender Geschwin-
digkeit abschießen können.

CHA +3	GES +1	KPB 0
INT +2	WAH +1	WIL +3
LK 35	WS 18/9	ZK 36
RS/BE 1/3	BEW 6/-/-	GK/TRK 0/20
INI +3 (+4)	PV 12	Level 7

Langbogen 9/+11, RW 120

Waffenloser Kampf 8/+9, RW 1

SW: 1W+5

SW: 1W-2

Fertigkeiten: Akrobatik 4/+6, Heimlichkeit 6/+8, Men-
tales Training 4/+10, Monsterkunde 5/+8, Naturkunde
4/+7, Schwimmen 2/+2, Sozialkompetenz 5/+10, Spra-
chen 4, Wachsamkeit 5/+7, Wildnisleben 5/+7, **Zauber-
abwehr 6/+12**, Zaubern (Manipulation) 6/+10

Merkmale: Nachtsicht I, Spezialzutaten, **Zusatzangriff 2**

Ausrüstung: exzellenter Langbogen, Tuchrüstung
(Wolfsfelle)

Wyvern



Wyvern ähneln äußerlich jüngeren Drachen. Allerdings sind sie weniger grazil und verfü-

Kapitel 6: Spielleiterfiguren

gen über keine Odemwaffe. Der wichtigste Unterschied zu Drachen ist jedoch, dass Wyvern keine vernunftbegabten Wesen sondern instinktgesteuerte Bestien sind.

CHA 0	GES 0	KPB +4
INT -8	WAH +2	WIL 0
LK 75	WS 38/19	ZK 7
RS/BE 4/0	BEW 6/12/-	GK/TRK 1/80
INI +6	PV 10	Level 7
Klaue 7/+11, RW 1		SW: 1W+4
Biss 5/+9, RW 1		SW: 1W+5
<i>Fertigkeiten: Akrobatik 4/+4, Athletik 6/+14, Schwimmen 2/+10, Wachsamkeit 5/+9, Zauberabwehr 6/+6</i>		
<i>Merkmale: Feige, Lastträger, Nachtsicht I, Rüstungsversion, Spezialzutaten, Zusatzangriff I</i>		

Zentaur

Die Lebensweise dieser Mensch-Pferd Mischwesen ist nomadisch, sie ziehen in kleinen oder größeren Stammesverbänden durch Steppen und Ebenen am Rande der Zivilisation. Zentauren sind kriegerische Wesen, das Recht des Stärkeren ist ihnen Gesetz. Diese Philosophie beinhaltet, die Schwächeren zu berauben und zu versklaven (Gesinnung Böse).



Die Geschichte der zivilisierten Völker dokumentiert mehr als einen „Zentaurensturm“, in dem viele Stämme unter einem großen Anführer gemeinsam in den Krieg ziehen und Verwüstung über das Land bringen.

CHA 0	GES +1	KPB +4
INT 0	WAH +1	WIL +1
LK 50	WS 25/13	ZK 9
RS/BE 2/6	BEW 10/-/-	GK/TRK 1/80
INI -2 (+4)	PV 11	Level 4
Lanze 4/+9, RW 2		SW: 1W+10
Komposit-Kurzbogen 4/+6, RW 84		SW: 1W+7
Waffenloser Kampf 2/+7, RW 1		SW: 1W+3
Netz/Bola 4/+6, RW 3/RW 16		SW: speziell
<i>Fertigkeiten: Akrobatik 3/-1 (+5), Athletik 6/+14, Mentales Training 4/+6, Schwimmen 0/+8, Sprachen 1, Wachsamkeit 4/+6, Wildnisleben 5/+7, Zauberabwehr 4/+6</i>		
<i>Merkmale: Lastträger</i>		
<i>Ausrüstung: Lederrüstung</i>		

Zentauren zählen als berittene Kämpfer und können somit die Manöver „Lanzenangriff“ und „Niederreiten“ verwenden. Statt der Fertigkeit Reiten verwenden sie allerdings für „Niederreiten“ die Fertigkeit Waffenloser Kampf und für das Überwinden von Hindernissen die Fertigkeit Athletik: Springen.



Kreation neuer Tiere & Fantasiewesen

Im Sinne eines möglichst schlanken Regelwerks ist die Auswahl vorgefertigter Tiere und Fantasiewesen begrenzt. Dafür kann der Spielleiter mit der folgenden Anleitung in sechs Schritten alle jene Wesen erschaffen, die er hier vermisst oder die ihm im Laufe seiner Kampagne in den Sinn kommen.



Schwerthieb eines Riesen) mehrere Spielfiguren treffen kann.

Der Schadenswert von Tieren und Fantasiewesen beträgt 1W plus bzw. minus eine Konstante.

Tabelle 65: Kreation neuer Tiere & Fantasiewesen

LÄ	Angriff	Schaden/ Kampfrunde	LK	RS	ZA
0	<3	<W-3 (2,5)	<15	0	<3
1	3	W-3 (2,5)	15	1	3
2	4	W-0,5 (5)	25	1	4
3	5	W+2 (7,5)	32,5	2	5
4	6	W+4,5 (10)	40	2	6
5	7	W+7 (12,5)	47,5	3	7
6	8	2W+4 (15)	55	3	8
7	9	2W+6,5 (17,5)	65	4	9
8	10	2W+9 (20)	75	4	10
9	11	2W+11,5 (22,5)	85	5	11
10	12	2W+14 (25)	95	5	12
11	13	3W+11 (27,5)	105	6	13
12	14	3W+13,5 (30)	115	6	14
13	15	3W+16 (32,5)	125	7	15
14	16	3W+18,5 (35)	135	7	16
15	17	3W+21 (37,5)	145	8	17
16	18	3W+23,5 (40)	155	8	18
17	19	3W+26 (42,5)	165	9	19
18	20	3W+28,5 (45)	175	9	20
19	21	3W+31 (47,5)	185	10	21
20	22	4W+28 (50)	195	10	22
21	24	4W+32 (54)	210	11	24
22	26	4W+36 (58)	225	12	26
23	28	4W+40 (62)	240	13	28
24	30	4W+44 (66)	255	14	30
25	32	4W+48 (70)	270	15	32
26	34	5W+48 (75,5)	285	16	34
27	36	5W+53,5 (81)	300	17	36
28	38	5W+59 (86,5)	315	18	38
29	40	5W+64,5 (92)	330	19	40
30	42	5W+70 (97,5)	345	20	42

Bestimmung der Basis-Statistiken (1)

Das Level eines Wesens wird primär durch seine Basis-Statistiken bestimmt (siehe Schritt 3). Hierzu zählen der PR seiner Angriffe, der maximal pro Kampfrunde verursachte Schaden sowie seine Lebenskraft, sein Rüstungsschutz und seine Zauberabwehr.

Tabelle 65 zeigt, welche sog. Basis-Statistiken welchem Level entsprechen (LÄ = Leveläquivalent, ZA = Zauberabwehr). Sofern der Spielleiter kein spezielles Konzept verfolgt, sollten die einzelnen Statistiken nicht zu viele Zeilen auseinander liegen. Dies gilt besonders für den Angriffswert und den Schaden pro Kampfrunde: Ein Wesen, das meistens trifft aber nur minimalen Schaden verursacht, funktioniert ebenso schlecht wie eines, mit sehr hohem Schadenswert aber sehr niedrigem Angriffswert.

Der angegebene Schaden/Kampfrunde ergibt sich, wenn alle Angriffe des Wesens erfolgreich sind. In Klammern steht der durchschnittlich verursachte Schaden.

Die Anzahl der Würfel steht für die Anzahl der empfohlenen Angriffe. Diese Zahl sollte nur in wohl überlegten Ausnahmefällen um mehr als eins nach oben oder unten abweichen. Speziell bei größeren Wesen kann man sich mehrere Angriffe auch so vorstellen, dass das Wesen gar nicht unbedingt besonders schnell angreift, aber sein Angriff (z.B. der

Verschiedene Angriffe eines Wesens wie Zähne, Klauen und Schwanzschläge dürfen unterschiedliche Angriffswerte, Schadenswerte und Reichweiten aufweisen – allerdings sollte auch hier die Abweichung nicht zu groß werden.

Für die Berechnung des Levels im nächsten Schritt wird dann der mittlere Angriffswert und der mittlere Schaden/Kampfrunde (der Mittelwert bei 1W beträgt 5,5) der verschiedenen Angriffsmöglichkeiten verwendet. Beim Rüstungsschutz kann es sich um gefertigte Rüstungen, natürliche Rüstungen oder eine Kombination aus beidem handeln. Wesen, die nur über natürliche Rüstungen verfügen und nicht aufrecht gehen, weisen häufig das Merkmal „Rüstungsaversion“ auf.

Fantasiewesen mit Zauberfokus

Für Fantasiewesen, die nur mit Zaubern angreifen bzw. deren physischen Angriffe in Relation zum Level vernachlässigbar sind, wird der Angriffswert durch den PR Urkräfte ersetzt¹⁹.

Die Spalte Schaden/Kampfrunde ist für solche Wesen ebenfalls irrelevant. Stattdessen wird die Zauberkraft wichtig, der genau analog zur Spalte Lebenskraft ebenfalls ein Level zugeordnet wird (auch für Lebenskraft wird weiterhin ein Level bestimmt!). Zauberkraft 30 wird also z.B. Level 2 zugeordnet, Zauberkraft 155 Level 16.

Berechnung des vorläufigen Levels (2)

Für jeden Spielwert aus Tabelle 65 wird das LÄ bestimmt.

Beim Rüstungsschutz sind manchmal demselben Wert zwei Level zugeordnet, in solchen Fällen ist der Mittelwert beider Level das LÄ.

¹⁹ Diese Regelung wurde beim Arachnos-Priester, der Fee, dem Irrlicht, dem Prophet des Gehörnten Gottes, der Schlangenfürstin und dem Succubus angewandt.

Das vorläufige Level kann jetzt berechnet werden, indem alle LÄ in die folgende Gleichung eingesetzt werden:

$$\text{(Angriff + Schaden/Kampfrunde + Lebenskraft + Rüstungsschutz + 0,5 \times Zauberabwehr)} / 5.$$

Die Basis-Statistiken eines neuen Fantasiewesens sind Angriff 20 (LÄ 18), Schaden/Kampfrunde 3W+30 (LÄ 18), Lebenskraft 150 (LÄ 15), Rüstung 9 (LÄ 17,5) und Zauberabwehr 23 (LÄ 20). In die Formel eingesetzt: $(18 + 18 + 15 + 17,5 + 10) / 5 = 15,7$. Somit ergibt sich ein vorläufiges Level von 16. Der Spielleiter entscheidet, dass vier Angriffe gut zu seinem Bild des Wesens passen.

Auswahl der Fertigkeiten (3)

Tiere verfügen nur über die Fertigkeiten Akrobatik, Athletik, Heimlichkeit, Waffenloser Kampf, Wachsamkeit und Zauberabwehr (letztere immer auf Stufe 0).

Intelligente Fantasiewesen können unter allen verfügbaren Fertigkeiten auswählen.

Anders als bei Spielercharakteren und Archetypen, unterliegen die Fertigungsstufen von Tieren und Fantasiewesen keinem levelabhängigen Maximum. Speziell bei den Kampf- und Zauberfertigkeiten sowie Zauberabwehr sollten sie dennoch nur vereinzelt deutlich über dem Level liegen.

Unser Beispielwesen kämpft mit vier tentakelartigen Gliedmaßen und verfügt daher über waffenlosen Kampf auf Stufe 12. Das Wesen ist wachsam und relativ leise, weswegen es Stufen in Wachsamkeit und Heimlichkeit hat. Mit Zauberabwehr Stufe 17 ist es relativ gut gegen Zauberei geschützt.

Spielfiguren mit geringer Expertise in Mentales Training haben auch eine schwache Kampfmoral (siehe Kapitel 3, S. 102), sofern sie nicht über das Merkmal „Furchtlos“ verfügen. Noch schlimmer wird es, wenn sich geringe Expertise in Mentales Training mit dem Merkmal „Feige“ paart.

Kapitel 6: Spielleiterfiguren

Merkmale & einzigartige Fähigkeiten (4)

Tiere und Fantasiewesen können verschiedene Merkmale sowie einzigartige Fähigkeiten aufweisen, die ihnen besondere Möglichkeiten verleihen. Die Liste der Merkmale und Erläuterung ihrer Effekte findet sich im entsprechenden Abschnitt dieses Kapitels, viele Merkmale stehen nur Fantasiewesen zur Verfügung. Einige besonders kampfstärke Merkmale wirken sich auf das endgültige Level eines Wesens aus (siehe Schritt 6).

Da nach den Kampfregeln regulär nur ein Angriff pro Kampfrunde möglich ist, müssen Wesen mit mehr als einem Angriff das Merkmal „Zusatzangriff“ wählen, wobei Tiere auf Zusatzangriff 1 beschränkt sind.

Wesen können neben Merkmalen über weitere besondere Fähigkeiten verfügen, deren Regeln der Spielleiter frei entwerfen kann und die bei der Beschreibung des jeweiligen Wesens unter seinem Spielstatistiken erklärt werden. Möchte der Spielleiter eine solche besondere Fähigkeit häufig verwenden, bietet es sich der Einfachheit halber an, sie in die Liste der Merkmale aufnehmen.

Berechnung des endgültigen Levels (5)

Tabelle 66 zeigt, welche Merkmale und Fertigkeiten die Kampfkraft eines Wesens verstärken und daher sein Level erhöhen²⁰. Wie bei unterschiedlichen Giften variiert auch der Einfluss, den gefährliche besondere Fähigkeiten auf die Kampfkraft haben. Daher wird für Gifte und gefährliche besondere Fertigkeiten

kein fester Levelmodifikator sondern eine Spanne angegeben.

Merkmale und Fertigkeiten die sich nicht unmittelbar im Kampf auswirken, z.B. „Gestaltwandler“, „Infektiös“ oder Heimlichkeit, fehlen in Tabelle 66, weil sie keinen unmittelbaren Auswirkung auf die Kampfkraft haben.

Tabelle 66: Modifikatoren endgültiges Level

Merkmale/Fertigkeit	Levelmodifikation
Ätherisch	+2
Giftig oder sonstige gefährliche besondere Fähigkeiten	+0,25 bis +3
Lebenskrautrauber	+1,5
Legendär	+3
Odemwaffe	+1,75
Regeneration	+1,5
Rudeltaktik	+0,25
Schadensresistenz	+1,0
Schmerzresistenz	+0,5
Unbeherrschbar	+0,25
Verstärkter Angriff	+0,25
Verteidiger	+1
Zusatzangriff 1	+0,25
Zusatzangriff 2	+0,75
Zusatzangriff 3	+1,5
eine Zauberfertigkeit	+0,5
zwei oder drei Zauberfertigkeiten	+1

Alle Levelmodifikatoren, die zum Tragen kommen, werden auf das ungerundete vorläufige Level aus Schritt 3 addiert und das Ergebnis gerundet, um das endgültige Level zu bestimmen.

Die Tentakel unseres Beispielwesens können ein starkes Gift absondern, für das der Spielleiter einen Levelmodifikator von 1 festlegt. Es verfügt zudem über Zusatzangriff 3. Andere Merkmale, die das Level modifizieren, liegen nicht vor. Damit hat unser Beispielwesen ein endgültiges Level von $15,7 + 1 + 1,5 = 18,3$, gerundet also 18.

²⁰ Zusatzangriff erhöht das Level über das Leveläquivalent für Schaden pro Kampfrunde (siehe S. 188, Tabelle 65) hinaus, weil Feinde sich in der Regel nur einmal pro Runde aktiv verteidigen können. Das Merkmal „Legendär“ wiederum darf beim Schaden pro Kampfrunde nicht berücksichtigt werden, weil ein zusätzlicher Angriff nur eine Option darstellt. Stattdessen ist die Levelmodifikation deutlich höher als beim Merkmal Zusatzangriff.

Bestimmung der Attribute und abgeleiteten Werte (6)

Größenklasse, Körperbau und Lebenskraft: Die Größenklasse kann frei gewählt werden, wobei zu beachten ist, dass der mittlere Körperbau von Wesen mit der Größenklasse stark ansteigt. Eine winziges Wesen mit Körperbau 10 oder ein gigantisches Wesen mit Körperbau 0 sind kaum vorstellbar.

Die Lebenskraft von Tieren beträgt wie bei den spielbaren Völkern $20 + 5 \times \text{KPB}$. Zusätzlich kann pro Größenklasse über 0 die Lebenskraft von Tieren um bis zu 20 Punkte erhöht werden. Ein Tier der Größenklasse 2 mit Körperbau 6 hätte also eine Lebenskraft von mindestens 50 und maximal 90.

Da Fantasiewesen einzigartige Geschöpfe sind, hängt ihre Lebenskraft nicht nach einer fixen Formel von ihrem Körperbau ab. Das heißt, ihr Körperbau kann prinzipiell unabhängig von der Lebenskraft gewählt werden, wenngleich auch hier häufig Wesen mit hohem Körperbau auch eine hohe Lebenskraft aufweisen.

Geschick: Die Expertise beim Angriff mit natürlichen Waffen von Tieren und Fantasiewesen hängt nach den normalen Regeln von der Waffenfertigungsstufe, ihrem Geschick und ihrem Körperbau ab. Da Angriff, Waffenfertigungsstufe und Körperbau bereits bestimmt wurden, kann das Geschick also einfach errechnet werden.

Unser gefährliches Level 18 Beispielwesen weist einen Angriff von 20 auf. Der Spielleiter hat entschieden, dass eine Waffenfertigungsstufe von 12 und ein Körperbau von 7 seinem Bild des Wesens entsprechen. Das Wesen greift mit Tentakeln an, die als natürliche Waffen gelten und deren Stufe sich aus $\text{Geschick} + \text{Körperbau} + \text{Waffenfertigungsstufe}$ (Waffenloser Kampf) errechnet. Da seine Waffenfertigungsstufe 12, sein Körperbau 7 und

sein Angriff 20 beträgt, hat unser Wesen also ein Geschick von 1.

Auch wenn das Wesen nur gefertigte Waffen verwendet, die allein auf Geschick basieren, kann das Geschick einfach errechnet werden. Falls das errechnete Geschick nicht mit der Vorstellung des Spielers von dem Wesen übereinstimmt, ist das kein Problem. Er kann den Wert ändern, indem er die Waffenfertigungsstufe und/oder den Körperbau entsprechend anpasst.

Die Anpassung der verschiedenen Waffenfertigungsstufen ist auch die zentrale Stellenschraube, wenn ein Wesen sowohl Angriffe verwendet, die rein auf Geschick basieren, als auch solche, die auf Geschick und Körperbau basieren.

Zauberkraft & Wille: Tiere verfügen grundsätzlich nicht über Zauberkraft, ihr Wille beträgt stets 0.

Für Fantasiewesen ohne Zauberfertigkeiten gilt die Formel: $\text{Level} + \text{Wille} \times 5^{21}$, der Minimalwert beträgt 0.

Für Fantasiewesen, die zwar zauberfähig sind aber auch über wirksame physische Angriffe verfügen, wird die Zauberkraft nach folgender Formel berechnet: $\text{Level} \times 3 + \text{Wille} \times 5$.

Für Fantasiewesen mit Zauberfokus (für die Zauberkraft das Level mitbestimmt; siehe S. 263, Fantasiewesen mit Zauberfokus) gibt es keine feste Grenze, sie verfügen aber mindestens über $\text{Level} \times 3 + \text{Wille} \times 5$ Zauberkraft.

Jedes zauberfähige Fantasiewesen hat mindestens Wille 1 und tendenziell ist der Wille umso höher, je mehr Zauberfertigkeiten ein Wesen beherrscht und je höher seine Expertise in diesen Zauberfertigkeiten ist. Bei Fantasiewesen ohne Zauberfertigkeiten darf der Wille auch unter 1 liegen.

²¹ Die Zauberkraft kann z.B. zur Stärkung der Zauberabwehr verwendet werden (siehe Kapitel 2, S. 48, Zauberabwehr).

Sonstige Werte: Alle übrigen Attribute können im Rahmen des üblichen Wertebereichs von -10 bis +10 frei gewählt werden. Tragkraft, Initiativwert, Verteidigungswerte und Wundschwellen berechnen sich wie in Kapitel 1 beschrieben. Die Bewegungsformen und -raten können passend zur Vorstellung des Spielleiters vom Wesen beliebig festgelegt werden.

Bei zauberfähigen Fantasiewesen ist zu beachten, dass ihre Intelligenz hoch genug für die Anzahl erlernter Zauberfertigkeiten sein muss (siehe Kapitel 1, S. 16, Tabelle 5).

Extrem seltene & mächtige Fantasiewesen wie Halbgötter können ausnahmsweise auch Attribute > +10 und mehr als drei Zauberfertigkeiten aufweisen.

Passung zur Gruppe

Neue Wesen sollen den Spielern spannende Herausforderungen bieten. Damit das gelingt, muss der Spielleiter die Fähigkeiten der Gruppe bei der Erschaffung neuer Wesen berücksichtigen, falls ein Kampf mit dem Wesen vorgesehen ist.

So ist beispielsweise ein ätherisches Wesen für Charaktere, die nicht über magische Angriffe verfügen, nur schwer überwindbar. Anders herum ist ein Wesen mit niedriger Zauberabwehr leichte Beute für eine Gruppe mit starken offensiven Zauberfertigkeiten (siehe auch Hinweise auf S. 181 im Abschnitt „Kampfkraft von Spielleiterfiguren“).

Dämonen, Elementare und Naturgeister

Dämonen, Elementaren und Naturgeister gehören zur Kategorie der Fantasiewesen. Daher können neue Wesenheiten prinzipiell nach den gleichen Regeln wie andere Fantasiewesen erschaffen werden.

Allerdings stehen nicht jedem dieser Wesen alle Merkmale zur Verfügung, während manche Merkmale bei jedem Wesen eines Typs vorkommen.

Tabelle 67 auf S. 267 gibt einen Überblick. Ein Haken bedeutet, das Wesen kann dieses Merkmal auswählen. Ein Ausrufezeichen bedeutet, jedes Wesen dieses Typs verfügt über das Merkmal. Ein Strich heißt, dieses Merkmal steht dem Wesen nicht zur Verfügung. Neben der Verfügbarkeit von Merkmalen sind für die verschiedenen Wesen weitere Einschränkungen in Bezug auf Fertigkeiten, Größenklassen, Bewegungsarten o.Ä. zu beachten, die im nächsten Abschnitt erläutert werden.

Dämonen



Kundschafter

Kundschafter können alle körperlichen Fertigkeiten, Sprachen, Wachsamkeit und Zauberabwehr erlernen.

Die Größenklasse von Kundschaftern variiert zwischen -2 und 0. Keine Basis-Statistik darf über LÄ 5 liegen (siehe S. 262, Tabelle 65) und alle Kundschafter haben das Merkmal „Feige“.

Der Maximalwert für Intelligenz beträgt 0.

Kämpfer

Kämpfer können alle körperlichen Fertigkeiten, Mentales Training, Sprachen, Wachsamkeit und Zauberabwehr erlernen. Die Größenklasse von Kämpfern liegt zwischen -1 und 3, wobei die Größenklasse 1 erst ab Level

Kapitel 6: Spielleiterfiguren

Tabelle 67: Merkmale beschworener Wesen & Untoter

	Ele- mentar	Natur- geist	Kund. Dämon	Kämpf. Dämon	Hoher Damon	gew. Untote	ver. Untote	höh. Untote
Aquatisch	-	√	√	√	√	-	-	-
Ätherisch	-	!	-	-	√	-	-	-
Elementar- resistenz	!	√	-	√	√	-	-	-
Feige	-	-	!	-	-	-	-	-
Furchtlos	!	!	-	√	√	!	!	!
Gestaltwandler	-	-	√	-	√	-	-	-
Giftig	-	-	-	√	√	-	-	√
Infektiös	-	-	-	√	√	-	-	-
Klettermax I/II	-	-	√	√	√	-	-	√
Konstrukt	-	-	-	-	-	-	-	-
Lastträger	√	-	-	√	√	-	-	√
Lebenskrafräu- ber	-	√	-	-	√	-	-	-
Legendär	-	-	-	-	√	-	-	√
Monsterreflexe	-	√	-	√	√	-	-	-
Nachtsicht I/II	!¹	!¹	√	√	√	!¹	!¹	!¹
Nebelform	√	√	-	-	√	-	-	-
Odemwaffe	!	-	-	√	√	-	-	√
Regeneration	-	√	-	√	√	-	-	-
Rudeltaktik	-	-	-	-	-	-	-	-
Rüstungsaversion	!	!	√	√	√	!	!	√
Schadensresistenz	√	!	-	√	√	-	-	√
Schmerzresistenz	!	√	√	!	√	!	!	!
Spezialzutaten	-	-	-	-	-	-	-	!
Spürnase	-	√	√	-	√	-	-	-
Übernatürliche Immunität	!	!	√	√	√	!	!	!
Unbeherrschbar	-	-	-	-	√	!	!	!
Unermüdlich	!	!	√	√	√	!	!	!
Untot	-	-	-	-	-	!	!	!
Verschlinger	-	-	-	√	√	-	-	-
Verstärkter Angriff	-	!	-	√	√	-	-	√
Verteidiger	√	√	-	√	√	-	-	√
Wasserratte	√	√	√	√	√	-	-	√
Windangriff	-	-	-	√	√	-	-	-
Zusatzangriff	√	√	-	√	√	-	-	√

1: Diese Wesen verfügen stets über Nachtsicht II.

5, die Größenklasse 2 erst ab Level 10 und die Größenklasse 3 erst ab Level 15 möglich ist. Der Maximalwert für Intelligenz beträgt 0.

Hohe Dämonen

Hohe Dämonen können alle Fertigkeiten außer Beschwören erlernen. Für die Größenklasse gelten die beim Kämpfer aufgeführten Regeln.

Das Mindestlevel eines hohen Dämons beträgt 10, die Mindestintelligenz ist 0.

Elementare

Elementare können über Fertigungsstufen in Akrobatik, Athletik, Wachsamkeit, Waffenloser Kampf und Zauberabwehr verfügen.

Ihre Odemwaffe ist ein Kegel aus Blitzen (Luftelementare), Frost (Wasser), Feuer (Feurelementare) oder Säure (Erdelementare).

Die Fläche des Kegels steigt mit dem Level des Elementars: Von Level 0-5 liegt sie bei 2, von Level 6-10 bei 4, von Level 11-15 bei 6, von Level 16-20 bei 8 und ab Level 20 bei 10.

Alle Elementare verfügen über das Merkmal „Elementarresistenz“ für ihr „eigenes“ Element.

Die Regelung für erlaubte Größenklassen entspricht der für Kämpfer-Dämonen.

Bei Elementaren ist darüber hinaus die maximale Intelligenz levelabhängig: Von Level 0-4 liegt das Maximum bei -4, von Level 5-9 bei -2, von Level 10-14 bei 0 und ab Level 15 bei 2.

Nur Luftelementare verfügen über das Merkmal „Nebelform“ und nur Wasserelementare verfügen über das Merkmal „Wasserrate“. Luftelementare verfügen über Flugfähigkeit, alle Erdelementare über Grabefähigkeit. Feurelementare zählen als Lichtquelle mit einem Leuchtradius, der ihrem Level $\times 2$ entspricht.

Naturgeister

Naturgeister können über Fertigungsstufen in Akrobatik, Athletik, Heimlichkeit, Wachsam-

keit, Waffenloser Kampf und Zauberabwehr verfügen.

Sie erscheinen stets als ätherisches Abbild eines vor Ort beheimateten Raubtiers der Größenklasse ≥ -1 . Die Attribute des Tieres sowie seine Angriffs- und Schadenswerte legen das untere Minimum fest.

Für das Maximum der Intelligenz gelten die bei Elementaren aufgeführten Regeln.

Erschaffung neuer Dämonen, Elementare und Naturgeister durch Spielercharaktere

Da auch Spielercharaktere Beschwörungszauberei anwenden, werden die Spieler vielleicht selbst neue Wesen entwerfen wollen. Dagegen ist prinzipiell nichts einzuwenden, da so gleichzeitig der Spielspaß dieser Spieler gefördert und der Fundus des Spielleiters erweitert wird.

Wenn es allerdings für jede Herausforderung ein speziell darauf zugeschnittenes Wesen gibt, ist die Spielbalance gefährdet. Daher sollte der Spielleiter darauf achten, dass Zahl der Optionen begrenzt bleibt. Eine Möglichkeit, dies zu erreichen, ist für die Beschwörung hoher Dämonen und hochleveliger Elementare sowie Naturgeister besondere Materialkomponenten (Bücher, Edelmetalle, sehr seltene Kräuter) bzw. besonderes Wissen (z.B. „wahre“ Namen) vorzusetzen.



Untote

In Kapitel 4 (siehe S. 113) wird erläutert, wie Untote nach festen Regeln durch Nekromantie erschaffen werden. Darüber hinaus gibt es jedoch weitere Untote wie den Verlorenen, die nicht diesem Regelkorsett unterliegen. Der Spielleiter kann also auch bei Untoten seiner Kreativität freien Lauf lassen, solange sie über das Merkmal „Untot“ und alle assoziierten Merkmale verfügen (siehe S. 188).





Kapitel 7: Gefahren & Reisen



Kapitelübersicht

Der erste Teil des Kapitels beinhaltet Regeln für Gefahren: Barrieren, Erschöpfung, Erstickten, Extreme Temperaturen, Fallen, Feuer, Gifte & Krankheiten, Mangelzustände und Stürze aus großer Höhe. Der zweite Teil beschäftigt sich mit Reisen, Wetter sowie Licht & Dunkelheit.

Gefahren

Barrieren

Wenn auch keine Gefahr an sich, so können massive Barrieren wie Türen oder Mauern bei einer Flucht oder wenn die Zeit anderweitig drängt, große Relevanz erhalten.



Das Knacken von Schlössern erfolgt mithilfe der Fertigkeit Fingerfertigkeit (siehe Kapitel 2, S. 41). Im Folgenden werden hingegen drei Möglichkeiten beschrieben, wie Spielfiguren Barrieren mit roher Gewalt überwinden können: Erstens, sie mit Angriffen zerstören, zweitens sie mit einem Brecheisen aufbrechen und drittens, sie mit schierer Körpermasse durchbrechen.

Tabelle 68: Barrieren

Barriere	RS	Stabilität
Schranktür bzw. Truhendeckel aus Holz	5	15
Schranktür bzw. Truhendeckel mit Eisenbeschlag	5	30
Holztür einfach/massiv	5	50/100
Eisenbeschlagene Tür einfach/massiv	5	100/200
Eiserne Tür einfach/massiv	20	150/300
Lehmwand einfach/massiv	3	100/200
Holzwand einfach/massiv	5	100/200
Steinwand einfach/massiv	15	400/800
Festungsmauer	25	1500/3000

Barrieren angreifen

Angriffe gegen Barrieren sind automatisch erfolgreich, somit können auch keine kritischen Ergebnisse auftreten. Allerdings sind nicht alle Waffen gleichermaßen effektiv: Äxte, Streitkolben und Hämmer verursachen vollen Schaden, alle anderen Nahkampfwaffen und waffenlose Angriffe lediglich halben Schaden. Dolche, Peitschen und alle Fernkampfwaffen aus Kapitel 5 können Barrieren i.d.R. nicht substanziell beschädigen.

Barrieren weisen eine Stabilität und ggf. zusätzlich einen Rüstungsschutz auf. Erlittener Schaden wird von der Stabilität abgezogen, die somit ein Äquivalent zur Lebenskraft darstellt. Eine Barriere ist zerstört, sobald ihre Stabilität auf ≤ 0 sinkt. Schäden, die den Nutzen der Barriere beeinträchtigen (z.B. Löcher, durch die man schauen kann), können nach Maßgabe des Spielleiters bereits auftreten, sobald eine Barriere mindestens die Hälfte ihre Stabilität verloren hat.

Nach Angriffen mit Waffen auf eine Barriere wird einmal auf Verschleiß (siehe Kapitel 5, S. 163) gewürfelt. Wurde ein waffenloser Angriff auf eine Barriere durchgeführt, erleidet der Angreifer stattdessen 1W* Schaden.

Bei sehr stabilen Barrieren kann der Spielleiter mehrfach auf Verschleiß bzw. Schaden für waffenlose Angreifer würfeln lassen.

Barrieren aufbrechen

Eine Spielfigur, die eine Tür oder vergleichbare Barriere mit einem Brecheisen o.Ä. aufbrechen möchte, muss mit Athletik: Kraftakte eine ausgedehnte Probe durchführen (siehe Kapitel 2, S. 36). Der Zeitaufwand für eine Probe beträgt nur eine Kampfrunde und die Barriere gibt nach, sobald ihre Stabilität erreicht ist (Rüstung spielt keine Rolle). Fällt die Doppeleins, dann muss, wie bei der ausgedehnten Probe üblich, von vorne begonnen werden.

Mehrere Spielfiguren, die gemeinsam einen Rammbock gegen eine Barriere verwenden, können die kooperative Probe mit additiver Unterstützung nutzen (siehe Kapitel 2, S. 35).

Barrieren durchbrechen

Sehr große und gigantische Spielfiguren können Barrieren einfach mithilfe ihrer gewaltigen Körpermasse durchbrechen, sofern die Tragkraft der Spielfigur \geq der Stabilität der Barriere ist (Rüstung spielt keine Rolle). Dies erfordert keine Komplexaktion – die Spielfigur muss sich lediglich in das Feld bewegen, in dem die Barriere sich befindet, wobei Felder mit Barrieren als schwieriges Gelände zählen, also zwei Punkte Bewegungsrate kosten.

Tara und ihre Kameraden suchen vor einem ausgewachsenen Drachen in einem Gutshaus mit einfachen Steinwänden Schutz. Dass die Wände des Hauses der Physis des Drachens nicht gewachsen sind, realisieren sie erst, als er durch die Wand

bricht – seine TRK (580) ist höher als die Stabilität einer einfachen Steinwand (400).

Sollte die Tragkraft der Spielfigur nicht ausreichen, wird der Versuch wie ein waffenloser Angriff auf die Barriere behandelt (siehe Abschnitt „Barrieren angreifen“).

Natürlich können auch kleine Spielfiguren ihre Körper nutzen, um Barrieren anzugreifen – etwa, indem sie sich gegen eine Tür werfen. Auch dies wird als waffenloser Angriff gegen eine Barriere behandelt.

Erschöpfung

Tabelle 69: anstrengende Tätigkeiten

MW	Beispiele
12	3-5 Std. marschieren/Gewaltritt/ leichte körperliche Arbeit, 6-10 Std. reiten, für weniger als 10 Runden kämpfen/rennen
18	6-10 Std. marschieren/Gewaltritt/ leichte körperliche Arbeit, 11-16 Std. reiten, für mehr als 10 Runden kämpfen/rennen, versuchen Fesseln zu sprengen, 2-5 Stunden Gewaltmarsch/schwere körperliche Arbeit, 1 Std. joggen/schwimmen
25	11-16 Std. marschieren/Gewaltritt/ leichte körperliche Arbeit, 16+ Std. reiten, für mehr als 20 Runden kämpfen/rennen, 6-10 Std. Gewaltmarsch/schwere körperliche Arbeit, 2 Std. joggen/schwimmen
32	16+ Std. marschieren/Gewaltritt/ leichte körperliche Arbeit, 11-15 Std. Gewaltmarsch/ schwere körperliche Arbeit, 3 Std. joggen/schwimmen
40	16+ Std. Gewaltmarsch/schwere körperliche Arbeit, 4+ Std. joggen/schwimmen

Nach körperlichen Anstrengungen erleidet eine Spielfigur (also auch Reittiere) einen Erschöpfungsgrad, wenn ihr eine Probe auf Athletik: Ausdauer misslingt. Bei einem kriti-

Kapitel 7: Gefahren & Reisen

schen Misserfolg erleidet die Spielfigur sogar zwei Erschöpfungsgrade. Der MW ist umso höher, je anstrengender und langwieriger die Tätigkeit ist (siehe Tabelle 69).

Falls die Anstrengung durch einen Ritt bedingt ist, darf ein Reiter auf Reiten proben, um Erschöpfung zu vermeiden.

Auch Gefahren wie Krankheiten oder Mangelzustände sowie eine „Überdosis“ alchemischer Substanzen (siehe Kapitel 2, S. 54, Alchemie) können Erschöpfung verursachen. Erleidet eine bereits betroffene Spielfigur erneut Erschöpfung, steigt ihr Erschöpfungsgrad weiter.

DuoDecem unterscheidet sieben Erschöpfungsgrade:

Tabelle 70: Erschöpfung

Grad	Effekt
1	Erschwernis auf alle Proben
2	doppelte Erschwernis auf alle Proben
3	Bewegungsraten halbiert
4	Lebenskraftmaximum sinkt auf 50%
5	Lebenskraftmaximum sinkt auf 25%
6	Bewegungsraten sinken auf 0, Spielfigur hilflos
7	Tod

Alle aufgeführten Effekte sind kumulativ.

Die Wundschwellen bleiben bei nur temporär reduziertem Lebenskraftmaximum wie hier unverändert – mit Erschöpfung Grad 4 bzw. 5 ist eine Spielfigur also auch verwundet bzw. schwer verwundet.

Der Effekt von Grad 3 folgt der Regel für prozentuale Modifikation (siehe Kapitel 3, S. 89): Erst werden Wundabzüge o.Ä. verrechnet, danach werden die Bewegungsraten halbiert.

Erschöpfung durch anstrengende Tätigkeiten und Krankheiten kann durch Schlaf abgebaut werden (siehe Kapitel 3, S. 104, Regeneration), Erschöpfung durch Nahrungs- und Wasser-

mangel zusätzlich durch ausreichendes Essen bzw. trinken.

Ersticken

Eine Spielfigur, die nicht atmen kann, erleidet 5* Schaden nach jeder vergangenen Minute. Falls die Spielfigur vor dem Ersticken wieder mit ausreichend Sauerstoff versorgt ist, verschwindet dieser „temporäre“ Schaden sofort.

Extreme Temperaturen

Die Physiologie einer jeden Spielfigur ist auf einen bestimmten Temperaturbereich ausgelegt. Für Menschen, Elfen, Orks, Zwerge und Halblinge liegt das Optimum bei 20°C. Weicht die Temperatur deutlich vom Optimum ab, belastet das den Organismus spürbar. Der Effekt hängt davon ab, ob die Temperatur nach oben (also zu heiß) oder nach unten (also zu kalt) abweicht.

Hitze

Bei einer Temperatur ab 30°C erhöht sich für Angehörige der spielbaren Völker der MW um Erschöpfung zu vermeiden (siehe Tabelle 69), um 6, ab 40°C um 12, ab 50°C um 18 und so weiter. Bei Widrigkeiten wie hoher Luftfeuchtigkeit oder unpassender Kleidung/Rüstung kann der Spielleiter die Mindestwürfe noch weiter erhöhen.

Überschreiten die Temperaturen 50°C, erleiden Spielfiguren zudem alle 10 Minuten Hitzeschäden gemäß der Differenz nach Tabelle 71. – bei 61°C also z.B. 1W* Schaden.

Kälte

Tabelle 71: Schaden durch extreme Temperaturen

Temperaturdifferenz	Schaden
≤ 10°C	1*
≤ 20°C	1W*
≤ 30°C	2W*
> 30°C	4W*

Ab Temperaturen unter 10°C können bei den spielbaren Völkern Schäden durch Kälte auftreten, sofern sie nicht durch geeignete Kleidung geschützt sind: Normale Kleidung schützt bis 0°C, Winterkleidung bis -20°C.

Für jede Stunde, die eine Spielfigur einer Temperatur ausgesetzt ist, die den „Schutzwert“ der Kleidung unterschreitet, erleidet sie Schaden durch Erfrierungen. Die Höhe des Schadens hängt von der Temperaturdifferenz ab (siehe Tabelle 71).

Tara und ihre Kameraden werden mitten im Frühling von einem durch den Zauber „Wetterkontrolle“ hervorgerufenen Schneesturm überrascht, der die Umgebungstemperatur auf -25°C absinken lässt. Da die Abenteurer keine Winterkleidung dabei haben, erleiden sie pro Stunde 2W Schaden, bis sie entweder der Kälte zum Opfer fallen oder einen warmen Unterschlupf finden.*

Spielfiguren, die im Schlaf Kälteschaden erleiden, werden durch diesen Schaden nicht wach. Sollten sie den Schaden überleben, findet anschließend keine Regeneration statt (siehe Kapitel 3, S. 70, Regeneration).

Fallen

Eine Falle ist eine versteckte Vorrichtung, die Orte oder Gegenstände vor unerwünschten Eindringlingen schützen soll. Es gibt mechanische und magische Fallen.

Mechanische Fallen

Jede mechanische Falle ist durch eine Entdeckungsschwierigkeit und einen beschriebenen Effekt (meist einen Schadenswert) charakterisiert.

Eine Übersicht bietet Tabelle 72 – das Kürzel „Ed.“ steht für Entdeckungsschwierigkeit,



„Es.“ für Entschärfen und „Mat.“ für die Materialkosten der Falle in SM. Wer sich Fallen anfertigen lassen will, muss zusätzlich zu den Materialkosten Fallenbauer anstellen (siehe Kapitel 5, S. 169, Dienstleistungen).

Der MW einer Falle gibt an, wie lange es dauert, eine Falle zu bauen (siehe Kapitel 2, S. 59). Fallen, die in Tabelle 72 mit einem ^x gekennzeichnet sind, erfordern zwingend Fallenbauerwerkzeug, alle übrigen Fallen können mit Erschwernis auch ohne spezielles Werkzeug gebaut werden.

Tabelle 72: Mechanische Fallen

Name	Effekt	Ed.	Es.	MW ⁴	Mat.
Bärenfalle ^x	2W+5	21	√	80	25
Baumfalle	3W+5 (21)	18	√	20	-
Beinsäge ^x	2W+10 (24)	21	24	200	50
Deckensturz	2W+20* (30)	15	√	40	-
Fallgrube	speziell ¹	18	-	120	-
Giftnadel ^x	speziell ²	24	21	60	10+
Klingenfalle ^x	3W+15 (24)	21	18	2000	3000
Netzfalle	speziell ³	18	√	15	39
Pfeilhagel ^x	3W+10 (24)	21	18	1000	1500
Rollen der Tod ^x	4W+15*	24	18	4000	600
Selbstschussarmbrust	1W+7 (24)	-	√	10	55
Todesraum ^x	5W+30*	30	-	6000	9000

1: 1W* durch Sturz + 4W durch Pfähle.

2: 1* durch die Nadel + Effekt des verwendeten Gifts.

3: Siehe Beschreibung der Falle.

4: Mindestwurf für die Herstellung (siehe Kapitel 2, S. 59).

Die Effekte mancher Fallen lassen sich durch Akrobatik: Angriffen ausweichen entweder ganz vermeiden oder reduzieren.

Die entsprechende Probenschwierigkeit ist hinter dem Schadenswert der Falle in Klammern angegeben. Kursive Schrift bedeutet, dass der Effekt vollständig vermieden werden kann, normale Schrift eine Reduktion auf 50%. Steht hinter dem Schadenswert der Falle keine Klammer dann kann der Schaden dieser Falle durch Akrobatik: Angriffen Ausweichen nicht reduziert werden.

Mechanische Fallen entdecken

Siehe Kapitel 2, S. 68, Verstecktes entdecken.

Mechanische Fallen entschärfen

Manche Fallen kann nach einer Entdeckung jede Spielfigur ohne Probe entschärfen, dies ist in Tabelle 72 durch ein Häkchen gekennzeichnet.

Andere Fallen können nur durch einen Faltenkundigen entschärft werden, in diesem Fall ist ein MW angegeben. Zum Ablauf einer Entschärfung siehe Kapitel 2, S. 59, Fallenkunde.

Einige Fallen können gar nicht entschärft werden, dies wird durch einen Strich gekennzeichnet.

Bärenfalle

Eine eiserne Falle aus zwei gezahnten Bügeln, die mit einer Feder über einem Teller gespannt und unter Blättern o.Ä. verborgen werden. Tritt das Opfer auf den Teller, schlagen die Bügel zusammen.

Baumfalle

Ein junger Baum wird mit einem Seil wie eine Bogensehne gespannt und zusätzlich mit angespitzten Pfählen versehen. Das knapp über dem Boden gespannte Seilende fungiert als Auslöser – wird es „umgelaufen“, schlägt die Falle zu.

Beinsäge

Eine Truhe o.Ä. Objekt, in dessen Sockel mehrere Sägeblätter eingearbeitet wurden, die beim Öffnen durch schmale Schlitze hervorschießen und die Spielfigur unmittelbar vor dem Objekt treffen.

Deckensturz

Diese Falle nutzt einen Stolperdraht, um Stützbalken zum Einsturz zu bringen, die ein instabiles Stück Decke halten.

Fallgrube

Eine mit Blättern oder anderem passenden Material getarnte Grube von mindestens 2 m Tiefe, deren Boden mit angespitzten Pfählen o.Ä. versehen ist.

Bei größeren Tiefen muss der Fallschaden angepasst werden (siehe S. 279, Sturz aus größerer Höhe) und für jeden zusätzlichen Meter erhöht sich der MW um 30. Der Fallschaden kann durch Akrobatik: Turnen reduziert werden (siehe Kapitel 2, S. 39).

Giftnadel

Die Giftnadel wird auch „Fluch der Einbrecher“ genannt. Sie kann mit giftiger Flüssigkeit gefüllt und in gute oder bessere Schlösser eingebaut werden. Die Nadel wird ausgelöst, sobald sich jemand am Schloss zu schaffen macht – und zwar unabhängig davon, ob die zum Öffnen des Schlosses notwendige Probe in Fingerfertigkeit erfolgreich war oder nicht. Entdeckt der Einbrecher die Falle, kann er das Schloss mit Erschwernis öffnen, ohne gestochen zu werden.

Die Kosten der Nadel beinhalten nicht das verwendete Gift.

Klingenfalle

Die Klingenfalle wird häufig in Gängen eingesetzt und durch eine Druckplatte ausgelöst. Daraufhin schießen schnell rotierende Klingen auf einer Länge von 6 m (die Druckplatte

befindet sich zumeist in der Mitte) aus beiden Wänden und zerschneiden alles, was ihnen im Weg ist.

Netzfalle

Ein auf dem Boden unter Laub o.Ä. verstecktes Netz, das mit einem Seil verbunden ist, welches wiederum an einem Gegengewicht hängt. Tritt man in das Seil, wird so das Gegengewicht ausgelöst und das bzw. die Opfer mitsamt dem Netz in die Höhe (mindestens 2 m) gezogen.

Das Opfer kann sich selbst befreien, wenn es über eine scharfe Klinge verfügt und eine Komplexaktion aufwendet. Alternativ kann es versuchen, sich mithilfe von Zaubern oder anderer geeigneter Mittel zu befreien. Zu beachten ist, dass das Opfer durch seine Befreiung Fallschaden erleiden kann.

Die Netzfalle aus Tabelle 72 ist auf zwei Spielfiguren der GK 0 oder eine Spielfigur der GK 1 ausgelegt.

Pfeilhagel

Auch diese Falle wird durch eine Druckplatte in einem Gang ausgelöst und verschießt Pfeile aus zahlreichen Löchern, die sich in einer Wand am Gangende befinden. Jede Spielfigur im Gang wird getroffen.

Rollender Tod

Diese Falle wird ebenfalls durch eine, allerdings besonders gut getarnte, Druckplatte ausgelöst und öffnet eine Falltür in einer Decke, durch die ein runder Felsen in ein abschüssiges Gangsystem rollt, das er fast komplett ausfüllt.

Der Felsen bewegt sich mit einer Bewegungsrate von 15 und einer Initiative von +10 so lange den Gang hinunter, bis er von einer Wand oder Barriere gestoppt wird. Er kann nicht um Ecken herum rollen aber perfide Verliesbaumeister können kurvige Abzweigungen in Gangsysteme einbauen, die dem Felsen ein Weiterrollen ermöglichen.

Selbstschussarmbrust

Eine schwere Armbrust, die auf eine Halterung montiert ist und von innen auf eine nach außen öffnende Tür zielt.

Ihr Abzug ist durch ein Seil o.Ä. mit der Tür (meistens der Türklinke) verbunden, wodurch die Armbrust feuert, sobald die Tür mindestens zur Hälfte geöffnet ist.

Todesraum

Ein Todesraum ist ein Raum variabler Größe mit einem mosaikartigen Boden aus Steinplatten. An der Decke kann ein scharfes Auge umlaufende Fugen bemerken. Bewegt sich eine Spielfigur ausreichend weit in den Raum hinein, löst sie über Bodenplatten einen Mechanismus aus, der die Decke heruntersauen lässt. Danach hebt sich die Decke langsam wieder, bis sie oben „einrastet“ und die Falle damit erneut scharf macht.

Die Bodenplatten bedecken einen Großteil des Raums, so dass ein einfaches Umgehen unmöglich ist.

Magische Fallen

Neben den mechanischen Fallen existieren in DuoDecem diverse magische Fallen, die mit dem gleichnamigen Zauber erschaffen werden (siehe Kapitel 4, S. 119). In den Klammern hinter den Bezeichnungen der zwei folgenden Beispielfallen ist die Macht des Zaubers notiert, zur Ermittlung der Macht werden die gleichen Regeln verwendet, wie bei magischen Gegenständen (siehe Kapitel 5, Tabelle 176, Fußnote 1).

Magische Fallen können mithilfe des Spruchs „Zauberei entdecken“ (siehe S. 124) aufgespürt werden. Durch Wachsamkeit können sie nur von Spielfiguren entdeckt werden, die über das Talent „Siebter Sinn“ verfügen (siehe Kapitel 2, S. 79).

Magische Fallen können auch nicht mithilfe von Fallenkunde sondern nur durch den Spruch „Zauberei bannen“ (siehe Kapitel 4, S. 123) unschädlich gemacht werden.



Explosionsfalle (35/2W+24)

Sobald eine Spielfigur die verzauberte Bodenplatte berührt, wird eine Elementexplosion 3W mit Radius 3 ausgelöst (Zufallswurf zu Bestimmung des Elements: 1-25 Erde 26-50 Feuer, 51-75 Luft, 76-100 Wasser).

Strahlfalle (37/2W+26)

Sobald eine Spielfigur die verzauberte Tür berührt, wird ein Nekrostrahl 3W* mit Länge 5 ausgelöst.

Feuer

Tabelle 73: Feuerschaden

Feuerquelle	Schaden
Fackel	1W/2*
brennendes Öl	1W*
kleiner Brand (z.B. Lagerfeuer)	1W+3*
mittlerer Brand (Wohnhaus)	2W*
Großbrand (Waldbrand, mehrere Gebäude)	4W*

Pro Runde, die eine Spielfigur mit einer Feuerquelle in Kontakt steht, erleidet sie Schaden (siehe Tabelle 73). Auch brennbare Objekte wie hölzerne Barrieren erleiden Schaden und sind zerstört, sobald ihre Stabilität null erreicht.

Ausbreitung von Bränden

Je mehr gut brennbares, trockenes Material in der Umgebung verfügbar ist, desto schneller breiten sich Brände aus. Die Ausbreitung erfolgt explosionsartig, also von jedem bereits vom Brand betroffenen Feld auf alle benachbarten Felder.

Wenn der Spielleiter die Ausbreitung simulieren will, kann er pro Minute für jedes einem Brand benachbarte Feld einen Zufallswurf durchführen: Leicht brennbares Material auf einem Feld entzündet sich ab einer 2, mäßig brennbares Material ab einer 5 und schwer brennbares Material ab einer 9.

Wettereinflüsse wie Wind oder Regen können über eine Veränderung des Zeitintervalls

und/oder über eine Modifikation des Zufallswurfs berücksichtigt werden.

Gifte, Krankheiten & Widerstandsproben

Gifte/Krankheiten lassen sich durch eine Stufe und eine Wirkung beschreiben. Die Stufe gibt an, mit welcher Wahrscheinlichkeit ein Stoff/Erreger seine Wirkung auf den Organismus entfaltet. Dem Opfer steht eine Widerstandsprobe mit Level gegen 12 + die Gift- bzw. Krankheitsstufe zu.



Widerstandsproben kommen jedoch nicht bei Giften & Krankheiten zum Einsatz, sondern auch bei schädlichen Effekten anderer Art (z.B. der Abwehr eines Verlorenen, der Besitz von einer Spielfigur ergreifen will). Analog zu Fertigungsproben, dürfen Charaktere auch bei Widerstandsproben Karma verwenden, um eine gescheiterte Probe einmal zu wiederholen.

Misslingt die Widerstandsprobe, entfalten das Gift bzw. die Krankheit seine/ihre jeweilige Wirkung.

Hadrik ist Level 11, als er aus einem Brunnen trinkt, der durch Fäuleopfer kontaminiert ist. Er würfelt eine $9 + 11 = 21$, was über $12 + 7$ (der Krankheitsstufe von Fäule) = 19 liegt. Somit ist seine Widerstandsprobe ein Erfolg und Hadrik bleibt – für dieses Mal – von der Krankheit verschont.

Erkrankungen oder Vergiftungen können mit der Fertigkeit Heilkunde oder dem Zauber „Diagnose“ erkannt werden.

Zur Behandlung eignen sich die Zauber „Entgiftung“ & „Gesundung“, gegen Krankheiten hilft darüber hinaus die Fertigkeit Heilkunde und gegen Vergiftungen ein Gegengift (siehe Kapitel 2, S. 55, Tabelle 26 & Tabelle 27).

Kapitel 7: Gefahren & Reisen

Gifte

Sofern nicht anders angegeben, entfalten Gifte ihre Wirkung in derselben Kampfrunde, in der eine Spielfigur vergiftet wurde. Es lassen sich drei Arten von Giftwirkungen unterscheiden:

1. Verlust von Lebenskraft.
2. Reduktion von Attributen. Sofern nicht anders beschrieben, erholen sich Attribute mit einer Rate von 1 Punkt pro Stunde.
3. Spezielle Effekte (z.B. Erschwernisse oder Schlaf).

Tabelle 74: Überblick Gifte

Gift	Stufe	Wirkungsart
Alkohol	3 pro-Dosis	spezieller Effekt
Erdkrakengift	14	spezieller Effekt
Grauwurmgift	16	Reduktion von INT
Hexergift	10	spezieller Effekt
Höhlenrochengift	6	LK-Verlust
Klapperzahngift	7	LK-Verlust
Königswyverngift	15	Reduktion von KPB
Leichenfressergift	7	Reduktion von KPB
Mütterchengift	25	Reduktion von GES
Riesenskorpiongift	8	LK-Verlust
Riesenspinnengift	4	Reduktion von GES
Riesenwespengift (Arbeiterin)	3	LK-Verlust
Riesenwespengift (Königin)	5	LK-Verlust
Schlangengift	1	LK-Verlust
Schlangengötzensgift	15	LK-Verlust
Tentakelmonstergift	15	spezieller Effekt

Nachfolgend wird der spezielle Effekt von Alkohol erklärt, die Wirkung der übrigen Gifte wird bei den jeweiligen Fantasiewesen in Kapitel 6 und in Tabelle 26 & Tabelle 27 beschrieben (Kapitel 2, S. 55).

Wirkung von Alkohol

Tabelle 75: Beinträchtigungen durch Alkohol

Anzahl Misserfolge	Auswirkung
1	-E auf alle Proben bis 6 Std. nach Einnahme der letzten Dosis Alkohol
2	-E×2 auf alle Proben bis 6 Std. nach Einnahme der letzten Dosis Alkohol, kein -E durch Verwundung, nur -E statt -E×2 durch schwere Verwundung
3	Bewusstlosigkeit für 1W+4 Std., danach -E für 1W+4 Std.
4+	Spielfigur stirbt mit 20% Chance binnen 1W/2 Std. an einer Alkoholvergiftung

Giftstufe: 3/Dosis (1 Dosis entspricht ca. 0,5 l Bier, 0,2 l Wein oder 6 cl Schnaps; für Wesen extremer Größenlassen wird der Faktor aus Tabelle 53 auf S. 162 auf die Menge angewandt). Um der Wirkung zu widerstehen, werden Zechenproben statt Widerstandsproben durchgeführt.

Wirkung: Die erste Zechenprobe wird 30 Minuten nach Einnahme der ersten Dosis ausgeführt. Sofern die Spielfigur weiter trinkt, folgen alle 30 Minuten weitere Proben. Misserfolge führten zu Beeinträchtigungen, wobei jeder kritische Misserfolg zweifach zählt und die Effekte kumulativ sind.

Andere betäubende Substanzen wie Cannabis oder Opium können analog gehandhabt werden (ggf. auch ohne das Risiko einer tödlichen Vergiftung).

Herstellung von Giften

Gifte werden mit der Fertigkeit Alchemie hergestellt (siehe Kapitel 2, S. 54, Alchemie), wobei die Maximalstufe für ein Gift, das keine Spezialzutaten erfordert, bei fünf liegt. Alle Gifte lassen sich wahlweise in flüssiger Form oder als Pulver herstellen, womit sie sich zur Vergiftung von Getränken oder Speisen eignen.

Mit dem Talent „Meister-Alchemist“ (siehe Kapitel 2, S. 76) kann eine Spielfigur zusätzlich Pasten herstellen, mit denen sich Waffen und Munition vergiften lassen. Im Verkauf sind Pasten dreimal so teuer wie flüssige oder pulverförmige Gifte.

Applizieren von Waffengiften

Das Applizieren einer Paste kann langsam (1 Minute) oder schnell (Komplexaktion) erfolgen und erfordert eine Probe auf Fingerfertigkeit. Der MW beträgt 15 für das langsame Applizieren und 27 für die schnelle Variante. Blasrohrnadeln lassen sich besonders einfach vergiften (doppelte Hilfe).

Bei einem kritischen Misserfolg vergiftet der Anwender sich selbst. Bei einem Erfolg wird die erste Spielfigur vergiftet, die Schaden durch die vergiftete Waffe bzw. Munition erleidet. Danach ist das Gift „aufgebraucht“ (auch wenn der Schaden durch Rüstung auf null reduziert wurde). Pasten verlieren zudem 6 Stunden nach der Applikation automatisch ihre Wirkung.

Gift in Speisen & Getränken bemerken

Der Spielleiter kann die Gefahr, die von vergifteten Speisen oder Getränken ausgeht, reduzieren, indem er einem Gift einen auffälligen Geruch oder Geschmack zuweist, der mit einer Wachsamkeitsprobe (Schwierigkeit nach Intensität, siehe Kapitel 2, S. 68, Tabelle 32) bemerkt werden kann. Ein Erfolg erlaubt der Spielfigur, die Einnahme rechtzeitig zu vermeiden bzw. auszuspucken, bevor das Gift seine Wirkung entfaltet.

Krankheiten

Infektion

Am Ende jedes Tages, an dem eine Spielfigur einem Krankheitserreger ausgesetzt war, ist eine Widerstandsprobe erforderlich, um eine Infektion zu vermeiden.

Mit der Fertigkeit Heilkunde: Krankheiten bekämpfen kann die Chance einer Infektion verringert werden (siehe Kapitel 2, S. 60).

Hat eine Spielfigur eine Krankheit bereits einmal überstanden, wird sie für diese spezielle Krankheit behandelt, als verfüge sie über das Talent „Killer-Immunsystem“ (siehe Kapitel 2, S. 75). Optional können Spielfiguren, die eine Krankheit bereits überstanden haben, auch völlig immun sein.

Misslingt eine Widerstandsprobe, bricht die Krankheit nach einer Inkubationszeit von 1W/2 Tagen aus.

Ausbruch & Krankheitsverlauf

Tabelle 76: Krankheitsverlauf

Situation	Modifikator
Die Spielfigur ist verwundet	-1
Die Spielfigur ist schwer verwundet	-2
Die Spielfigur hat seit dem letzten Verlaufswurf durchgehend geruht	+1
Die Spielfigur erhält nicht ausreichend Nahrung oder Wasser	-1
Behandlung durch Heilkundigen	var.
Die Spielfigur ist extremen Temperaturen ausgesetzt	-1
Der Spielfigur liegt in einem warmen Bett o.Ä.	+1
Abzug durch Aggressivität der Krankheit	var.
Bonus durch den Zauber „Gesundung“	var.

Kapitel 7: Gefahren & Reisen

Der Ausbruch einer Krankheit bewirkt einerseits als Ausdruck der spezifischen Krankheitssymptome einen Punkt Abzug auf eines der Attribute (siehe Tabelle 77). Andererseits erleidet die Spielfigur an jedem folgenden Tag – üblicherweise nach dem Aufwachen und immer bevor die Effekte der natürlichen Regeneration einsetzen – weitere Auswirkungen, die vom Ergebnis eines modifizierten Zufallswurfs abhängen (siehe Tabelle 76).

Bei einer 3 oder niedriger verschlechtert sich der Zustand, der Abzug auf das Attribut steigt um zwei und die Spielfigur erleidet zusätzlich zwei Erschöpfungsgrade. Bei einer 4-7 erleidet die Spielfigur keinen weiteren Attributs-

abzug und nur einen Erschöpfungsgrad. Bei einer 8 oder höher verbessert sich der Zustand, der Abzug sinkt um zwei und die Spielfigur erleidet keinen Erschöpfungsgrad.

Sobald der Abzug auf 0 gesenkt wurde, gilt die Krankheit als geheilt. Außer durch Erschöpfung stirbt eine Spielfigur auch dann an einer Krankheit, wenn der Abzug ein Attribut unter -10 senkt, wobei der maximal mögliche Abzug der Stufe der Krankheit entspricht.

Tara hatte das Pech, sich mit dem schwarzen Tod anzustecken. Die Krankheit verläuft für sie alles andere als günstig, denn der Abzug auf ihren Körperbau beträgt bereits 6 Punkte und ihr Erschöpfungs-

Tabelle 77: Krankheiten

Name	Stufe	Attribut	Aggressivität	Symptome
Schleier	1	WAH	0	trübe Augen
Zungenbinder	2	INT	0	Wortfindungsstörung
Rotwut	3	WIL	0	Wutanfälle, blutige Augen
Drachenfutter	4	GES	1	taumelnde Bewegung
Weißer Webe	5	CHA	1	Pilzgeflecht auf der Haut
Schwinden	6	KPB	1	Muskelschwäche
Fäule	7	CHA	2	verfaulende Haut
Schneckenweide	8	KPB	2	Larvenbefall im Fleisch
Klangschmerz	9	WAH	2	Tinnitus
Kriechender Tod	10	GES	3	ständige Zuckungen
Graufieber	11	KPB	3	Gliederschmerz, gräuliche Haut
Das süße Vergessen	12	INT	3	Amnesie
Paralyse	13	WIL	3	Apathie
Lungenfäule	14	KPB	4	Atemnot, blutiger Auswurf
Schmelze	15	CHA	4	Das Gesicht schmilzt scheinbar
Wildes Fleisch	16	GES	4	unkontrollierte Bewegung
Der schwarze Tod	17	KPB	4	eitrige schwarze Beulen
Das bittere Vergessen	18	INT	5	Verwirrung
Verzagen	19	WIL	5	Panikattacken
Spiegelsplitter	20	WAH	5	Orientierungslosigkeit
Lykanthropie ¹	25	KPB	6	Knochenverformungen, Albträume (Beute reißen)
Vampirismus ¹	25	WIL	7	hohe Lichtempfindlichkeit, starke Wahnvorstellungen

1: Wird nur durch Bisse von Werwölfen (Lykanthropie) bzw. Vampiren (Vampirismus) übertragen

fungsgrad liegt bei 3. Obwohl sie sich den ganzen Tag in einem warmen Bett ausgeruht hat, liegt auch der folgende Verlaufswurf unter 4. Somit erleidet Tara unmittelbar nach dem Aufwachen zwei weitere Punkte Abzug auf ihren Körperbau. Um die zwei zusätzlichen Erschöpfungsgrade muss sie sich vorerst keinen Sorgen machen, da sie den ganzen Tag im Bett bleibt und auf diese Weise auch zwei Erschöpfungsgrade regeneriert. Dennoch wird es langsam brenzlig für Tara. Sie hofft daher inständig, dass ihr Kamerad Miras rechtzeitig zurückkehrt, um ihre Überlebenschancen mit seiner mächtigen Wandlungszauberei entscheidend zu verbessern.

Sturz aus größerer Höhe

Der Schaden richtet sich nach der Fallhöhe und beträgt 1W* pro angefangene 2 m für die ersten 20 m und 2W* pro angefangene 2 m darüber hinaus. Ein Sturz aus 30 m Höhe würde also 20W* Schaden verursachen. Mit der Fertigkeit Akrobatik: Turnen (siehe Kapitel 2, S. 39) können die Auswirkungen von Stürzen abgefangen oder zumindest abgemildert werden.

Beim Sturz ins Wasser erleidet die Spielfigur erst bei einer Tiefe über 10 m Schaden und zwar 1W* pro angefangene 5 m darüber hinaus. Auch hier kann der Schaden wie oben beschrieben reduziert werden, wobei jedoch nicht Akrobatik: Turnen, sondern Schwimmen: Tauchen verwendet wird.

Mangelzustände

Die meisten Wesen, darunter auch alle Angehörigen der spielbaren Völker, erleiden Beeinträchtigungen, wenn sie zu lange auf Nahrung, Wasser oder Schlaf verzichten müssen.

Nahrungsmangel

Wenn im Regelwerk von Tagesrationen die Rede ist, bezieht sich dies auf Menschen, Elfen, Orks, Zwerge und vergleichbare Wesen der GK 0. Halblinge und ähnliche Wesen der

GK -1 benötigen nur eine halbe Tagesration, um Nahrungsmangel zu vermeiden. Eine Spielfigur kommt 4 + KPB Tage ohne Nahrung aus, danach erleidet sie automatisch einen Erschöpfungsgrad.

Nachdem das Verhungern begonnen hat, erleidet eine Spielfigur alle fünf Tage einen weiteren Erschöpfungsgrad, bis sie entweder stirbt oder wieder ausreichend isst.

Ausreichendes Essen baut nach einer Stunde bis zu zwei Erschöpfungsgrade ab. Möglicherweise verbliebene Erschöpfung muss auf normalem Weg abgebaut werden.

Wassermangel

Menschen, Elfen, Orks und Zwerge benötigen täglich zwei Liter Wasser, Halblinge lediglich einen Liter. Diese Menge verdoppelt sich ab einer Temperatur von 30°C oder durch andere Umstände (z.B. extreme Luftfeuchtigkeit), die Spielfiguren stark schwitzen lässt. Eine Spielfigur, die 24 Stunden kein Wasser zu sich nimmt, beginnt zu verdursten und erleidet automatisch einen Erschöpfungsgrad.

Nachdem das Verdursten begonnen hat, erleidet die Spielfigur alle 8 Stunden einen weiteren Erschöpfungsgrad, bis sie entweder stirbt oder wieder ausreichend trinkt.

Ausreichendes Trinken baut nach einer Stunde bis zu vier Erschöpfungsgrade ab. Möglicherweise verbliebene Erschöpfung muss auf normalem Weg abgebaut werden.

Schlafmangel

Fast alle lebendigen Spielfiguren müssen regelmäßig ausreichend schlafen. Ein Mensch, Elf, Ork, Zwerg oder Halbling erleidet nach 24 Stunden ohne Schlaf eine Erschwernis auf alle Proben, die sich nach 36 Stunden auf eine doppelte Erschwernis erhöht.

Nach 48 Stunden ohne Schlaf ist eine Probe auf Mentales Training (18) fällig. Scheitert die Probe, fällt die Spielfigur für 1W+10 Stunden in einen tiefen Schlaf. Andernfalls ist alle 12

Kapitel 7: Gefahren & Reisen

Stunden eine weitere Probe fällig, wobei sich der MW von Probe zu Probe um jeweils sechs erhöht.

Miras ist mittlerweile 50 Stunden ohne Schlaf und muss daher eine Probe auf Mentales Training (24) absolvieren, um sich weiter wach halten zu können. Er erzielt einen Erfolg und hält weitere 12 Stunden durch, bis ihn das Würfelglück bei der nächsten Probe (30) verlässt und er in einen tiefen Schlaf fällt.

Die erlittenen Erschwernisse können auch abgebaut, indem die Spielfigur mindestens 6 Stunden ununterbrochen schläft.

Spielfiguren, die lange Zeit weniger als 6 Stunden pro Nacht schlafen, können ebenfalls beeinträchtigt werden: Sobald das kumulierte Schlafdefizit die oben aufgeführten Grenzen erreicht, treten die beschriebenen Effekte in Kraft.

Reisen



Reisegeschwindigkeit

Die Reisegeschwindigkeit hängt vom Fortbewegungsmittel und vom Terrain ab. Die Geschwindigkeit pro Stunde beinhaltet bereits kurze Pausen zum Ausruhen & Essen. Alle anderen Aktivitäten wie Nachtruhe mit Wachwechseln und Nahrungs- oder Zutaten-suche mithilfe der Fertigkeiten Wildnisleben bzw. Naturkunde kosten extra Zeit. Reisen

auf den eigenen Beinen oder auf einem Reittier sind anstrengend und können speziell dann zur Erschöpfung führen, wenn es im Gewaltmarsch voran geht (siehe S. 270, Tabelle 69: anstrengende Tätigkeiten). Bei Humanoiden entspricht die Marschgeschwindigkeit in km/h ihrer Bewegungsrate.

Tabelle 78: Reisegeschwindigkeit

Reisemethode	Geschwindigkeit
Marsch: Humanoide mit BEW 5	5 km/h
Marsch: Humanoide mit BEW 4	4 km/h
Reiten: Pferd, Kamel o.Ä. ¹	8 km/h
Reiten: Pony o.Ä. ¹	7 km/h
Kutschenfahrt	7 km/h
Flug: Vögel und viele Flugwesen ²	50 km/h
Flug: Drachen ²	100 km/h
Segelschiff (z.B. Holk, Karavelle) ³	20 km/h
Ruderschiff (z.B. Langschiff, Trireme) ³	20 km/h
Terrain (Beispiele)	Geschwindigkeit
Straßen & Wege, flaches Grasland	100%
lichter Wald, sandiger Untergrund, hügeliges Gelände	50%
dichter Wald, Sumpf, bergiges Gelände	30%

1: Reduziert das Erschöpfungsrisiko für den Reiter, allerdings muss das Reittier ebenfalls eine Probe ablegen (es wird als marschierend behandelt; siehe S. 194, Tabelle 69).

2: Ignoriert Auswirkungen des Terrains.

3: Mittlere Reisegeschwindigkeit, je nach Wind & Wetter sind starke Abweichungen möglich.

Gewaltmarsch & vorsichtiger Marsch

Neben dem Reisen in normaler Geschwindigkeit gibt es noch zwei weitere Optionen

Kapitel 7: Gefahren & Reisen

und zwar den Gewaltmarsch sowie den vorsichtigen Marsch. Beim Gewaltmarsch ist die Geschwindigkeit um 50% erhöht, allerdings sind während der Reise alle Wachsamkeitsproben (etwa zum Entdecken von Hinterhalten) mit einer Erschwernis belegt und es besteht eine erhöhte Wahrscheinlichkeit, durch die Reise erschöpft zu sein (siehe S. 194, Tabelle 69). Beim vorsichtigen Marsch ist die Reisegeschwindigkeit hingegen halbiert. Dafür können die Reisenden die Fertigkeit Heimlichkeit nutzen, um sich unauffällig zu bewegen und alle Wachsamkeitsproben während der Reise erhalten eine Hilfe.

Tara und ihre (allesamt menschlichen) Kameraden reisen auf Pferden durch das Land. Zunächst sind sie einige Tage auf der Reichsstraße unterwegs und legen dort pro Stunde 8 Kilometer zurück, bis sie schließlich einen dichten, dunklen Wald mit dem passenden Namen „Düsterwald“ erreichen. Da es dort sehr gefährlich sein soll, entschließt sich die Gruppe zum vorsichtigen Marsch – zumal die Pferde im Düsterwald, durch den weder Straßen noch Wege führen, keinen Geschwindigkeitsvorteil bringen. Die Reisegeschwindigkeit verringert sich daher durch den Umstieg auf vorsichtigen Fußmarsch auf eine Basis von 2,5 km/h und davon auf 30% durch das Gelände (dichter Wald). Im Ergebnis erreicht die Gruppe mit rund 0,8 km/h nur einen Bruchteil der Geschwindigkeit, die sie zuvor auf der Reichsstraße erreicht hatte. Nach dem Düsterwald folgt flaches Grasland und die Gruppe beschließt im Gewaltmarsch (+50%) weiterzureisen, um die im Düsterwald verlorene Zeit wettzumachen. Dies strapaziert zwar die Ausdauer der Reisenden und wir vermutlich Erschöpfung nach sich ziehen, erlaubt aber dafür dank der Pferde pro Stunde 12 km voranzukommen.

Licht & Dunkelheit

DuoDecem unterscheidet drei Beleuchtungstypen: hell, halbdunkel und dunkel. Wachsamkeitsproben, die dazu dienen Spielfiguren oder Objekte zu sehen, unterliegen im Halb-

dunkel einer doppelten Erschwernis. Im Dunkeln ist es unmöglich, Spielfiguren oder Objekte zu sehen. Auch im Kampf führt mangelnde Beleuchtung zu Nachteilen (siehe Kapitel 3, S. 93, Sichtlinien & Dunkelheit).

Tabelle 79: Beleuchtungstypen

Bedingungen	Beleuchtung
Tageslicht, Kernbereich künstlicher Lichtquellen	hell
wolkenlose Vollmondnacht, Dämmerung, Randbereich künstlicher Lichtquellen	halbdunkel
Normale Nacht im Freien, geschlossener Raum ohne künstliche Beleuchtung	dunkel

Spielfiguren mit „Nachsicht I“ behandeln die Beleuchtungsstufen halbdunkel als hell und dunkel als halbdunkel. Spielfiguren mit „Nachsicht II“ behandeln auch die Beleuchtungsstufe dunkel als hell.

Leuchtradius

Alle künstlichen Lichtquellen weisen einen Leuchtradius um das Ursprungsfeld (das sie natürlich ebenfalls erhellen) auf.



Tabelle 80: Lichtquellen

Lichtquelle	Leuchtradius
Kerze	1 (1,5 m)
Fackel/Öllampe	5 (7,5 m)
Lagerfeuer	10 (15 m)
mittlerer Brand	20 (30 m)
Großbrand	40 (60 m)

In diesem Leuchtradius („Kernbereich“) herrscht die Beleuchtungsstufe hell. In einem zweiten Bereich („Randbereich“), dessen Größe ebenfalls dem Leuchtradius der Licht-

Kapitel 7: Gefahren & Reisen

quelle entspricht und der an den Kernbereich anschließt, herrscht die Beleuchtungsstufe halbdunkel. Eine Fackel führt also in bis zu 5 Feldern Entfernung zu heller Beleuchtung und in 6-10 Feldern Entfernung zusätzlich zu halbdunkler Beleuchtung.

Licht aus der Entfernung entdecken

Entfernte Lichtquellen lassen sich aus der Dunkelheit heraus auf eine Anzahl Felder erkennen, die dem 500-fachen Leuchtradius entspricht. Aus dem Halbdunkeln kann man sie immer noch auf eine Entfernung erkennen, die ihrem 100-fachen Leuchtradius entspricht. Eine Fackel lässt sich also aus dem Halbdunkeln noch aus 500 Feldern (750 m) Entfernung erkennen und ist aus dem Dunkeln heraus sogar aus 2500 Feldern (3,25 km) Entfernung noch sichtbar.

Wetter

Tabelle 81 ermöglicht, das Wetter per Zufall zu bestimmen. In gemäßigten Zonen liegt die Durchschnittstemperatur im Frühling & Herbst bei ca. 8 Grad, im Sommer bei ca. 17 Grad und im Winter bei ca. 0 Grad.

Nachts ist es im Mittel 3 Grad kälter als tagsüber. Auch in großen Höhen ist es kühler und zwar rund 6 Grad pro 1000 Höhenmeter.

Tabelle 81: Wetter

Temperatur	1W
übliche Temperatur für die Jahreszeit	1-6
1W+2 Grad wärmer als üblich	7-8
1W+2 Grad kälter als üblich	9-10
Windgeschwindigkeit	1W
0-20 km/h	1-7
21-60 km/h	8-9
60-120 km/h	10
Niederschlag	1W
kein Niederschlag	1-7
leichter Regen oder Schneefall	8-9
starker Regen oder Schneefall	10

Abenteuerschauplatz Reise

In vielen Abenteuern beschränkt sich die Bedeutung der Regionen zwischen den zentralen Schauplätzen der Handlung auf einen Spielleitersatz wie diesen: „Eure Reise nach Brückstadt führte euch durch einige nahe am Großen Fluss gelegene Dörfer. Am Abend könnt ihr in einiger Entfernung die Konturen der Stadt ausmachen. Streicht euch bitte eine Ration ab“.

Mit zwei einfachen Hilfsmitteln und etwas Vorarbeit kann die Reise selbst zu einem spannenden Teil des Abenteuers werden:

Erstens einer Karte, die wie Bodenpläne für die Abhandlung von Kämpfen in Hex- oder Quadratfelder unterteilt wird²². Die Größe eines Feldes entspricht jedoch nicht wie im Kampf einem Radius von 1,5 m sondern kann vom Spielleiter frei definiert werden – je nach Fläche der zu bereisenden Region kann ein Feld weniger als 5 km² aber auch mehr als 50 km² umfassen. Mithilfe von Tabelle 78 (S. 280) kann dann für jedes Feld bestimmt werden, wie lange die Charaktere zum Durchqueren benötigen.

Hilfsmittel zwei ist die Zufallstabelle. Zufallstabellen beinhalten u.a. Orte, Begegnungen und interessante bzw. gefährliche Naturphänomene. Es ist sinnvoll für verschiedene Terrains unterschiedliche Tabellen zu entwerfen, denn ein Schneesturm passt ebenso wenig in ein Wüstenfeld wie Haie in ein Gebirge. Soll sich bei der Durchquerung bzw. Erkundung eines Kartenfeldes etwas Besonderes ereignen, würfelt der Spielleiter nun auf der entsprechende Zufallstabelle. Alternativ kann er eine bestimmte Ereigniswahrscheinlichkeit pro Feld definieren und den Zufallswurf darüber entscheiden lassen, ob überhaupt ein Wurf auf einer Begegnungstabelle erfolgt.

²² Man kann solche Karten selbst erstellen (z.B. mit der Freeware Inkarnate), sie herunterladen oder einen Bodenplan mit wasserlöslichen Stiften in eine Karte verwandeln. Im nächsten Abschnitt findet ihr ein Kartenbeispiel und vier Zufallsbegegnungstabellen.

Kapitel 7: Gefahren & Reisen



Zufallsbegegnungstabellen

Das Ereignis wird mit dem W% ermittelt. Die Spalte „w.g.“ steht für eine wenig gefährliche Gegend, „g“ für eine gefährliche Gegend und „s.g.“ für eine sehr gefährliche Gegend (Details siehe Kapitel 2, Wildnisleben: Gefahren vermeiden, S. 64). Bei Begegnungen mit Spielfiguren ist bewusst keine Anzahl vorge-

geben. Wesen, die nicht in Gruppen leben und deshalb abgesehen von besonderen Gelegenheiten oder Paarungszeiten alleine sind, werden durch den Singular gekennzeichnet. Bei allen anderen Spielfiguren kann der Spielleiter deren Anzahl an Zahl & Level der Charaktere anpassen oder sie schlicht ebenfalls zufällig bestimmen.

Kapitel 7: Gefahren & Reisen

Tabelle 82: Zufallsbegegnungstabelle Waldland

w.g.	g.	s.g.	Ereignis
1-3	1-3	1-3	Waldbrand
4-8	4-7	4-6	Elfische Siedlung (zu 50% verlassen)
9-23	8-13	6-9	Damwild
24-36	14-23	10-16	Riesenspinnen
37-49	24-33	17-23	Braunbärin mit Nachwuchs
50-62	34-43	24-30	Basilisk
63-75	44-53	31-38	Goblins
76-78	54-60	39-46	Riesenwölfe
79-82	61-67	47-54	Wolfshexen
83-87	68-74	55-61	Dryaden
88-90	75-80	62-69	altes Schlachtfeld mit Blutteich
91-93	81-85	70-77	Baumhirte
94-95	86-90	78-82	Geschmolzener
96-97	91-94	83-88	Feen (zu 60% Unholde)
98-99	95-98	89-94	Todesranke
00	99-00	95-00	Hütte mit Eremiten, die Werwölfe sind

Tabelle 84: Zufallsbegegnungstabelle Grasland

w.g.	g.	s.g.	Ereignis
1-3	1-3	1-3	Flut
4-8	4-7	4-6	gut sortierte Handelskarawane
9-23	8-13	6-9	Pferdeherde mit Elementross
24-36	14-23	10-16	Wölfe, mit Rotwut infiziert
37-49	24-33	17-23	Deinonychus-Rudel
50-62	34-43	24-30	Oger
63-75	44-53	31-38	Bande Halsabschneider
76-78	54-60	39-46	T-Rex
79-82	61-67	47-54	Landhai
83-87	68-74	55-61	Harpunieri
88-90	75-80	62-69	Hyänenmenschen
91-93	81-85	70-77	Zentauren
94-95	86-90	78-82	Weta-Kolonie
96-97	91-94	83-88	Erdkrake
98-99	95-98	89-94	Schattenkatzen-Paar
00	99-00	95-00	Hydra

Tabelle 83: Zufallsbegegnungstabelle Gewässer

w.g.	g.	s.g.	Ereignis
1-3	1-3	1-3	Sturm
4-8	4-7	4-6	Handelsboot oder Handelsschiff
9-23	8-13	6-9	sinkendes Boot/Schiff, von Haien umlagert
24-36	14-23	10-16	Meervolk
37-49	24-33	17-23	Egellinge
50-62	34-43	24-30	fischender Pteranodon
63-75	44-53	31-38	aggressive Flusspferde
76-78	54-60	39-46	Froschbestien
79-82	61-67	47-54	Riesenkrabbe
83-87	68-74	55-61	Orcas
88-90	75-80	62-69	Temnodontosaurus
91-93	81-85	70-77	Piratenboot oder Piratenschiff
94-95	86-90	78-82	Ozeanteufel
96-97	91-94	83-88	Seeschlange
98-99	95-98	89-94	Boot/Schiff mit Unto- ten unter Führung von Nekromanten
00	99-00	95-00	Drache (25% Chance pro Alterskategorie)

Tabelle 85: Zufallsbegegnungstabelle Gebirge

w.g.	g.	s.g.	Ereignis
1-3	1-3	1-3	Lawine
4-8	4-7	4-6	verfallene Burg (zu 40% Verlieseingang)
9-23	8-13	6-9	Goldmine, in der Zwerge schürfen
24-36	14-23	10-16	Rabenvolk
37-49	24-33	17-23	Mörderfalken
50-62	34-43	24-30	Schwarzkrallen
63-75	44-53	31-38	Säbelzahniger
76-78	54-60	39-46	Winterwolf
79-82	61-67	47-54	Blutwichte
83-87	68-74	55-61	Greiffennest mit Eiern (zu 50% Eltern ausge- flogenen)
88-90	75-80	62-69	Wyvern
91-93	81-85	70-77	Rattenmenschen
94-95	86-90	78-82	Drachenechsen-Gelege (zu 50% ohne Mutter)
96-97	91-94	83-88	Tsuul Drachenechsen
98-99	95-98	89-94	Königswyvern
00	99-00	95-00	Drache (25% Chance pro Alterskategorie)





Anhang



Der Anhang enthält das Tabellenverzeichnis, das Abkürzungsverzeichnis, den Index und Verzeichnisse der Spielleiterfiguren (alphabetisch und nach Level sortiert sowie eine Übersicht gemeinsamer Merkmale bei Gruppen von Fantasiewesen). Er enthält darüber hinaus sechs Beispielcharaktere sowie einen Charakterbogen zum Ausdrucken.

Tabellenverzeichnis

TABELLE 1: CHARAKTERSCHAFFUNG.....	9	TABELLE 41: KAMPFMORAL.....	103
TABELLE 2: STARTATTRIBUTE.....	11	TABELLE 42: KRITISCHE MISSERFOLGE ZAUBEREI.....	111
TABELLE 3: SPIELBARE VÖLKER.....	12	TABELLE 43: HILFEN FÜR BESCHWÖREN.....	111
TABELLE 4: ABBILDEN VON CHARAKTERKLASSEN IN DUODECEM.....	15	TABELLE 44: GEWÖHNLICHE UNTOTE.....	115
TABELLE 5: INTELLIGENZ & ZAUBEREI.....	16	TABELLE 45: VERSTÄRKTE UNTOTE.....	116
TABELLE 6: WEITERE WERTE.....	16	TABELLE 46: DIE ZAUBER IM ÜBERBLICK (ALPHABETISCH: A-N).....	152
TABELLE 7: GRÖßENKLASSEN.....	17	TABELLE 47: DIE ZAUBER IM ÜBERBLICK (ALPHABETISCH: P-Z).....	153
TABELLE 8: CHARAKTERPERSÖNLICHKEIT.....	22	TABELLE 48: DIE ZAUBER IM ÜBERBLICK (NACH SCHULEN 1: MAGIE, MANIPULATION, NEKROMANTIE).....	154
TABELLE 9: LEVELAUFGSTIEG.....	26	TABELLE 49: DIE ZAUBER IM ÜBERBLICK (NACH SCHULEN 2: URKRÄFTE, WANDLUNG).....	155
TABELLE 10: KOSTEN FÜR DIE ERHÖHUNG VON FERTIGKEITEN.....	27	TABELLE 50: VERKAUF VON AUSTRÜSTUNG.....	158
TABELLE 11: ALTERUNG & ATTRIBUTSABZÜGE.....	29	TABELLE 51: LISTE DER NAHKAMPFWAFFEN.....	160
TABELLE 12: EXPERTISEGRAD.....	31	TABELLE 52: LISTE DER FERNKAMPFWAFFEN.....	161
TABELLE 13: MINDESTWÜRFEL.....	31	TABELLE 53: LAST VON WAFFEN EXTREMER GK.....	162
TABELLE 14: FERTIGKEITSLISTE.....	37	TABELLE 54: RÜSTUNGEN.....	163
TABELLE 15: BALANCIEREN.....	38	TABELLE 55: QUALITÄT & PREIS.....	164
TABELLE 16: KLETTERN.....	39	TABELLE 56: AUSTRÜSTUNGSLISTE.....	166
TABELLE 17: SPRINGEN.....	40	TABELLE 57: ABGERICHTETE WESEN.....	171
TABELLE 18: SCHLÖSSER ÖFFNEN.....	41	TABELLE 58: LEBENSSTILE.....	172
TABELLE 19: SCHLEICHEN & VERSTECKEN.....	43	TABELLE 59: PREISE FÜR VERZAUBERUNGEN.....	174
TABELLE 20: SCHWIMMEN.....	44	TABELLE 60: MAGISCHE GEGENSTÄNDE A-L.....	175
TABELLE 21: WAFFENVERWANDTSCHAFTEN.....	45	TABELLE 61: MAGISCHE GEGENSTÄNDE M-W.....	176
TABELLE 22: BESTIMMUNG SYMPATHIEWERT.....	47	TABELLE 62: EINFLUSS.....	190
TABELLE 23: SYMPATHIE BEEINFLUSSEN.....	48	TABELLE 63: ARCHETYPEN & ROLLEN.....	190
TABELLE 24: SYMPATHIEWERTE UND IHRE EFFEKTE.....	49	TABELLE 64: TIERE & „ROLLEN“.....	202
TABELLE 25: FEILSCHEN.....	49	TABELLE 65: KREATION NEUER TIERE & FANTASIEWESEN.....	262
TABELLE 26: ERZEUGNISSE DER ALCHEMIE A-H.....	55	TABELLE 66: MODIFIKATOREN ENDGÜLTIGES LEVEL.....	264
TABELLE 27: ERZEUGNISSE DER ALCHEMIE K-Z.....	56	TABELLE 67: MERKMALE BESCHWORENER WESEN & UNTOTER.....	267
TABELLE 28: STANDARDZUTATEN SAMMELN.....	62	TABELLE 68: BARRIEREN.....	269
TABELLE 29: VERKLEIDEN.....	63	TABELLE 69: ANSTRENGENDE TÄTIGKEITEN.....	270
TABELLE 30: NAHRUNG FINDEN.....	65	TABELLE 70: ERSCHÖPFUNG.....	271
TABELLE 31: SPUREN LESEN.....	66	TABELLE 71: SCHADEN DURCH EXTREME TEMPERATUREN.....	271
TABELLE 32: WACHSAMKEIT I.....	68	TABELLE 72: MECHANISCHE FALLEN.....	272
TABELLE 33: WACHSAMKEIT II.....	69	TABELLE 73: FEUERSCHADEN.....	275
TABELLE 34: ÜBERBLICK TALENTE A-L.....	84	TABELLE 74: ÜBERBLICK GIFTE.....	276
TABELLE 35: ÜBERBLICK TALENTE M-Z.....	85	TABELLE 75: BEINTRÄCHTIGUNGEN DURCH ALKOHOL.....	276
TABELLE 36: WICHTIGE AKTIONEN IM KAMPF.....	86	TABELLE 76: KRANKHEITSVERLAUF.....	277
TABELLE 37: KRITISCHE MISSERFOLGE IM NAHKAMPF.....	90	TABELLE 77: KRANKHEITEN.....	278
TABELLE 38: GRÖßENKLASSE & SPIELFELDKONTROLLE.....	91	TABELLE 78: REISEGESCHWINDIGKEIT.....	280
TABELLE 39: HILFEN & ERSCHWERNISSE IM NAHKAMPF.....	92	TABELLE 79: BELEUCHTUNGSTYPEN.....	281
TABELLE 40: HILFEN & ERSCHWERNISSE IM FERNKAMPF.....	94	TABELLE 80: LICHTQUELLEN.....	281
		TABELLE 81: WETTER.....	282
		TABELLE 82: ZUFALLSBEGEGNUNGSTABELLE WALDLAND.....	284
		TABELLE 83: ZUFALLSBEGEGNUNGSTABELLE GEWÄSSER.....	284
		TABELLE 84: ZUFALLSBEGEGNUNGSTABELLE GRASLAND.....	284
		TABELLE 85: ZUFALLSBEGEGNUNGSTABELLE GEBIRGE.....	284
		TABELLE 86: GEMEINSAME MERKMALE & FÄHIGKEITEN BEI FANTASIEWESEN.....	297

Anhang

Abkürzungsverzeichnis

Liste der verwendeten Abkürzungen

AV = aktive Verteidigung	LK = Lebenskraft
BE = Behinderung	MW = Mindestwurf
BEW = Bewegungsrate	PR = Proben- modifikator
CHA = Charisma	PV = passive Verteidigung
CP = Charakterpunkte	RS = Rüstungsschutz
-E = Erschwernis	RW = Reichweite
-E×2 = doppelte Erschwernis	SM = Silbermünze
GES = Geschicklichkeit	SW = Schadenswert
GK = Größenklasse	TRK = Tragkraft
GM = Goldmünze	WAH = Wahrneh- mung
+H = Hilfe	WIL = Wille
+H×2 = doppelte Hilfe	WS = Wundschwellen
KPB = Körperbau	ZK = Zauberkraft
INI = Initiativwert	W = zehenseitiger Würfel
INT = Intelligenz	



Index

A

Abdrängen (Manöver) 96
 Abenteurerausrüstung *Siehe* Ausrüstung
 Abenteuerschauplatz Reise 282
 Abkürzungen 8
 Abkürzungsverzeichnis 286
 Abrichten 53
 Abwarten (Manöver) 96
 Aggressiv (Talent) 71
 Akrobatik 38
 Aktionstypen 87
 Aktive Verteidigung 88
 Alchemie 54
 Überdosierung 54
 Alkoholkonsum 276
 Alterung 29
 An- und Ablegen von Rüstungen 163
 Angriff 88
 Angriffen ausweichen *Siehe* Akrobatik
 Aquatisch (Merkmal) 183
 Archetypen 190
 Artefakt identifizieren *Siehe* Zauberkunde
 Artefakte *Siehe* Göttliche Mächte
 Ätherisch (Merkmal) 184
 Athletik 39
 Attribute 9
 Durchschnittswert 12
 Maximalwert 12
 Minimalwert 12
 Start-Attribute 11
 Attributspunkte *Siehe* Levelaufstieg
 Ausdauer *Siehe* Athletik
 Ausgaben *Siehe* Lebensstil
 Ausrüstung 158
 Abenteurerausrüstung 165
 Dienstleistungen 169
 Qualität 164
 Rüstungen 162
 Startausrüstung 20
 Tiere 171
 Verkauf 158

B

Balancieren *Siehe* Akrobatik
 Bärenfalle *Siehe* Fallen
 Barrieren 269
 angreifen 269
 aufbrechen 270
 durchbrechen 270
 Baumfalle *Siehe* Fallen
 Befehligen (Manöver) 97
 Behinderung 172
 Beidhändigkeit (Talent) 71
 Beinsäge *Siehe* Fallen
 Berserker (Talent) 71
 Berserkerfürst (Talent) 71
 Berührungszauber 107
 Beschädigungen *Siehe* Verschleiß
 Beschatten & Abschütteln *Siehe* Heimlichkeit
 Beschwören 105, 111
 Beschworene Wesen befehligen *Siehe* Befehligen (Manöver)
 Besessenheit 255
 Bestechung *Siehe* Feilschen
 Bestienmeister (Talent) 71
 Beutezug 42
 Bewegungsformen kombinieren 189
 Bewegungsrate 17
 Bewegungsformen 189
 Bewusstlosigkeit 17, 19, 102
 Bibliotheksrecherche *Siehe* Bildung
 Bildung 57
 Blattschuss (Talent) 71
 Blindwütiger Berserker (Talent) 72
 Blitzschnelles Ausweichen (Talent) 72
 Blut der Ahnen (Talent) 72
 Bodenpläne 86
 Bösertiger Trick (Talent) 72
 Böse *Siehe* Gesinnungen

C

Charaktererschaffung 9

Charakterfähigkeiten 9
 Charakterpunkte 14
 Charisma *Siehe* Attribute

D

Dämonen 112, 215
 Deckensturz *Siehe* Fallen
 Deckung (Tabelle 37) 94
 Defensive Haltung (Manöver) 97
 Dienstleistungen *Siehe* Ausrüstung
 Duellant (Talent) 72
 Dunkel (Beleuchtung) *Siehe* Licht & Dunkelheit

E

Einfache Aktion *Siehe* Aktionstypen
 Einfluss 190
 Einschüchtern 48
 Elementare 113, 226
 Elementarresistenz (Merkmal) 184
 Elfen *Siehe* Völker
 Elixiere 55
 Entwaffnen (Manöver) 98
 Erfolgsgrade *Siehe* Kritische Ergebnisse
 Erfrieren *Siehe* Kälte
 Erkrankung feststellen *Siehe* Heilkunde
 Erleuchtung (Talent) 73
 Erschöpfung 270
 Erste Hilfe *Siehe* Heilkunde
 Erzfeind (Talent) 73
 Etwas aufheben (Tabelle 33) 88
 Etwas bemerken *Siehe* Wachsamkeit
 Etwas fallen lassen (Tabelle 33) 88
 Expertisegrad 31
 Explosion *Siehe* Flächenzauber

F

Fahrzeuge lenken *Siehe* Reiten
 Fallen 272
 Fallen bauen *Siehe* Fallenkunde
 Fallen entschärfen *Siehe* Fallenkunde

Fallenkunde 59
 Fallenstellen (Nahrung finden) *Siehe* Wildnisleben
 Fallgrube *Siehe* Fallen
 Fallschaden *Siehe* Sturz aus größerer Höhe
 Fälschen 59
 Fantasiewesen 212
 Eigenschaften kennen *Siehe* Monsterkunde
 Feige (Merkmal) 184
 Feilschen 49
 Fernkampf 94
 Fernkampfaffen 159
 Fertigkeiten
 Fertigkeitsskassen 14
 Maximale Fertigkeitstufe 16
 Mindestintelligenz & Zaubertfertigkeiten 16
 Neuerlernen 27
 Start-Fertigkeiten 14
 Verbesserung 27
 Fertigungsliste 37
 Fertigungsprobe 30
 Ausgedehnte Fertigungsprobe 36
 Gruppenprobe 34
 Kooperative Fertigungsprobe 35
 Vergleichende Fertigungsprobe 34
 Wiederholen von gescheiterten Fertigungsprobe n 36
 Fesseln/Entfesseln *Siehe* Fingerfertigkeit
 Fesselwaffen (Bola & Netz) 101
 Feuer 275
 Feuerschaden 275
 Fingerfertigkeit 41
 Fischen (Nahrung finden) *Siehe* Wildnisleben
 Flächeneffekte *Siehe* Flächenzauber
 Flächenzauber 107
 Fliegen 189
 Flink (Talent) 73
 Foltern 59
 Formwandler (Talent) 73

Anhang

Freie Aktion *Siehe*
 Aktionstypen
 Fühlen *Siehe*
 Wachsamkeit
 Furchteinflößend
 (Talent) 73
 Furchtlos (Merkmal)
 184
 Fürst der Elemente
 (Talent) 73

G

Gefahren vermeiden
Siehe Wildnisleben
 Gegenstände
 verbergen *Siehe*
 Fingerfertigkeit:
 Taschenspielertricks
 Gegenzauberer
 (Talent) 74
 Gegner einschätzen
 103
 Geld *Siehe* Gold- &
 Silbermünzen
 Gelegenheitsangriffe
 91
 Geruchsspuren
 verfolgen *Siehe*
 Wildnisleben
 Geschick *Siehe*
 Attribute
 Geschwindigkeit *Siehe*
 Bewegungsrate
 Gesinnungen 21
 Gesinnungstäter
 (Talent) 74
 Gestaltwandler
 (Merkmal) 184
 Getränke
 (Dienstleistungen)
 166
 Gewöhnliche Untote
 115, 251
 Gifte 55
 Giftig (Merkmal) 185
 Giftnadel *Siehe* Fallen
 Gigantisch *Siehe*
 Größenklasse
 Gleichstände auflösen
 34
 Glückspilz (Talent) 74
 Gold- & Silbermünzen
 158
 Göttliche Mächte 156
 Artefakte 174
 Graben 189
 Groß *Siehe*
 Größenklasse
 Große Rüstungen *Siehe*
 Rüstungen anderer
 Größen
 Große Waffen *Siehe*
 Waffen anderer
 Größen
 Größenklasse 16

Gut *Siehe*
 Gesinnungen

H

Halbdunkel
 (Beleuchtung) *Siehe*
 Licht & Dunkelheit
 Halblinge *Siehe* Völker
 Handelssprache *Siehe*
 Sprachen
 Händigkeit 16
 Händlerkönig (Talent)
 74
 Heben 40, *Siehe*
 Tragkraft
 Heilkunde 60
 Heilung *Siehe*
 Regeneration
 Heilzauberer (Talent)
 74
 Heimlichkeit 42
 Hell (Beleuchtung)
Siehe Licht &
 Dunkelheit
 Herr der Elemente
 (Talent) 74
 Hilfen & Erschwernisse
 32
 Hilflös *Siehe* Todesstoß
 (Manöver)
 Hinterhalt *Siehe*
 Überraschung
 Hinterhältiger Angriff
 (Manöver) 98
 Hitze 271
 Hitzeschlag *Siehe* Hitze
 Hohe Dämonen 113,
 217, 219
 Höhere Untote 116,
 253
 Höhere Zauberfinesse
 (Talent) 74
 Hören *Siehe*
 Wachsamkeit
 Hübsch machen *Siehe*
 Schauspielkunst

I

Improvisierte Waffen
 162
 Infektiös (Merkmal)
 185
 Initiative 87
 Initiativewert 17
 Intelligenz *Siehe*
 Attribute
 Intuitive Zauberei
 (Talent) 74
 Ironman (Talent) 75

J

Jagen (Nahrung finden)
Siehe Wildnisleben

K

Kälte 271
 Kampf im Wasser 96
 Kampf mit zwei
 Waffen 16, 92
 Kämpfer-Dämonen
 112, 217
 Kampfrelexe (Talent)
 75
 Kampfrunde 87
 Karpunkte 18
 Kavallerist (Talent) 75
 Kegel *Siehe*
 Flächenzauber
 Kenntniserfertigkeiten
 53
 Ki-Adept (Talent) 75
 Ki-Initiat (Talent) 75
 Killer-Immunsystem
 (Talent) 75
 Ki-Sensei (Talent) 76
 Klein *Siehe*
 Größenklasse
 Kleine Rüstungen
Siehe Rüstungen
 anderer Größen
 Kleine Waffen *Siehe*
 Waffen anderer
 Größen
 Klettermax (Merkmal)
 185
 Klettern *Siehe* Athletik
 Klingenfalle *Siehe*
 Fallen
 Komplexaktion *Siehe*
 Aktionstypen
 Komposit-Bögen 161
 Konstrukt (Merkmal)
 185
 Kontrollzone 91
 Konzentration (Zauber
 halten) 109
 Körperbau *Siehe*
 Attribute
 Körperliche
 Fertigkeiten 38
 Kraftakte *Siehe*
 Athletik
 Kraftpunkte *Siehe*
 Levelaufstieg
 Kraftschub (Talent) 76
 Krankheiten 277
 Krankheiten
 bekämpfen *Siehe*
 Heilkunde
 Kritische Ergebnisse
 33
 Beschwören 112
 Kampf 90
 Untote erschaffen
 114
 Zaubern 110
 Kulturen *Siehe* Bildung
 Kundschafter-
 Dämonen 112, 215

L

Langstreckenschwimm
 en *Siehe*
 Schwimmen
 Lanzenangriff
 (Manöver) 98
 Lastträger (Merkmal)
 185
 Lebenskraft 17
 Lebenskrafträuber
 (Merkmal) 186
 Lebensstil 171
 Legendär (Merkmal)
 185
 Legendärer Kämpfer
 (Talent) 76
 Legendärer Zauberer
 (Talent) 76
 Lehrmeister 28
 Leuchtradius 281
 Levelaufstieg 24
 Licht & Dunkelheit 93,
 281
 Licht aus der
 Entfernung
 entdecken 282
 Lichtquellen *Siehe*
 Licht & Dunkelheit
 Lippen lesen 61

M

Macht (Zauber) 109
 Magie 105, 117
 Magische Fallen 274
 Magische Gegenstände
 173
 Aktivierung 174
 Identifikation 174
 Magischen Gegenstand
 aktivieren *Siehe*
 Mentales Training
 Magischen Gegenstand
 identifizieren *Siehe*
 Zauberkunde
 Makelloser
 Heilzauberer
 (Talent) 76
 Manipulation 105, 125
 Manöver 96
 Materialkomponenten
 (Zauber) 110
 Medicus (Talent) 76
 Meister-Alchemist
 (Talent) 76
 Meister-Beschwörer
 (Talent) 77
 Meister-Kavallerist
 (Talent) 77
 Meister-
 Waffenschmied
 (Talent) 77
 Menschen *Siehe* Völker
 Mentales Training 67
 Meuchler (Talent) 77



Anhang

Mindestwürfe *Siehe*
 Probenschwierigkeit
 Mittel *Siehe*
 Größenklasse
 Mobilität (Talent) 77
 Monsterkunde 61
 Monsterreflexe
 (Merkmal) 186
 Moral 102
 Musikinstrumente 168
 Musizieren 168
 Mystischer Krieger
 (Talent) 77
 Mystischer
 Kriegerkönig
 (Talent) 77

N

Nachladen (Tabelle 33)
Siehe Aktionen im
 Kampf
 Nachtsicht (Merkmal)
 186
 Nahkampfwaffen 159
 Nahrungsmangel 279
 Naturgeister 113, 239
 Naturkunde 62
 Nebelform (Merkmal)
 186
 Nekrolord (Talent) 78
 Nekromantie 106, 132
 Netzfalle *Siehe* Fallen
 Neue Archetypen
 entwerfen 191
 Neue Fantasiewesen
 entwerfen 262
 Neue Fertigkeiten
 entwerfen 70
 Neue Talente
 entwerfen 83
 Neue Tiere entwerfen
 262
 Neue Völker entwerfen
 13
 Neue Zauber
 entwerfen 156
 Neutral *Siehe*
 Gesinnungen
 Niederreiten
 (Manöver) 98
 Niederschlagen
 (Manöver) 99

O

Odemwaffe (Merkmal)
 187
 Offensive Haltung
 (Manöver) 99
 Orientierung *Siehe*
 Wildnisleben
 (Gefahren
 vermeiden)
 Orks *Siehe* Völker

P

Passive Verteidigung
 17, 88
 Passive Wachsamkeit
Siehe Wachsamkeit
 Persönlichkeitseigensch
 haften 21
 Pfadfinder (Talent) 78
 Pfeilhagel *Siehe* Fallen
 Physische Angriffe 89
 Preise aushandeln
Siehe Feilschen
 Probenmodifikator
Siehe Expertisegrad
 Probenschwierigkeit
 31
 Provokateur (Talent)
 78
 Publikum unterhalten
Siehe
 Schauspielkunst
 Pulver 55

R

Regeneration
 Erschöpfung 104
 Lebenskraft 104
 Zauberkraft *Siehe*
 Mentales
 Training
 Regeneration
 (Merkmal) 187
 Regeneration
 beschleunigen *Siehe*
 Heilkunde
 Reisen 280
 Gewaltmarsch 280
 Reisegeschwindigkeit
 it 280
 Vorsichtiger Marsch
 280
 Reiten 43
 Reittier kontrollieren
 und lenken *Siehe*
 Reiten
 Rennen (Manöver) 101
 Riechen *Siehe*
 Wachsamkeit
 Ringkampfangriff
 (Manöver) 100
 Ringkämpfer (Talent)
 78
 Rollender Tod *Siehe*
 Fallen
 Rudeltaktik (Merkmal)
 187
 Ruhm 25
 Rundungsregel 31
 Rüstungen *Siehe*
 Ausrüstung
 Rüstungen anderer
 Größen 163
 Rüstungen anpassen
 163

Rüstungsaversion
 (Merkmal) 187
 Rüstungsdurchdringen
 der Schaden *Siehe*
 Schadenswurf
 Rüstungsexperte
 (Talent) 78
 Rüstungsherstellung
Siehe
 Waffenherstellung
 Rüstungsmeister
 (Talent) 78
 Rüstungsreparatur
Siehe
 Waffenreparatur
 Rüstungsschutz *Siehe*
 Schadenswurf

S

Schadensresistenz
 (Merkmal) 187
 Schadenswurf 89
 Scharfschütze (Talent)
 78
 Schauspielkunst 62
 Schildkampf *Siehe*
 Kampf mit zwei
 Waffen
 Schlafmangel 279
 Schleichen &
 Verstecken *Siehe*
 Heimlichkeit
 Schlösser öffnen *Siehe*
 Fingerfertigkeit
 Schmecken *Siehe*
 Wachsamkeit
 Schmerzresistenz
 (Merkmal) 187
 Schmutziger Trick
 (Talent) 78
 Schnellschwimmen
Siehe Schwimmen
 Schwieriges Gelände
 90
 Schwimmen 43
 Seelenstärke (Talent)
 79
 Sehen *Siehe*
 Wachsamkeit
 Sehr Groß *Siehe*
 Größenklasse
 Sehr klein *Siehe*
 Größenklasse
 Selbstbeherrschung
Siehe Mentales
 Training
 Selbstschussarmbrust
Siehe Fallen
 Seuchenmeister
 (Talent) 79
 Sichtlinien 93
 Siebter Sinn (Talent)
 79
 Siedlungstypen 158
 Soziale Fertigkeiten 46

Soziales Chamäleon
 (Talent) 79
 Sozialkompetenz 50
 Speisen
 (Dienstleistungen)
 166
 Spezialisierung
 (Talent) 79
 Spezialzutaten *Siehe*
 Alchemie
 Spezialzutaten
 (Merkmal) 187
 Spezialzutaten ernten
Siehe Monsterkunde
 Spezielle Fertigkeiten
 67
 Spielleiterfiguren 180
 Archetypen 190
 Fantasiewesen 212
 Kampfkraft 181
 Tiere 202
 Sprachen 63
 Springen *Siehe*
 Athletik
 Spuren lesen *Siehe*
 Wildnisleben
 Spuren verbergen
Siehe Wildnisleben
 Spürnase (Merkmal)
 187
 Stabilisieren *Siehe*
 Heilkunde
 Stabilität *Siehe*
 Barrieren
 Standardzutaten *Siehe*
 Alchemie
 Standardzutaten
 sammeln *Siehe*
 Naturkunde
 Starker Fokus (Talent)
 79
 Stehlen *Siehe*
 Fingerfertigkeit
 Steigern *Siehe*
 Levelaufstieg
 Stille Manipulation
 (Talent) 80
 Stimmen imitieren
Siehe
 Schauspielkunst
 Strahl *Siehe*
 Flächenzauber
 Stürmisch (Talent) 80
 Sturz aus größerer
 Höhe 279
 Sympathie bestimmen
 46
 Sympathie erkennen
Siehe
 Sozialkompetenz
 Sympathie verändern
 47
 Sympathiewert 46

T

Taktiker (Talent) 80

Anhang

Talente 70
 Erwerb *Siehe*
 Levelaufstieg
 Liste 84, 85
 Voraussetzungen
 70
 Taschenspielertricks
Siehe
 Fingerfertigkeit
 Tauchen *Siehe*
 Schwimmen
 Täuschung
 (durchschauen)
Siehe
 Sozialkompetenz
 Tiere 202
 Eigenschaften
 kennen *Siehe*
 Naturkunde
 Tiere auf sich prägen
Siehe Abrichten
 Tiere ausnehmen
 (Nahrung finden)
Siehe Wildnisleben
 Tiere trainieren *Siehe*
 Abrichten
 Tierflüsterer (Talent)
 80
 Tierische Intelligenz
Siehe Intelligenz
 Tierstimmen imitieren
Siehe Wildnisleben
 Tod 102
 Todesraum *Siehe*
 Fallen
 Todesstoß (Manöver)
 101
 Tödlicher
 Netzkämpfer
 (Talent) 80
 Tontauben (Talent) 80
 Totstellen 102
 Tragkraft 17
 Tränke 55
 Tränke Herstellen
Siehe Alchemie
 Tränke identifizieren
Siehe Alchemie
 Trankrezepte
 erforschen *Siehe*
 Alchemie
 Trinker (Talent) 80
 Turnen *Siehe*
 Akrobatik

U

Überdosierung *Siehe*
 Alchemie

Übernatürliche
 Immunität
 (Merkmal) 187
 Überraschung 87
 Überzeugen *Siehe*
 Sozialkompetenz
 Umhören *Siehe*
 Sozialkompetenz
 Umlernen *Siehe*
 Levelaufstieg
 Umwerfen *Siehe*
 Niederschlagen
 (Manöver)
 Unbeherrschbar
 (Merkmal) 187
 Unermüdlich
 (Merkmal) 188
 Unschädliche Zauber
 106
 Unterhaltungskünstler
 (Talent) 81
 Unterkunft
 (Dienstleistungen)
 166
 Unterstützen *Siehe*
 Fertigkeitprobe:
 Kooperative
 Fertigkeitprobe
 Untot (Merkmal) 188
 Untote erkennen 114
 Untote erschaffen 113
 Urkräfte 106, 139

V

Verbesserte
 Beidhändigkeit
 (Talent) 81
 Verbessertes Attribut
 (Talent) 81
 Verbluten *Siehe*
 Bewusstlosigkeit
 Verbündete 22
 Verdurstet *Siehe*
 Wassermangel
 Verführen 52
 Vergabe von
 Charakterpunkten
 25
 Vergiftung feststellen
Siehe Heilkunde
 Verhungern *Siehe*
 Nahrungsmangel
 Verkleiden *Siehe*
 Schauspielkunst
 Verkleidung
 durchschauen *Siehe*
 Wachsamkeit
 Verschleiß 163

Verschlinger
 (Merkmal) 188
 Verstärkte Untote 115,
 252
 Verstärkter Angriff
 (Merkmal) 188
 Verteidiger (Merkmal)
 188
 Verwundung 101
 Wundschwellen 18
 Völker 12
 Vollendete
 Beidhändigkeit
 (Talent) 81
 Vorsichtige Bewegung
 (Manöver) 101

W

Wachhund (Talent) 81
 Wachsamkeit 67
 Wachsamkeit im
 Schlaf *Siehe*
 Wachsamkeit
 Waffe ziehen (Tabelle
 33) *Siehe* Aktionen
 im Kampf
 Waffen anderer
 Größen 162
 Waffenexperte (Talent)
 81
 Waffenfertigkeiten 44
 Waffenherstellung 64
 Waffenlose Angriffe
 92
 Waffenloser Kampf
Siehe Waffenlose
 Angriffe
 Waffenmeister (Talent)
 82
 Waffenreparatur 64
 Waffenverwandschaft
 en 44
 Wahrnehmung *Siehe*
 Attribute
 Wandlung 106, 146
 Wassermangel 279
 Wasserratte (Merkmal)
 188
 Werfen *Siehe* Athletik
 Werkzeug 165
 Wetter 282
 Wettervorhersage
Siehe Naturkunde
 Widerstandsprobe 275
 Wildnisleben 64
 Wille *Siehe* Attribute
 Windangriff (Merkmal)
 189

Winzig *Siehe*
 Größenklasse
 Wirkungsdauer
 (Zauber) 109
 Wissen abrufen *Siehe*
 Bildung

Z

Zauber
 Liste (alphabetisch)
 152
 Liste (nach Schulen)
 155
 Zauber identifizieren
Siehe Zauberkunde
 Zauberaabwehr 69
 Zaubereffekte
 kombinieren 109
 Zauberei bemerken
 111
 Zauberfertigkeiten 105
 Zauberfinesse (Talent)
 82
 Zauberformung
 (Talent) 82
 Zauberkraft 17
 Zauberkraftkosten 110
 Zauberkraftvampir
 (Talent) 83
 Zauberkunde 67
 Zauberlehrling (Talent)
 83
 Zauber-Reichweite
 107
 Zauberspezialisierung
Siehe Zauberkunde
 Zaubertricks 156
 Zaubervorgang 106
 Zauber-Ziel 106
 Zechen 45
 Zeichensprachen *Siehe*
 Sprachen
 Zeichnen *Siehe*
 Fälschen
 Zeitaufwand (Zauber)
 108
 Zufallsbegegnungstabe
 llen 283
 Zufallswurf 30
 Zug 87
 Zusatzangriff
 (Merkmal) 189
 Zwei-Waffen-Kampf
 45
 Zwerge *Siehe* Völker



Anhang

Spielleiterfiguren-Verzeichnisse

Archetypen (alphabetisch) ¹	Level	Archetypen (nach Level) ¹	Level
Adliger; S. 191	2	Max Mustermann; S. 197	1
Alchemist; S. 192	4	Händler; S. 196	2
Assassine; S. 192	8	Adliger; S. 191	2
Bardin; S. 192	3	Bardin; S. 192	3
Berserker; S. 192	12	Halsabschneider; S. 196	3
Der Wirt; S. 193	5	Stadtwache; S. 200	3
Druide; S. 193	7	Wildbeuter; S. 201	3
Elite-Bogenschütze; S. 193	8	Alchemist; S. 192	4
Erster Gladiator; S. 194	11	Soldat, Regulärer; S. 200	4
Erzdruide; S. 194	14	Taschendieb; S. 201	4
Erzmagier; S. 195	16	Der Wirt; S. 193	5
Halsabschneider; S. 196	3	Soldat, Veteran; S. 200	6
Händler; S. 196	2	Wildbeuter-Häuptling; S. 202	6
Kampfzauberer; S. 196	7	Wildniskundiger; S. 202	6
König; S. 197	10	Kampfzauberer; S. 196	7
Kriegermönch; S. 197	8	Druide; S. 193	7
Kriegermönche-Abt; S. 197	15	Priester; S. 199	7
Max Mustermann; S. 197	1	Assassine; S. 192	8
Monsterjäger; S. 198	9	Kriegermönch; S. 197	8
Nekromant; S. 198	13	Elite-Bogenschütze; S. 193	8
Priester; S. 199	7	Wachoffizier; 201	8
Ritter; S. 199	10	Monsterjäger; S. 198	9
Soldat, Regulärer; S. 200	4	König; S. 197	10
Soldat, Veteran; S. 200	6	Ritter; S. 199	10
Stadtwache; S. 200	3	Erster Gladiator; S. 194	11
Taschendieb; S. 201	4	Berserker; S. 192	12
Wachoffizier; 201	8	Nekromant; S. 198	13
Wildbeuter; S. 201	3	Erzdruide; S. 194	14
Wildbeuter-Häuptling; S. 202	6	Kriegermönche-Abt; S. 197	15
Wildniskundiger; S. 202	6	Erzmagier; S. 195	16

1: Auch die Beispielcharaktere im Anhang (siehe S. 297), die jeweils als auf Level 1, 4, 12, 16 und 20 zur Verfügung stehen, eignen sich zur Verwendung als Archetypen.



Anhang

Tiere (alphabetisch) ¹	Level	Tiere (nach Level) ¹	Level
Blauhai ¹ ; S. 203	4	Falke; S. 205	0
Braunbär; S. 203	4	Fledermaus; S. 205	0
Deinonychus; S. 204	3	Katze; S. 207	0
Elch; S. 204	2	Sperling; S. 210	0
Elefant; S. 205	4	Fuchs; S. 205	1
Falke; S. 205	0	Gazelle; S. 206	1
Fledermaus; S. 205	0	Giftschlange ¹ ; S. 206	1
Flusspferd ¹ ; S. 205	4	Pony; S. 208	1
Fuchs; S. 205	1	Elch; S. 204	2
Gazelle; S. 206	1	Gorilla; S. 206	2
Giftschlange ¹ ; S. 206	1	Kriegshund; S. 207	2
Gorilla; S. 206	2	Pteranodon; S. 208	2
Katze; S. 207	0	Reitpferd; S. 209	2
Kriegshund; S. 207	2	Wildschwein; S. 211	2
Krokodil ¹ ; S. 207	5	Würgeschlange; S. 211	2
Orca ¹ ; S. 207	6	Deinonychus; S. 204	3
Pony; S. 208	1	Puma; S. 208	3
Pteranodon; S. 208	2	Schwarzbär; S. 209	3
Puma; S. 208	3	Braunbär; S. 203	4
Reitpferd; S. 209	2	Blauhai ¹ ; S. 203	4
Säbelzahn tiger; S. 209	6	Elefant; S. 205	4
Schlachtross; S. 209	4	Flusspferd ¹ ; S. 205	4
Schwarzbär; S. 209	3	Schlachtross; S. 209	4
Sperling; S. 210	0	Krokodil ¹ ; S. 207	5
Stegosaurus; S. 210	5	Stegosaurus; S. 210	5
Temnodontosaurus ¹ ; S. 210	8	Tiger; S. 210	5
Tiger; S. 210	5	Orca ¹ ; S. 207	6
T-Rex; S. 211	7	Säbelzahn tiger; S. 209	6
Wildschwein; S. 211	2	Tyrannosaurus Rex; S. 211	7
Würgeschlange; S. 211	2	Temnodontosaurus ¹ ; S. 210	8

1: Diesen Wesen kann man in Gewässern begegnen (Merkmale „Aquatisch“ oder „Wasserratte“).



Anhang

Fantasiewesen (alphabetisch mit Level): A-I			
Arachnos-Champion; S. 213	11	Einhorn; S. 225	5
Arachnos-Krieger; S. 212	7	Elementar: Erde (7); S. 226	7
Arachnos-Priester; S. 213	13	Elementar: Erde (12); S. 226	12
Basilisk; S. 213	7	Elementar: Feuer (8); S. 226	8
Baumhirte; S. 213	14	Elementar: Feuer (17); S. 227	17
Blitzreptil; S. 214	10	Elementar: Luft (5); S. 227	5
Blutteich; S. 214	11	Elementar: Luft (9); S. 227	9
Blutwicht; S. 215	5	Elementar: Wasser (8) ¹ ; S. 227	8
Dämon: Schnüffler (Kundschafter); S. 215	0	Elementar: Wasser (15) ¹ ; S. 227	15
Dämon: Teufelchen (Kundschafter); S. 215	1	Elementross; S. 227	7
Dämon: Archon (Kämpfer); S. 216	19	Erdkrake; S. 228	14
Dämon: Höllenhund (Kämpfer); S. 216	6	Fee; S. 228	11
Dämon: Nachtmahr (Kämpfer); S. 217	9	Fleischmonster; S. 229	9
Dämon: Schlangengötze (Kämpfer); S. 217	14	Froschbestie ¹ ; S. 229	4
Dämon: Springer (Kämpfer); S. 217	14	Gallertmonster; S. 229	8
Dämon: Stachler (Kämpfer); S. 218	17	Geschmolzener; S. 229	11
Dämon: Stieroger (Kämpfer); S. 216	11	Ginta; S. 230	3
Dämon: Tentakelmonster (Kämpfer) ¹ ; S. 217	15	Goblin-Krieger; S. 230	1
Dämon: Verbrannter (Kämpfer); S. 216	3	Goblin-Spinnenreiter; S. 231	2
Dämon: Plagenbringer (Hoher Dämon); S. 219	18	Goblin-Schamane; S. 231	2
Dämon: Schatten (Hoher Dämon); S. 219	13	Goblin-Schlitzer; S. 231	3
Dämon: Schlangenfürstin (Hoher Dämon); S. 220	21	Goblin-Häuptling; S. 231	5
Dämon: Seraph (Hoher Dämon); S. 221	29	Grauwurm; S. 232	16
Dämon: Succubus (Hoher Dämon); S. 221	11	Greif; S. 232	6
Dämon: Treiber (Hoher Dämon); S. 219	14	Harpunier; S. 232	8
Dämon: Wurmfratze (Hoher Dämon); S. 222	23	Höhlenrochen; S. 233	6
Der Ewige; S. 222	27	Hyänenmenschen-Soldat; S. 233	3
Drache (Nestling) ¹ ; S. 223	7	Hyänenmenschen-Unterroffizier; S. 233	6
Drache (jugendlich) ¹ ; S. 223	12	Hyänenmenschen-Zauberwirker; S. 234	6
Drache (erwachsen) ¹ ; S. 223	22	Hyänenmenschen-Klingentänzer; S. 234	7
Drache (alt) ¹ ; S. 224	30	Hyänenmenschen-Fanatiker; S. 234	9
Drachenechse; S. 224	10	Hyänenmenschen-Hauptmann; S. 234	11
Dryade; S. 224	8	Hydra ¹ ; S. 235	20
Egelling ¹ ; S. 225	1	Irrlicht; S. 235	6

1: Diesen Wesen kann man in Gewässern begegnen (Merkmale „Aquatisch“ oder „Wasserratte“).

Anhang

Fantasiewesen (alphabetisch mit Level): K-Z			
Katzenvolk; S. 235	5	Riesenwolf; S. 247	5
Klapperzahn ¹ ; S. 236	7	Schattenkatze; S. 247	13
Königswyvern; S. 236	15	Schwarzkralle; S. 247	3
Konstrukt: Gargoyle; S. 237	10	Seeschlange ¹ ; S. 248	16
Konstrukt: Golem; S. 237	9	Spiegelmeister; S. 248	28
Konstrukt: Koloss; S. 237	24	Sturmtänzer; S. 248	4
Konstrukt: Metallbestie ¹ ; S. 237	13	Tintendrache; S. 249	18
Landhai; S. 237	10	Todesranke; S. 249	16
Leichenfresser; S. 238	7	Troll; S. 249	8
Meervolk ¹ ; S. 238	1	Tsuul; S. 250	13
Mörderfalke; S. 239	1	Untoter: gewöhnlicher GK -1; S. 250	1
Mütterchen; S. 239	25	Untoter: gewöhnlicher GK 0; S. 251	2
Naturgeist: Alligator; S. 240	12	Untoter: gewöhnlicher GK 1; S. 251	3
Naturgeist: Eisbär; S. 240	9	Untoter: gewöhnlicher GK 2; S. 251	4
Naturgeist: Jaguar; S. 240	15	Untoter: gewöhnlicher GK 3; S. 251	6
Naturgeist: Wolf; S. 240	5	Untoter: verstärkter GK -1; S. 252	2
Nezzu; S. 240	19	Untoter: verstärkter GK 0; S. 252	3
Oger; S. 241	3	Untoter: verstärkter GK 1; S. 252	4
Ozeanschrecken ¹ ; S. 241	26	Untoter: verstärkter GK 2; S. 252	6
Ozeanteufel-Krieger ¹ ; S. 242	4	Untoter: verstärkter GK 3; S. 252	8
Ozeanteufel-Ritter ¹ ; S. 242	7	Untoter: Drache (jugendlich) ¹ ; S. 253	13
Ozeanteufel-Priester ¹ ; S. 242	7	Untoter: elfischer Zauberer; S. 253	16
Rabenvolk; S. 242	2	Untoter: Riese; S. 253	12
Rattenmenschen-Soldat; S. 243	4	Untoter: Ritter; S. 253	11
Rattenmenschen-Kriegsalchemist; S. 243	7	Untoter: Homunculus; S. 254	0
Rattenger; S. 243	8	Untoter: Verlorener; S. 254	11
Rattenmenschen-Assassine; S. 244	9	Untoter: Wächterbaum; S. 255	12
Rattendämon; S. 244	10	Vampir; S. 256	13
Rattenmensch: Prophet des Gehörnten Gottes; S. 244	16	Werwolf; S. 257	11
Riese; S. 245	11	Weta-Arbeiterin; S. 259	4
Riesenfliege; S. 245	2	Weta-Soldatin; S. 259	7
Riesenkrabbe ¹ ; S. 245	6	Weta-Drohne; S. 259	10
Riesenskorpion; S. 245	8	Weta-Königin; S. 259	13
Riesenspinne; S. 246	4	Winterwolf; S. 260	9
Riesenwespen-Arbeiterin; S. 246	3	Wolfshexe; S. 260	7
Riesenwespen-Drohne; S. 246	3	Wyvern; S. 260	7
Riesenwespen-Königin; S. 246	5	Zentaur; S. 261	4

1: Diesen Wesen kann man in Gewässern begegnen (Merkmale „Aquatisch“ oder „Wasserratte“).

Anhang

Fantasiewesen (nach Level): 0-8			
Dämon: Schnüffler (Kundschafter); S. 215	0	Goblin-Häuptling; S. 231	5
Untoter: Homunculus; S. 254	0	Katzenvolk; S. 235	5
Dämon: Teufelchen (Kundschafter); S. 215	1	Naturgeist: Wolf; S. 240	5
Egelling ¹ ; S. 225	1	Riesenwespen-Königin; S. 246	5
Goblin-Krieger; S. 230	1	Riesenwolf; S. 247	5
Meerfolk ¹ ; S. 238	1	Dämon: Höllenhund (Kämpfer); S. 216	6
Mörderfalke; S. 239	1	Greif; S. 232	6
Untoter: gewöhnlicher GK -1; S. 250	1	Höhlenrochen; S. 233	6
Goblin-Schamane; S. 231	2	Hyänenmenschen-Unteroffizier; S. 233	6
Goblin-Spinnenreiter; S. 231	2	Irrlicht; S. 235	6
Rabenvolk; S. 242	2	Ozeanteufel-Ritter ¹ ; S. 242	6
Riesenfliege; S. 245	2	Riesenkrabbe ¹ ; S. 245	6
Untoter: gewöhnlicher GK 0; S. 251	2	Untoter: gewöhnlicher GK 3; S. 251	6
Untoter: verstärkter GK -1; S. 252	2	Untoter: verstärkter GK 2; S. 252	6
Dämon: Verbrannter (Kämpfer); S. 216	3	Arachnos-Krieger; S. 212	7
Ginta; S. 230	3	Basilisk; S. 213	7
Goblin-Schlitzer; S. 231	3	Drache (Nestling) ¹ ; S. 223	7
Hyänenmenschen-Soldat; S. 233	3	Elementar: Erde (7) ; S. 226	7
Oger; S. 241	3	Elementross; S. 227	7
Schwarzkralle; S. 247	3	Hyänenmenschen-Klingentänzer; S. 234	7
Untoter: gewöhnlicher GK 1; S. 251	3	Klapperzahn ¹ ; S. 236	7
Riesenwespen-Arbeiterin; S. 246	3	Leichenfresser; S. 238	7
Riesenwespen-Drohne; S. 246	3	Ozeanteufel-Priester ¹ ; S. 242	7
Untoter: verstärkter GK 0; S. 252	3	Rattenmenschen-Kriegsalchemist; S. 243	7
Froschbestie; S. 229	4	Weta-Soldatin; S. 259	7
Ozeanteufel-Krieger ¹ ; S. 242	4	Wolfshexe; S. 260	7
Rattenmenschen-Soldat; S. 243	4	Wyvern; S. 260	7
Riesenspinne; S. 246	4	Dryade; S. 224	8
Untoter: gewöhnlicher GK 2; S. 251	4	Elementar: Feuer (8) ; S. 226	8
Untoter: verstärkter GK 1; S. 252	4	Elementar: Wasser (8) ¹ ; S. 227	8
Sturmtänzer; S. 248	4	Gallertmonster; S. 229	8
Weta-Arbeiterin; S. 259	4	Harpunier; S. 232	8
Zentaur; S. 261	4	Rattenoger; S. 243	8
Blutwicht; S. 215	5	Riesenskorpion; S. 245	8
Einhorn; S. 225	5	Troll; S. 249	8
Elementar: Luft (5) ; S. 227	5	Untoter: verstärkter GK 3; S. 252	8

1: Diesen Wesen kann man in Gewässern begegnen (Merkmale „Aquatisch“ oder „Wasserratte“).

Anhang

Fantasiewesen (nach Level): 9-30			
Dämon: Nachtmahr (Kämpfer); S. 217	9	Vampir; S. 256	13
Elementar: Luft (9); S. 227	9	Weta-Königin; S. 259	13
Fleischmonster; S. 229	9	Baumhirte; S. 213	14
Konstrukt: Golem; S. 237	9	Dämon: Springer (Kämpfer); S. 217	14
Hyänenmenschen-Fanatiker; S. 234	9	Erdkrake; S. 228	14
Naturgeist: Eisbär; S. 240	9	Tsuul; S. 250	14
Rattenmenschen-Assassine; S. 244	9	Dämon: Schlangengötze (Kämpfer); S. 217	15
Winterwolf; S. 260	9	Dämon: Tentakelmonster ¹ (Kämpfer); S. 217	15
Blitzreptil; S. 214	10	Dämon: Treiber (Hoher Dämon); S. 219	15
Drachenechse; S. 224	10	Elementar: Wasser (15) ¹ ; S. 227	15
Konstrukt: Gargoyle; S. 237	10	Königswyvern; S. 236	15
Landhai; S. 237	10	Naturgeist: Jaguar; S. 240	15
Rattendämon; S. 244	10	Grauwurm; S. 232	16
Weta-Drohne; S. 259	10	Rattenmensch: Prophet des Gehörnten Gottes; S. 244	16
Arachnos-Champion; S. 213	11	Seeschlange ¹ ; S. 248	16
Blutteich; S. 214	11	Todesranke; S. 249	16
Dämon: Succubus (Hoher Dämon); S. 221	11	Untoter: elfischer Zauberer; S. 253	16
Dämon: Stieroger (Kämpfer); S. 216	11	Dämon: Stachler (Kämpfer); S. 218	17
Fee; S. 228	11	Elementar Feuer (17); S. 227	17
Geschmolzener; S. 229	11	Dämon: Plagenbringer (Hoher Dämon); S. 219	18
Hyänenmenschen-Hauptmann; S. 234	11	Tintendrache; S. 249	18
Riese; S. 245	11	Dämon: Archon (Kämpfer); S. 216	19
Untoter: Ritter; S. 253	11	Nezzu; S. 240	19
Untoter: Verlorener; S. 254	11	Hydra ¹ ; S. 235	20
Werwolf; S. 257	11	Dämon: Schlangenfürstin (Hoher Dämon); S. 220	21
Drache (jugendlich) ¹ ; S. 223	12	Drache (erwachsen) ¹ ; S. 223	22
Elementar: Erde (12); S. 226	12	Dämon: Wurmfratze (Hoher Dämon); S. 222	23
Naturgeist: Alligator; S. 240	12	Konstrukt: Koloss; S. 237	24
Untoter: Riese; S. 253	12	Mütterchen; S. 239	25
Untoter: Wächterbaum; S. 255	12	Ozeanschrecken ¹ ; S. 241	26
Arachnos-Priester; S. 213	13	Der Ewige; S. 222	27
Dämon: Schatten (Hoher Dämon); S. 219	13	Spiegelmeister; S. 248	28
Konstrukt: Metallbestie ¹ ; S. 237	13	Dämon: Seraph (Hoher Dämon); S. 221	29
Schattenkatze; S. 247	13	Drache (alt) ¹ ; S. 224	30
Untoter: Drache (jugendlich) ¹ ; S. 253	13		

1: Diesen Wesen kann man in Gewässern begegnen (Merkmale „Aquatisch“ oder „Wasserratte“).

Anhang

Tabelle 86: gemeinsame Merkmale & Fähigkeiten bei Fantasiewesen

Gruppe	gemeinsame Merkmale & besondere Fähigkeiten
Arachnos	Klettermax II, Nachtsicht I, Rüstungsaversion, Schmerzresistenz
Dämonen	keine – Dämonen sind einfach zu vielfältig
Drachen	Elementarresistenz (nach Farbe) Lastträger, Nachtsicht I, Odemwaffe (nach Farbe), Rüstungsaversion, Spezialzutaten, Wasserratte
Elementare	Elementarresistenz (eigenes Element), Furchtlos, Lastträger, Nachtsicht II, Odemwaffe (eigenes Element), Rüstungsaversion, Schmerzresistenz, Übernatürliche Immunität, Unermüdllich
Goblins	Feige, Nachtsicht I
Hyänenmenschen	Nachtsicht I
Konstrukte	Lastträger, Nachtsicht II, Rüstungsaversion, Schmerzresistenz, Übernatürliche Immunität, Unermüdllich
Naturgeister	Ätherisch, Furchtlos, Nachtsicht II, Rüstungsaversion, Schadensresistenz, Übernatürliche Immunität, Unermüdllich, Verstärkter Angriff
Ozeanteufel	Aquatisch, Nachtsicht II, Rüstungsaversion
Rattenmenschen	Nachtsicht I
Riesenwespen	Klettermax II
Untote	Furchtlos, Nachtsicht II, Schmerzresistenz, Übernatürliche Immunität, Unbeherrschbar, Unermüdllich
Vampire	Gestaltwandler (Fledermaus), Infektiös (Vampirismus), Lebenskrafräuber, Nachtsicht II, Nebelform, Regeneration, Spezialzutaten, Übernatürliche Immunität, Unbeherrschbar, Verstärkter Angriff, Zusatzangriff 1
Werwölfe	Gestaltwandler (Riesenwolf, spielbares Volk), Infektiös (Lykanthropie), Nachtsicht I, Regeneration, Schmerzresistenz, Spezialzutaten, Übernatürliche Immunität, Unbeherrschbar, Verstärkter Angriff, Zusatzangriff 1
Weta	Furchtlos, Klettermax II, Nachtsicht II, Rudeltaktik, Rüstungsaversion, Schmerzresistenz, Übernatürliche Immunität, Unbeherrschbar; alle Weta einer Kolonie sind über ihre Königin telepathisch verbunden





Anhang

Beispielcharaktere (Level 1 bis Level 20)

Die Charaktere höherer Level verfügen zusätzlich zur Standardausrüstung über Ausrüstung gemäß der Empfehlung zur Startausrüstung für fortgeschrittene Charaktere (siehe Kapitel 1, Ausrüstung & Startgeld, S. 20).

Menschen-Krieger (Hektor♂/Helena♀)

Level 1 (20 CP)

CHA 0	GES +2	KPB +1
INT 0	WAH +1	WIL 0
LK 25	WS 13/6	ZK 0
RS/BE 2/4 (18)	BEW 5/-/-	GK/TRK 0/25
INI +0 (+4)	PV 12	Level 1 (20 CP)
Kurzsword 1/+5		SW: 1W+3

Fertigkeiten: **Akrobatik 2/+2 (+6)**, Heilkunde 2/+4, Reiten 1/+3, Sprachen 0, Wachsamkeit 1/+3, **Zauberabwehr 0/+0**, Zwei-Waffen-Kampf 1

Talente: Beidhändigkeit

Ausrüstung: 2× Kurzsword, Standardausrüstung, Lederrüstung, 80 SM

Verbündete: Erster Gladiator

Level 4 (100 CP)

CHA 0	GES +3	KPB +1
INT 0	WAH +1	WIL +1
LK 30	WS 15/8	ZK 5
RS/BE 2/5 (18,5)	BEW 5/-/-	GK/TRK 0/25
INI +1 (+6)	PV 13	Level 4 (100 CP)
Kurzsword 3/+9		SW: 1W+4
Bola 3/+9		SW: speziell

Fertigkeiten: **Akrobatik 4/+5 (+10)**, Athletik 3/+5, Heilkunde 4/+7, Reiten 3/+7, Sprachen 1, Wachsamkeit 4/+6, **Zauberabwehr 5/+7**, Zwei-Waffen-Kampf 3

Talente: Beidhändigkeit, Verbessertes Attribut

Ausrüstung: exzellente Bola, 2× exzellentes Kurzsword, Heiltrank (einfach), Katzenaugentrank, Lederrüstung, Reitpferd (mit Sattel, Zaumzeug und Satteltasche), Standardausrüstung, Trankgürtel, 126 SM

Verbündete: Erster Gladiator

Level 8 (350 CP)

CHA 0	GES +4	KPB +1
INT 0	WAH +1	WIL +1
LK 40	WS 20/10	ZK 5
RS/BE 4/5 (21,5)	BEW 5/-/-	GK/TRK 0/25
INI +4 (+9)	PV 13	Level 8 (350 CP)
Kurzsword 10/+18		SW: 1W+9
Bola 3/+11		SW: speziell

Fertigkeiten: **Akrobatik 7/+10 (+15)**, Athletik 5/+7, Heilkunde 5/+9, Reiten 3/+8, Sprachen 1, Wachsamkeit 6/+8, **Zauberabwehr 7/+9**, Zwei-Waffen-Kampf 10

Talente: Beidhändigkeit, Verbessertes Attribut, **Verbesserte Beidhändigkeit**, Waffenexperte (Kurzsword)

Ausrüstung: exzellente Bola, Flugelixier, Heiltrank (konzentriert), Katzenaugentrank, 2× legendäres Kurzsword, legendäres Verstärktes Leder, Reitpferd (mit Sattel, Zaumzeug und Satteltasche), Segenstrank, Standardausrüstung, Trankgürtel, 10x Verbände, 43 SM

Verbündete: Erster Gladiator

Level 12 (750 CP)

CHA 0	GES +5	KPB +1
INT 0	WAH +1	WIL +1
LK 50	WS 25/13	ZK 5
RS/BE 4/5 (21,5)	BEW 5/-/-	GK/TRK 0/25
INI +12 (+17)	PV 15	Level 12 (750 CP)
Kurzsword 13/+23		SW: 1W+12
Bola 9/+19		SW: speziell

Fertigkeiten: **Akrobatik 10/+15 (+20)**, Athletik 8/+10, Heilkunde 5/+10, Heimlichkeit 6/+16, Reiten 7/+12, Sprachen 2, Wachsamkeit 9/+11, **Zauberabwehr 13/+15**, Zechen 5/+7, Zwei-Waffen-Kampf 13

Talente: Beidhändigkeit, Kampfflexe, Verbessertes Attribut, **Verbesserte Beidhändigkeit**, Waffenexperte (Kurzsword), **Waffenmeister**

Ausrüstung: Ausdauertrank, legendäre Bola, Flugelixier, 3× Heiltrank (konzentriert), Katzenaugentrank, 2× legendäres Kurzsword (+2), legendäres Verstärktes Leder, Reitpferd (mit Sattel, Zaumzeug und Satteltasche), Segenstrank, Standardausrüstung, Trankgürtel, 10x Verbände, 1103 SM

Verbündete: Erster Gladiator



Anhang

Level 16 (1250 CP)

CHA 0	GES +6	KPB +1
INT 0	WAH +1	WIL +1
LK 65	WS 33/16	ZK 5
RS/BE 6/5 (21,5)	BEW 5/-/-	GK/TRK 0/25
INI +15 (+20)	PV 15	Level 16 (1250 CP)
Kurzschwert 18/+30		SW: 1W+17
Bola 10/+22		SW: speziell

Fertigkeiten: **Akrobatik 11/+18 (+23)**, **Athletik 8/+10**, **Heilkunde 7/+13**, **Heimlichkeit 7/+19**, **Reiten 9/+16**, **Sprachen 3**, **Wachsamkeit 12/+14**, **Zauberabwehr 18/+20**, **Zeichen 8/+10**, **Zwei-Waffen-Kampf 18**

Talente: **Beidhändigkeit**, **Blut der Ahnen (GES)**, **Kampfflexe**, **Verbessertes Attribut**, **Verbesserte Beidhändigkeit**, **Vollendete Beidhändigkeit**, **Waffenexperte (Kurzschwert)**, **Waffenmeister**

Ausrüstung: **Ausdauertrank**, **legendäre Bola**, **Flugelixier**, **3× Heiltrank (konzentriert)**, **Katzenaugentrank**, **legendäres Kurzschwert (+4)**, **legendäres Kurzschwert (+2)**, **legendäres Verstärktes Leder (+2)**, **Reitpferd (mit Sattel, Zaumzeug und Satteltasche)**, **Segenstrank**, **Standardausrüstung**, **Trankgürtel**, **10× Verbände**, **223 SM**

Verbündete: **Erster Gladiator**

Level 20 (1900 CP)

CHA 0	GES +7	KPB +1
INT 0	WAH +1	WIL +1
LK 75	WS 38/19	ZK 5
RS/BE 9/5 (21,5)	BEW 7/-/-	GK/TRK 0/25
INI +23 (+28)	PV 16	Level 20 (1900 CP)
Kurzschwert 22/+36		SW: 1W+18
Bola 15/+29		SW: speziell

Fertigkeiten: **Akrobatik 15/+24 (+29)**, **Athletik 10/+12**, **Heilkunde 10/+17**, **Heimlichkeit 10/+24**, **Reiten 9/+16**, **Sprachen 4**, **Wachsamkeit 12/+14**, **Zauberabwehr 21/+23**, **Zeichen 11/+13**, **Zwei-Waffen-Kampf 22**

Talente: **Aggressiv**, **Beidhändigkeit**, **Blut der Ahnen (GES)**, **Kampfflexe**, **Legendärer Kämpfer**, **Verbessertes Attribut**, **Verbesserte Beidhändigkeit**, **Vollendete Beidhändigkeit**, **Waffenexperte (Kurzschwert)**, **Waffenmeister**

Ausrüstung: **Ausdauertrank**, **legendäre Bola**, **Flugelixier**, **Heiltrank (konzentriert)**, **Katzenaugentrank**, **2× legendäres Kurzschwert (+4)**, **legendäres Verstärktes Leder (+2)**, **Mantel des Komforts**, **Reitpferd (mit Sattel, Zaumzeug und Satteltasche)**, **Segenstrank**, **Standardausrüstung**, **Stiefel der Geschwindigkeit**, **Trankgürtel**, **Umhang der Holzhaut**, **10× Verbände**, **11 SM**

Verbündete: **Erster Gladiator**



Anhang

Menschen-Paladin (Elrik♂/Elvira♀)

Level 8 (350 CP)

Level 1 (20 CP)

CHA +2	GES 0	KPB +2
INT -1	WAH 0	WIL +2
LK 30	WS 15/8	ZK 10
RS/BE 3/5 (22)	BEW 5/-/-	GK/TRK 0/30
INI -4 (+1)	PV 10	Level 1 (20 CP)
Zweihänder 1/+3		SW: IW+8
<i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 1/-4 (+1), Reiten 0/+2, Sprachen 0, Zauberkunde 2/+2, Zaubern (Wandlung) 1/+3, Zauberabwehr 1/+5		
<i>Talente:</i> Intuitive Zauberei		
<i>Ausrüstung:</i> Standardausrüstung, Verstärktes Leder, Zweihänder, 40 SM		
<i>Verbündete:</i> Monsterjäger, Priester		

Zauberspezialisierungen (Grad): Verletzungen heilen (1).

Level 4 (100 CP)

CHA +3	GES 0	KPB +3
INT -1	WAH 0	WIL +2
LK 35	WS 18/9	ZK 15
RS/BE 4/6 (28)	BEW 5/-/-	GK/TRK 0/35
INI -4 (+2)	PV 10	Level 4 (100 CP)
Zweihänder 6/+9		SW: IW+10
<i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 2/-4 (+2), Athletik 2/+8, Mentales Training 1/+5, Reiten 0/+2, Sprachen 1, Wachsamkeit 2/+2, Zauberkunde 6/+6, Zaubern (Wandlung) 4/+7, Zauberabwehr 2/+6		
<i>Talente:</i> Intuitive Zauberei, Verbessertes Attribut		
<i>Ausrüstung:</i> Heiltrank (konzentriert), Kettenrüstung, exzellenter Zweihänder, Reitpferd (mit Sattel, Zaumzeug und Satteltasche), Standardausrüstung, 41 SM		
<i>Verbündete:</i> Monsterjäger, Priester		

Zauberspezialisierungen (Grad): Bärenmuskulatur (1), Verletzungen heilen (2).

CHA +3	GES 0	KPB +4
INT -1	WAH 0	WIL +2
LK 45	WS 23/11	ZK 20
RS/BE 5/6 (34)	BEW 5/-/-	GK/TRK 0/40
INI -2 (+4)	PV 10	Level 8 (350 CP)
Zweihänder 10/+14		SW: IW+13
<i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 6/+0 (+6), Athletik 5/+13, Einschüchtern 4/+11, Mentales Training 4/+8, Reiten 4/+6, Sozialkompetenz 5/+8, Sprachen 1, Wachsamkeit 6/+6, Zauberkunde 8/+8, Zaubern (Wandlung) 8/+11, Zauberabwehr 9/+13		
<i>Talente:</i> Mystischer Krieger, Intuitive Zauberei, Verbessertes Attribut, Waffenexperte (Zweihänder)		
<i>Ausrüstung:</i> Gürtel der Ogerkraft, Heiltrank (konzentriert), exzellenter Ringpanzer, exzellenter Zweihänder, Reitpferd (mit Sattel, Zaumzeug und Satteltasche), Standardausrüstung, Trankgürtel, 664 SM		
<i>Verbündete:</i> Monsterjäger, Priester		

Zauberspezialisierungen (Grad): Bärenmuskulatur (2), Verletzungen heilen (2).



Anhang

Level 12 (750 CP)

CHA +5	GES 0	KPB +4
INT -1	WAH 0	WIL +2
LK 50	WS 25/13	ZK 25
RS/BE 7/6 (34)	BEW 5/-/-	GK/TRK 0/40
INI +0 (+6)	PV 10	Level 12 (750 CP)
Zweihänder 14/+18		SW: IW+17

Fertigkeiten: **Akrobatik** 7/+1 (+7), **Athletik** 7/+15, **Einschüchtern** 7/+16, **Mentales Training** 7/+11, **Reiten** 6/+8, **Sozialkompetenz** 10/+15, **Sprachen** 2, **Wachsamkeit** 10/+10, **Zauberkunde** 14/+14, **Zaubern (Wandlung)** 13/+18, **Zauberabwehr** 12/+16

Talente: Heilzauberer, Mystischer Krieger, Intuitive Zauberei, Verbessertes Attribut, Waffenexperte (Zweihänder), **Waffenmeister**

Ausrüstung: Gürtel der Ogerkraft, Heiltrank (konzentriert), exzellenter Ringpanzer (+2), exzellenter Zweihänder (+2) Medaillon der Zauberabwehr, Reitpferd (mit Sattel, Zaumzeug und Satteltasche), Standardausrüstung, Trankgürtel, Zaubertrank (konzentriert), 264 SM

Verbündete: Monsterjäger, Priester

Zauberspezialisierungen (Grad): **Bärenmuskulatur** (2), **Natürliche Rüstung** (2), **Tiergestalt** (1), **Verletzungen heilen** (2).



Level 16 (1250 CP)

CHA +5	GES 0	KPB +5
INT -1	WAH 0	WIL +2
LK 60	WS 30/15	ZK 30
RS/BE 11/7 (41)	BEW 5/-/-	GK/TRK 0/45
INI +1 (+8)	PV 10	Level 16 (1250 CP)
Zweihänder 17/+22		SW: IW+19

Fertigkeiten: **Akrobatik** 12/+5 (+12), **Athletik** 10/+20, **Einschüchtern** 10/+20, **Mentales Training** 11/+15, **Reiten** 7/+9, **Sozialkompetenz** 12/+17, **Sprachen** 4, **Wachsamkeit** 11/+11, **Zauberkunde** 16/+16, **Zaubern (Wandlung)** 18/+23, **Zauberabwehr** 17/+21

Talente: Heilzauberer, Makeloser Heilzauberer, Mystischer Krieger, Intuitive Zauberei, Seelenstärke, Verbessertes Attribut, Waffenexperte (Zweihänder), **Waffenmeister**

Ausrüstung: Gürtel der Riesenkraft, 2× Heiltrank (konzentriert), exzellenter Schuppenpanzer (+2), exzellenter Zweihänder (+2), Medaillon der Zauberabwehr, Panzerelixier, Reitpferd (mit Sattel, Zaumzeug und Satteltasche), Segenstrank, Standardausrüstung, Trankgürtel, Umhang der Holzhaut, Zaubertrank (konzentriert), 1594 SM

Verbündete: Monsterjäger, Priester

Zauberspezialisierungen (Grad): **Bärenmuskulatur** (2), **Natürliche Rüstung** (2), **Tiergestalt** (2), **Verletzungen heilen** (2).



Anhang

Level 20 (1900 CP)

CHA +5	GES +1	KPB +5
INT -1	WAH 0	WIL +4
LK 70	WS 35/18	ZK 40
RS/BE 13/7 (41)	BEW 5/-/-	GK/TRK 0/45
INI +4 (+11)	PV 11	Level 20 (1900 CP)
Zweihänder 22/+28	SW: 1W+21	

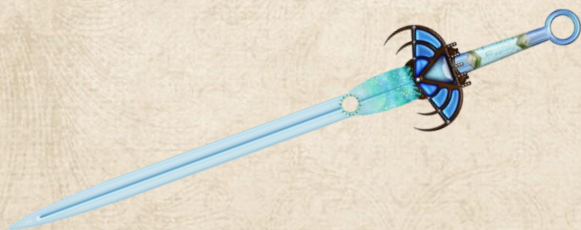
Fertigkeiten: **Akrobatik 16/+11 (+18)**, Athletik 10/+20, Einschüchtern 12/+22, Mentales Training 14/+22, Reiten 7/+11, Sozialkompetenz 15/+20, Sprachen 4, Wachsamkeit 15/+15, Zauberkunde 16/+16, Zaubern (Wandlung) 22/+27, **Zauberabwehr 22/+30**

Talente: Heilzauberer, Makeloser Heilzauberer, **Legendärer Kämpfer**, Mystischer Krieger, Intuitive Zauberei, Seelenstärke, 2× Verbessertes Attribut, Waffenspezialist (Zweihänder), **Waffenmeister**

Ausrüstung: Gürtel der Riesenkraft, 2× Heiltrank (konzentriert), exzellenter Schuppenpanzer (+4), exzellenter Zweihänder (+4) Medaillon der Zauberabwehr, Panzerelixier, Reitpferd (mit Sattel, Zaumzeug und Satteltasche), Segenstrank, Standardausrüstung, Trankgürtel, Umhang der Holzhaut, Zauberspezialist (konzentriert), 1264 SM

Verbündete: Monsterjäger, Priester

Zauberspezialisierungen (Grad): Bärenmuskulatur (2), Natürliche Rüstung (2), Tiergestalt (2), Verletzungen heilen (2).



Ork-Ritter (Gron♂/Gola♀)

Level 1 (20 CP)

CHA 0	GES +1	KPB +3
INT 0	WAH 0	WIL +1
LK 35	WS 18/9	ZK 5
RS/BE 3/5 (26,5)	BEW 5/-/-	GK/TRK 0/35
INI -3 (+2)	PV 11	Level 1 (20 CP)

Schwert 1/+5

SW: 1W+6

Schild, groß 1/+5

SW: 1W+3

Fertigkeiten: **Akrobatik 1/-2 (+3)**, Athletik 1/+7, Einschüchtern 1/+3, Reiten 0/+2, Sprachen 0, Wachsamkeit 1/+1, Waffenherstellung 0/+4, **Zauberabwehr 0/+2**

Talente: Berserker

Ausrüstung: großer Schild, Schwert, Standardausrüstung, Verstärktes Leder, 40 SM

Verbündete: Alchemist

Level 4 (100 CP)

CHA 0	GES +1	KPB +3
INT 0	WAH 0	WIL +2
LK 40	WS 20/10	ZK 10
RS/BE 7/9 (45,5)	BEW 4 (5)/-/-	GK/TRK 0/35
INI -6 (+3)	PV 9 (11)	Level 4 (100 CP)

Schwert 4/+8

SW: 1W+6

Schild, groß 3/+7

SW: 1W+3

Fertigkeiten: Abrichten 3/+5, **Akrobatik 4/-3 (+6)**, Athletik 1/+7, Einschüchtern 3/+6, Reiten 7/+10, Sprachen 0, Waffenherstellung 2/+6, Wachsamkeit 3/+3, **Zauberabwehr 4/+8**

Talente: Berserker, Rüstungsexperte

Ausrüstung: großer Schild, Reitpferd, Sattel & Zaumzeug, Satteltaschen, Schwert, Schuppenpanzer, Standardausrüstung, 464 SM

Verbündete: Alchemist

Anhang

Level 8 (350 CP)

CHA 0	GES +1	KPB +4
INT 0	WAH 0	WIL +2
LK 55	WS 28/14	ZK 10
RS/BE 8/10 (52,5)	BEW 4 (5)/-/-	GK/TRK 0/40
INI -5 (+5)	PV 9 (11)	Level 8 (350 CP)
Schwert 10/+15		SW: IW+10
Schild, groß 7/+12		SW: IW+4

Fertigkeiten: Abrichten 9/+11, **Akrobatik 6/-1 (+8)**, Athletik 4/+12, Einschüchtern 4/+8, Reiten 11/+14, Sprachen 1, Wachsamkeit 6/+6, Waffenherstellung 3/+8, **Zauberabwehr 9/+13**

Talente: Berserker, Kavallerist, Rüstungsexperte, Waffenexperte (Schwert)

Ausrüstung: Ausdauertrank, Bannpulver, 2× Elixier der Körperbeherrschung, exzellenter großer Schild, exzellentes Schwert, 4x Heiltrank (konzentriert), Panzerelixier, Schlachtross (mit Ringpanzer), Sattel & Zaumzeug, Satteltaschen, Plattenpanzer, Standardausrüstung, Trankgürtel, 1647 SM

Verbündete: Alchemist

Level 12 (750 CP)

CHA 0	GES +2	KPB +4
INT 0	WAH 0	WIL +2
LK 65	WS 33/17	ZK 10
RS/BE 10/9 (52,5)	BEW 4 (5)/-/-	GK/TRK 0/40
INI -1 (+8)	PV 9 (11)	Level 12 (750 CP)
Schwert 13/+20		SW: IW+11
Schild, groß 12/+18		SW: IW+4

Fertigkeiten: Abrichten 9/+11, **Akrobatik 10/+5 (+14)**, Athletik 8/+16, Einschüchtern 8/+12, Reiten 19/+23, Sprachen 2, Wachsamkeit 8/+8, Waffenherstellung 5/+11, **Zauberabwehr 14/+18**, Zechen 5/+13

Talente: Berserker, Kavallerist, Meister-Kavallerist, Rüstungsexperte, Waffenexperte (Schwert), **Waffenmeister**

Ausrüstung: Ausdauertrank, Bannpulver, 2× Elixier der Körperbeherrschung, exzellenter großer Schild, exzellenter Plattenpanzer (+2), 4× Heiltrank (konzentriert), legendäres Schwert, Panzerelixier, Schlachtross (mit Ringpanzer), Sattel & Zaumzeug, Satteltaschen, Standardausrüstung, Trankgürtel, 1507 SM

Verbündete: Alchemist

Level 16 (1250 CP)

CHA 0	GES +2	KPB +5
INT 0	WAH 0	WIL +2
LK 80	WS 40/20	ZK 10
RS/BE 10/9 (52,5)	BEW 4 (5)/-/-	GK/TRK 0/45
INI +1 (+10)	PV 9 (11)	Level 16 (1250 CP)
Schwert 18/+25		SW: IW+14
Schild, groß 16/+23		SW: IW+7

Fertigkeiten: Abrichten 11/+13, **Akrobatik 12/+7 (+16)**, Athletik 9/+19, Einschüchtern 8/+13, Heilkunde 7/+9, Reiten 22/+26, Sprachen 2, Wachsamkeit 12/+12, Waffenherstellung 8/+15, **Zauberabwehr 18/+22**, Zechen 8/+18

Talente: Berserker, Kavallerist, Rüstungsexperte, Rüstungsmeister, Meister-Kavallerist, Waffenexperte (Schwert), Waffenexperte (Schild), **Waffenmeister (Schwert)**

Ausrüstung: Ausdauertrank, Bannpulver, Elementross (mit Ringpanzer), 2× Elixier der Körperbeherrschung, exzellenter großer Schild, exzellenter Plattenpanzer (+2), Gläser der Dunkelsicht, 4× Heiltrank (konzentriert), legendäres Schwert (+2), Medaillon der Zauberabwehr, Panzerelixier, Sattel & Zaumzeug, Satteltaschen, Standardausrüstung, Trankgürtel, 947 SM

Verbündete: Alchemist



Anhang

Level 20 (1900 CP)

CHA 0	GES +3	KPB +5
INT 0	WAH 0	WIL +2
LK 90	WS 45/23	ZK 10
RS/BE 12/9 (52,5)	BEW 4 (5)/-/-	GK/TRK 0/45
INI +4 (+13)	PV 9 (11)	Level 20 (1900 CP)
Schwert 22/+30		SW: 1W+16
Schild, groß 22/+30		SW: 1W+7

Fertigkeiten: Abrichten 12/+14, **Akrobatik 14/+11 (+20)**, Athletik 10/+20, Einschüchtern 8/+13, Heilkunde 9/+12, Reiten 26/+31, Sprachen 2, Wachsamkeit 15/+15, Waffenherstellung 11/+19, **Zauberabwehr 22/+26**, Zechen 10/+20

Talente: Berserker, Kavallerist, Legendärer Kämpfer, Rüstungsexperte, Rüstungsmeister, Meister-Kavallerist, Waffenexperte (Schwert), Waffenexperte (Schild), **Waffenmeister (Schild), Waffenmeister (Schwert)**

Ausrüstung: Ausdauertrank, Bannpulver, Elementross (mit Ringpanzer), 2× Elixier der Körperbeherrschung, exzellenter großer Schild, exzellenter Plattenpanzer (+4), Gläser der Dunkelsicht, 4× Heiltrank (konzentriert), legendäres Schwert (+4), Medaillon der Zauberabwehr, Panzerelixier, Sattel & Zaumzeug, Satteltaschen, Standardausrüstung, Trankgürtel, 867 SM

Verbündete: Alchemist



Zwergen-Schütze (Dorin♂/Dovari♀)

Level 1 (20 CP)

CHA 0	GES +2	KPB 0
INT 0	WAH +2	WIL +2
LK 20	WS 10/5	ZK 10
RS/BE 0/2 (14)	BEW 4/-/-	GK/TRK 0/20
INI +3 (+5)	PV 12	Level 1 (20 CP)

Repetierarmbrust 2/+6 **SW: 1W+5**

Fertigkeiten: **Akrobatik 2/+4 (+6)**, Athletik 1/+1, Heimlichkeit 2/+6, Sprachen 0, Wachsamkeit 1/+5, Wildnisleben 0/+4, **Zauberabwehr 0/+4**

Talente: Killer-Immunsystem

Ausrüstung: Großköcher mit 30 Bolzen, Krähenfüße, Repetierarmbrust, Standardausrüstung, 62 SM

Verbündete: Händler

Level 4 (100 CP)

CHA 0	GES +2	KPB 0
INT 0	WAH +3	WIL +2
LK 25	WS 13/6	ZK 10
RS/BE 0/2 (14)	BEW 4/-/-	GK/TRK 0/20
INI +5 (+7)	PV 13	Level 4 (100 CP)

Repetierarmbrust 6/+11 **SW: 1W+8**

Fertigkeiten: **Akrobatik 6/+10 (+12)**, Athletik 2/+2, Heimlichkeit 2/+8, Reiten 0/+4, Sprachen 0, Wachsamkeit 4/+10, Wildnisleben 2/+8, **Zauberabwehr 4/+8**

Talente: Killer-Immunsystem, Scharfschütze

Ausrüstung: Großköcher mit 30 Bolzen, Heiltrank (einfach), Krähenfüße, Rauchpulver, Reflextrank, Reitpferd (mit Sattel, Zaumzeug und Satteltasche), Repetierarmbrust, Standardausrüstung, Trankgürtel, 575 SM

Verbündete: Händler

Anhang

Level 8 (350 CP)

CHA 0	GES +3	KPB 0
INT 0	WAH +5	WIL +2
LK 35	WS 18/9	ZK 10
RS/BE 2/4 (20)	BEW 6/-/-	GK/TRK 0/20
INI +8 (+12)	PV 15	Level 8 (350 CP)
Repetierarmbrust 10/+18		SW: IW+13

Fertigkeiten: **Akrobatik 10/+11 (+16)**, **Athletik 5/+5**, **Feilschen 10/+10**, **Heimlichkeit 7/+13**, **Reiten 4/+9**, **Sprachen 2**, **Wachsamkeit 7/+17**, **Wildnisleben 6/+16**, **Zauberabwehr 10/+14**

Talente: **Killer-Immunsystem**, **Scharfschütze**, **Verbessertes Attribut**, **Waffenexperte (Repetierarmbrust)**

Ausrüstung: Brosche der größeren Sinnesschärfe, exzellente Repetierarmbrust, exzellente Lederrüstung, Großköcher mit 30 Bolzen, Heiltrank (einfach), Krähenfüße, Rauchpulver, Reflextrank, Reitpferd (mit Sattel, Zaumzeug und Satteltasche), Standardausrüstung, Stiefel der Geschwindigkeit, Trankgürtel, 285 SM

Verbündete: Händler

Level 12 (750 CP)

CHA 0	GES +4	KPB 0
INT 0	WAH +5	WIL +2
LK 45	WS 23/11	ZK 10
RS/BE 4/3 (20)	BEW 8/-/-	GK/TRK 0/20
INI +12 (+15)	PV 16	Level 12 (750 CP)
Repetierarmbrust 14/+23		SW: IW+15

Fertigkeiten: **Akrobatik 14/+17 (+22)**, **Athletik 8/+8**, **Feilschen 12/+12**, **Heimlichkeit 11/+19**, **Naturkunde 11/+16**, **Reiten 7/+13**, **Sprachen 2**, **Wachsamkeit 12/+22**, **Wildnisleben 12/+22**, **Zauberabwehr 14/+18**

Talente: **Flink**, **Killer-Immunsystem**, **Scharfschütze**, **Verbessertes Attribut**, **Waffenexperte (Repetierarmbrust)**, **Waffenmeister**

Ausrüstung: Brosche der größeren Sinnesschärfe, exzellente Repetierarmbrust (+2), exzellente Lederrüstung (+2), Großköcher mit 30 Bolzen, Heiltrank (einfach), Krähenfüße, Rauchpulver, Reflextrank, Reitpferd (mit Sattel, Zaumzeug und Satteltasche), Standardausrüstung, Stiefel der Geschwindigkeit, Trankgürtel, 1245 SM

Verbündete: Händler

Level 16 (1250 CP)

CHA 0	GES +5	KPB 0
INT 0	WAH +5	WIL +2
LK 55	WS 28/14	ZK 10
RS/BE 4/3 (25)	BEW 8/-/-	GK/TRK 0/20
INI +15 (+18)	PV 17	Level 16 (1250 CP)
Repetierarmbrust 18/+28		SW: IW+18

Fertigkeiten: **Akrobatik 18/+23 (+28)**, **Athletik 8/+8**, **Feilschen 18/+18**, **Heimlichkeit 16/+26**, **Naturkunde 12/+17**, **Reiten 7/+14**, **Sozialkompetenz 7/+7**, **Sprachen 4**, **Wachsamkeit 16/+26**, **Wildnisleben 15/+25**, **Zauberabwehr 18/+22**

Talente: **Blattschuss**, **Flink**, **Killer-Immunsystem**, **Scharfschütze**, **Verbessertes Attribut**, **Tontauben**, **Waffenexperte (Repetierarmbrust)**, **Waffenmeister**

Ausrüstung: Brosche der größeren Sinnesschärfe, exzellente Repetierarmbrust (+4), exzellente Lederrüstung (+2), Großköcher mit 30 Bolzen, Heiltrank (konzentriert), Krähenfüße, Medaillon der höheren Zauberabwehr, Rauchpulver, Reflextrank, Reitpferd (mit Sattel, Zaumzeug und Satteltasche), Standardausrüstung, Stiefel der Geschwindigkeit, Trankgürtel, 205 SM

Verbündete: Händler



Anhang

Level 20 (1900 CP)

CHA 0	GES +5	KPB 0
INT 0	WAH +6	WIL +2
LK 65	WS 33/16	ZK 10
RS/BE 7/2 (20)	BEW 8/8/-	GK/TRK 0/20
INI +24 (+26)	PV 18	Level 20 (1900 CP)
Repetierarmbrust 22/+33		SW: IW+18

Fertigkeiten: Akrobatik 22/+27 (+32), Athletik 10/+10, Feilschen 20/+20, Heimlichkeit 20/+30, Naturkunde 14/+20, Reiten 9/+16, Sozialkompetenz 12/+12, Sprachen 4, Wachsamkeit 20/+32, Wildnisleben 18/+30, **Zauberabwehr 22/+26**, Zechen 11/+11

Talente: **Blattschuss**, **Flink**, **Legendärer Kämpfer**, Killer-Immunsystem, Scharfschütze, Verbessertes Attribut, Tontauben, Wachhund, Waffenexperte (Repetierarmbrust), **Waffenmeister**

Ausrüstung: Brosche der größeren Sinnesschärfe, exzellente Repetierarmbrust (+4), Federumhang, Großkocher mit 30 Bolzen, Heiltrank (konzentriert), Krähenfüße, legendäre Lederrüstung (+4), Medaillon der höheren Zauberabwehr, Rauchpulver, Reflextrank, Reitpferd (mit Sattel, Zaumzeug und Satteltasche), Standardausrüstung, Stiefel der Geschwindigkeit, Trankgürtel, 935 SM

Verbündete: Händler

Halbling-Schurke (Cade♂/Cora♀)

Level 1 (20 CP)

CHA 0	GES +3	KPB -1
INT 0	WAH +3	WIL +1
LK 15	WS 8/4	ZK 5
RS/BE 0/0 (11,5)	BEW 4/-/-	GK/TRK-1/15
INI +6	PV 15	Level 1 (20 CP)
Dolch 0/+6		SW: IW

Fertigkeiten: Akrobatik 1/+7, Fallenkunde 1/+7, Fingerfertigkeit 1/+7, Heimlichkeit 2/+8, Sprachen 1, Wachsamkeit 1/+7, Wildnisleben 0/+6, **Zauberabwehr 0/+2**

Talente: Glückspilz

Ausrüstung: Diebeswerkzeug, exzellenter Dolch, Standardausrüstung, Tarnkleidung (Urban), 150 SM

Verbündete: Der Wirt

Level 4 (100 CP)

CHA 0	GES +4	KPB -1
INT 0	WAH +4	WIL +1
LK 20	WS 10/5	ZK 5
RS/BE 0/0 (11,5)	BEW 4/-/-	GK/TRK-1/15
INI +10	PV 15	Level 4 (100 CP)
Dolch 4/+12		SW: IW

Fertigkeiten: Akrobatik 4/+12, Athletik 2/+0, Fallenkunde 3/+11, Fingerfertigkeit 4/+12, Heimlichkeit 5/+13, Reiten 1/+6, Sprachen 2, Wachsamkeit 5/+13, Wildnisleben 2/+10, **Zauberabwehr 2/+4**

Talente: Glückspilz, Verbessertes Attribut

Ausrüstung: exzellentes Diebeswerkzeug, exzellenter Dolch, Katzenaugentrunk, Pony (mit Sattel, Zaumzeug und Satteltasche), 2x Rauchpulver, Standardausrüstung, Tarnkleidung (Urban), Trankgürtel, 841 SM

Verbündete: Der Wirt



Level 8 (350 CP)

CHA 0	GES +5	KPB -1
INT 0	WAH +4	WIL +1
LK 30	WS 15/8	ZK 5
RS/BE 2/2 (18)	BEW 5 (6)/-/-	GK/TRK-1/15
INI +11 (+13)	PV 14 (16)	Level 8 (350 CP)
Dolch 9/+19		SW: IW+3
Parierdolch 2/+12		SW: IW-1

Fertigkeiten: Akrobatik 9/+17 (+19), Athletik 4/+2, Fallenkunde 6/+15, Fingerfertigkeit 9/+18, Heimlichkeit 8/+18, Reiten 3/+9, Sprachen 2, Wachsamkeit 9/+17, Wildnisleben 5/+13, **Zauberabwehr 7/+9**

Talente: Glückspilz, Schmutziger Trick, Verbessertes Attribut, Waffenexperte (Dolch)

Ausrüstung: Beutel mit Erde, exzellente Lederrüstung, exzellenter Parierdolch, Heiltrank (konzentriert), Katzenaugentrunk, legendäre Diebeswerkzeug, legendärer Dolch, Pony (mit Sattel, Zaumzeug und Satteltasche), 2x Rauchpulver, Ring der sanften Landung, Segenstrank, Standardausrüstung, Stiefel der Geschwindigkeit, Tarnkleidung (Urban), Trankgürtel, 651 SM

Verbündete: Der Wirt

Anhang

Level 12 (750 CP)

CHA 0	GES +5	KPB -1
INT 0	WAH +5	WIL +2
LK 40	WS 20/10	ZK 10
RS/BE 2/2 (18)	BEW 5 (6)/-/-	GK/TRK-1/15
INI +14 (+16)	PV 16 (18)	Level 12 (750 CP)
Dolch 12/+22		SW: IW+5
Parierdolch 5/+15		SW: IW-1

Fertigkeiten: **Akrobatik 14/+24 (+22)**, Athletik 7/+5, Fälschen 8/+18, Fallenkunde 8/+18, Fingerfertigkeit 13/+23, Heimlichkeit 13/+23, Reiten 6/+13, Sprachen 3, Wachsamkeit 12/+22, Wildnisleben 7/+17, **Zauberabwehr 12/+16**

Talente: Böartiger Trick, Glückspilz, Schmutziger Trick, Verbessertes Attribut, Waffenexperte (Dolch), **Waffenmeister**

Ausrüstung: Armreif des größeren Geschicks, Beutel mit Erde, exzellente Lederrüstung, exzellenter Parierdolch, Heiltrank (konzentriert), Katzenaugentrank, legendäre Diebeswerkzeug, legendärer Dolch (+2), Pony (mit Sattel, Zaumzeug und Satteltasche), 2× Rauchpulver, Ring der sanften Landung, Segenstrank, Standardausrüstung, Stiefel der Geschwindigkeit, Tarnkleidung (Urban), Trankgürtel, 1346 SM

Verbündete: Der Wirt

Level 16 (1250 CP)

CHA 0	GES +6	KPB -1
INT 0	WAH +5	WIL +2
LK 50	WS 25/13	ZK 10
RS/BE 4/2 (18)	BEW 5 (6)/-/-	GK/TRK-1/15
INI +17 (+19)	PV 17 (19)	Level 16 (1250 CP)
Dolch 17/+29		SW: IW+7
Parierdolch 7/+19		SW: IW-1

Fertigkeiten: **Akrobatik 17/+29 (+27)**, Athletik 8/+6, Fälschen 10/+21, Fallenkunde 14/+25, Fingerfertigkeit 15/+26, Heimlichkeit 15/+27, Lippen lesen 10/+20, Reiten 6/+14, Sprachen 3, Wachsamkeit 15/+25, Wildnisleben 10/+20, **Zauberabwehr 17/+21**

Talente: Blitzschnelles Ausweichen, Blut der Ahnen (GES), Böartiger Trick, Glückspilz, Schmutziger Trick, Verbessertes Attribut, Waffenexperte (Dolch), **Waffenmeister**

Ausrüstung: Armreif des größeren Geschicks, Beutel mit Erde, exzellente Lederrüstung (+2), exzellenter Parierdolch, Heiltrank (konzentriert), Katzenaugentrank, legendäre Diebeswerkzeug, legendärer Dolch (+4), Pony (mit Sattel, Zaumzeug und Satteltasche), 2× Rauchpulver, Ring der sanften Landung, Segenstrank, Standardausrüstung, Stiefel der Geschwindigkeit, Tarnkleidung (Urban), Trankgürtel, 561 SM

Verbündete: Der Wirt



Anhang

Level 20 (1900 CP)

CHA 0	GES +7	KPB -1
INT 0	WAH +5	WIL +2
LK 60	WS 30/15	ZK 10
RS/BE 7/2 (18)	BEW 5 (6)/-/-	GK/TRK-1/15
INI +20 (+22)	PV 19 (21)	Level 20 (1900 CP)
Dolch 22/+36		SW: 1W+7
Parierdolch 11/+25		SW: 1W-1
<i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 20/+34 (+32), Athletik 10/+8, Fälschen 12/+24, Fallenkunde 20/+32, Fingerfertigkeit 20/+32, Heimlichkeit 18/+32, Lippen lesen 14/+24, Reiten 8/+17, Sprachen 3, Wachsamkeit 15/+25, Wildnisleben 10/+20, Zauberabwehr 20/+24		
<i>Talente:</i> Blitzschnelles Ausweichen, Blut der Ahnen (GES), Böartiger Trick, Flink, Glückspilz, Legendärer Kämpfer , Schmutziger Trick, Verbessertes Attribut, Waffenexperte (Dolch), Waffenmeister		
<i>Ausrüstung:</i> Armreif des größeren Geschicks, Beutel mit Erde, exzellenter Parierdolch, Flugelixier, Heiltrank (konzentriert), Katzenaugentrank, legendäre Diebeswerkzeug, legendärer Dolch (+4), legendäre Lederrüstung (+4), Medaillon der höheren Zauberabwehr, Pony (mit Sattel, Zaumzeug und Satteltasche), 2× Rauchpulver, Ring der sanften Landung, Segenstrank, Standardausrüstung, Stiefel der Geschwindigkeit, Tarnkleidung (Urban), Trankgürtel, 571 SM		
<i>Verbündete:</i> Der Wirt		



Elfen-Zauberer (Evendur♂/Esmelle♀)

Level 1 (20 CP)

CHA +1	GES 0	KPB 0
INT +3	WAH 0	WIL +2
LK 20	WS 10/5	ZK 10
RS/BE 1/1 (14)	BEW 5/-/-	GK/TRK 0/20
INI +0 (+1)	PV 10	Level 1 (20 CP)
Waffenloser Kampf 0/+0		SW: 1W-2
<i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 1/+0 (+1), Mentales Training 1/+5, Monsterkunde 0/+3, Sprachen 1, Zauberabwehr 0/+4 , Zauberkunde 2/+8, Zaubern (Urkräfte) 2/+8		
<i>Talente:</i> Pfadfinder		
<i>Ausrüstung:</i> Standardausrüstung, Trankgürtel, Tucherüstung, Zaubertrank (einfach), 43 SM		
<i>Verbündete:</i> Adliger		

Zauberspezialisierungen (Grad): Elementgeschoss: Feuer (1).

Level 4 (100 CP)

CHA +1	GES 0	KPB 0
INT +3	WAH 0	WIL +3
LK 25	WS 13/6	ZK 30
RS/BE 1/1 (30)	BEW 4 (5)/-/-	GK/TRK 0/20
INI +1 (+2)	PV 8 (10)	Level 4 (100 CP)
Waffenloser Kampf 0/+0		SW: 1W-2
<i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 5/+4 (+5), Alchemie 3/+7, Bildung 3/+9, Mentales Training 4/+10, Monsterkunde 3/+6, Reiten 0/+3, Sozialkompetenz 3/+7, Sprachen 1, Zauberabwehr 2/+8 , Zauberkunde 6/+12, Zaubern (Urkräfte) 5/+11		
<i>Talente:</i> Kraftschub, Pfadfinder		
<i>Ausrüstung:</i> Alchemiewerkzeug, exzellente Tucherüstung, Reitpferd (mit Sattel, Zaumzeug und Satteltasche), Segenstrank, Sezierwerkzeug, Standardausrüstung, Trankgürtel, Zaubertrank (einfach), 202 SM		
<i>Verbündete:</i> Adliger		

Zauberspezialisierungen (Grad): Elementgeschoss: Feuer (1), Elementexplosion: Feuer (1), Schutzschild (1).

Anhang

Level 8 (350 CP)

CHA +1	GES 0	KPB 0
INT +4	WAH 0	WIL +3
LK 30	WS 15/8	ZK 50
RS/BE 4/2 (32)	BEW 4 (5)/-/-	GK/TRK 0/20
INI +2 (+4)	PV 8 (10)	Level 8 (350 CP)
Waffenloser Kampf 0/+0		SW: IW-2

Fertigkeiten: Akrobatik 9/+7 (+9), Athletik 4/+4, Alchemie 7/+11, Bildung 6/+14, Mentales Training 7/+13, Monsterkunde 4/+8, Reiten 0/+3, Sozialkompetenz 4/+9, Sprachen 2, Wachsamkeit 4/+4, **Zauberabwehr 9/+15**, Zauberkunde 10/+18, Zaubern (Magie) 4/+12, Zaubern (Urkräfte) 10/+18

Talente: Herr der Elemente, 2× Kraftschub, Pfadfinder

Ausrüstung: Alchemiewerkzeug, exzellente Lederrüstung (+2), Reitpferd (mit Sattel, Zaumzeug und Satteltasche), Sezierwerkzeug, Standardausrüstung, Trankgürtel, Zaubertrank (konzentriert), 215 SM

Verbündete: Adliger

Zauberspezialisierungen (Grad): Elementgeschoss: Feuer (2), Elementexplosion: Feuer (2), Schutzschild (1).

Level 12 (750 CP)

CHA +1	GES 0	KPB 0
INT +5	WAH 0	WIL +5
LK 30	WS 15/8	ZK 70
RS/BE 4/2 (32)	BEW 4 (5)/4 (5)/-	GK/TRK 0/20
INI +4 (+6)	PV 8 (10)	Level 12 (750 CP)
Waffenloser Kampf 0/+0		SW: IW-2

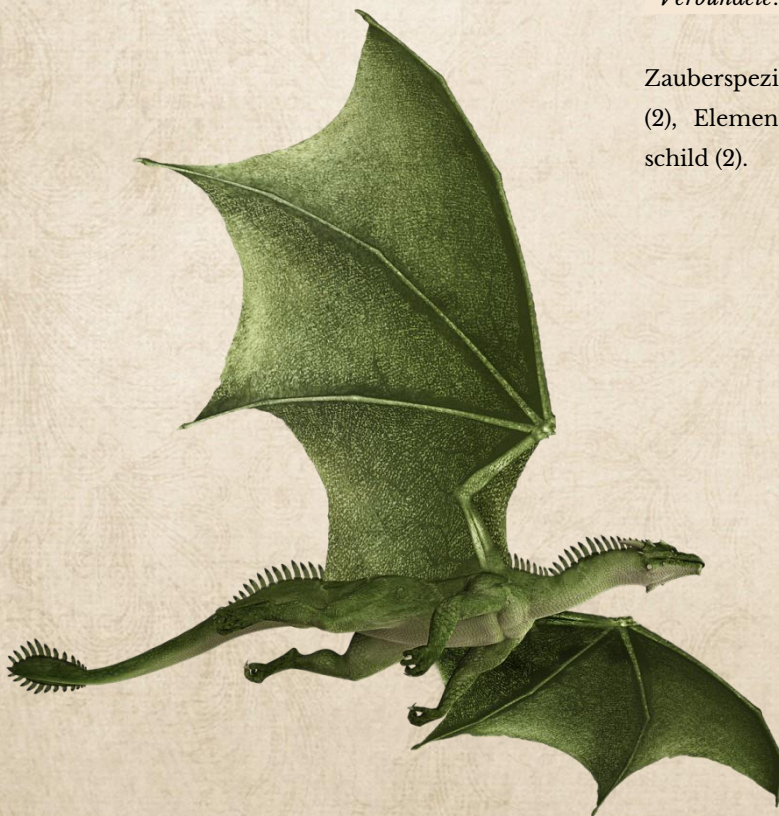
Fertigkeiten: Akrobatik 14/+12 (+14), Athletik 4/+4, Alchemie 10/+15, Bildung 8/+18, Mentales Training 10/+20, Monsterkunde 6/+11, Reiten 2/+7, Sozialkompetenz 7/+12, Sprachen 4, Wachsamkeit 7/+7, **Zauberabwehr 14/+24**, Zauberkunde 14/+24, Zaubern (Magie) 9/+19, Zaubern (Urkräfte) 14/+24

Talente: Herr der Elemente, 2× Kraftschub, Pfadfinder, Verbessertes Attribut, Zauberformung

Ausrüstung: Alchemiewerkzeug, exzellente Lederrüstung (+2), Federumhang, exzellentes Sezierwerkzeug, Medaillon der höheren Zauberabwehr, Reitpferd (mit Sattel, Zaumzeug und Satteltasche), Segenstrank, Standardausrüstung, Trankgürtel, Zaubertrank (konzentriert), 270 SM

Verbündete: Adliger

Zauberspezialisierungen (Grad): Elementgeschoss: Feuer (2), Elementexplosion: Feuer (2), Illusion (1), Schutzschild (2).



Anhang

Level 16 (1250 CP)

CHA +1	GES 0	KPB 0
INT +6	WAH 0	WIL +5
LK 40	WS 20/10	ZK 70
RS/BE 7/1 (32)	BEW 4 (5)/4 (5)/-	GK/TRK 0/20
INI +7 (+8)	PV 8 (10)	Level 16 (1250 CP)

Waffenloser Kampf 0/+0

SW: IW-2

Fertigkeiten: Akrobatik 18/+16 (+18), Athletik 6/+6, Alchemie 10/+16, Bildung 9/+21, Mentales Training 12/+22, Monsterkunde 6/+12, Reiten 2/+7, Sozialkompetenz 9/+15, Sprachen 4, Wachsamkeit 9/+9, **Zauberabwehr 18/+28**, Zauberkunde 20/+32, Zaubern (Magie) 14/+26, Zaubern (Urkräfte) 18/+30

Talente: Blut der Ahnen (INT), Fürst der Elemente, Herr der Elemente, 2× Kraftschub, Pfadfinder, Verbessertes Attribut, Zauberformung

Ausrüstung: Alchemiewerkzeug, exzellentes Sezierwerkzeug, Gläser der Dunkelsicht, Federumhang, legendäre Lederrüstung (+4), Medaillon der höheren Zauberabwehr, Reitpferd (mit Sattel, Zaumzeug und Satteltasche), Segenstrank, Standardausrüstung, Trankgürtel, 3× Zaubertrank (konzentriert), 1020 SM

Verbündete: Adliger

Zauberspezialisierungen (Grad): Abbilder (1), Elementgeschoss: Feuer (2), Elementexplosion: Feuer (2), Illusion (2), Schutzschild (2), Teleportation (1).



Level 20 (1900 CP)

CHA +1	GES 0	KPB 0
INT +7	WAH 0	WIL +5
LK 45	WS 23/11	ZK 75
RS/BE 10/1 (32)	BEW 4 (5)/4 (5)/-	GK/TRK 0/20
INI +9 (+10)	PV 8 (10)	Level 20 (1900 CP)

Waffenloser Kampf 0/+0

SW: IW-2

Fertigkeiten: Akrobatik 20/+18 (+20), Athletik 8/+8, Alchemie 13/+20, Bildung 11/+25, Mentales Training 16/+26, Monsterkunde 8/+15, Reiten 6/+12, Sozialkompetenz 10/+17, Sprachen 6, Wachsamkeit 10/+10, **Zauberabwehr 20/+30**, Zauberkunde 24/+38, Zaubern (Beschwören) 15/+29, Zaubern (Magie) 15/+29, Zaubern (Urkräfte) 22/+36

Talente: Blut der Ahnen (INT), Fürst der Elemente, Herr der Elemente, Legendärer Zauberer, 2× Kraftschub, Pfadfinder, Verbessertes Attribut, Zauberfinesse, Zauberformung

Ausrüstung: Ausdauertrank, Diadem der größeren Erkenntnis, exzellentes Sezierwerkzeug, Geschwindigkeitstrank, Gläser der Dunkelsicht, gutes Alchemiewerkzeug, Federumhang, Heiltrank (konzentriert), legendäre Lederrüstung (+4), Medaillon der höheren Zauberabwehr, Reitpferd (mit Sattel, Zaumzeug und Satteltasche), Schal der größeren Anmut, Segenstrank, Standardausrüstung, Trankgürtel, Umhang der Holzhaut, 3x Zaubertrank (konzentriert), 1210 SM

Verbündete: Adliger

Zauberspezialisierungen (Grad): Abbilder (1), Elementgeschoss: Feuer (2), Elementexplosion: Feuer (2), Hohe Dämonen beschwören (1), Kämpfer-Dämonen beschwören (1), Illusion (2), Schutzschild (2), Teleportation (1).



DuoDecem Charakterblatt

Name:		Charakterpunkte verlernt:
Gesinnung:	Geschlecht:	Charakterpunkte verfügbar:
Alter:	Hautfarbe:	Level:
Größe:	Haarfarbe:	Karmapunkte:
Gewicht:	Augenfarbe:	Volk:

Attribute (Startwert)	Weitere Werte	
Charisma: ()	Größenklasse:	Tragkraft (20+5xKpb):
Geschick: ()	Rüstungsschutz:	Behinderung/Last:
Körperbau: ()	verwundet (0,5xLK):	Behinderung/Rüstung:
Intelligenz: ()	schwer verwundet (0,25xLK):	Behinderung/Waffen:
Wahrnehmung: ()	passive Verteidigung (10+Ges+Wah):	Behinderung/gesamt:
Wille: ()	Initiativewert* (Level/2+Ges+Wah):	Bewegungsrate:

Lebenskraft (Basis: 20+5xKpb)	Wundstatus	Erschöpfungsgrad							
Zauberkraft (Basis: 5xWil)	VERW.	S. VERW.	1	2	3	4	5	6	TOD

Waffe	Angriff	Schaden	RW	BE	Qualität

Fertigkeit	Stufe	PR
Akrobatik* (2xGes, B)		
Athletik* (2xKpb, B)		
Bildung (2xInt, C)		
Einschüchtern (Cha+Kpb, C)		
Feilschen (2xCha, C)		
Heimlichkeit* (2xGes, B)		
Mentales Training (2xWil, C)		
Sozialkompetenz (Cha+Int, B)		
Sprachen (, C)		
Verführen (2xCha, C)		
Wachsamkeit (2xWah, B)		
Waffenloser Kampf (Ges+Kpb, A)		
Zauberabwehr (2xWil, B)		
Zechen (2xKpb, C)		
Zwei-Waffen-Kampf (2xGes, A)		

Fertigkeit	Stufe	PR

* Behinderung ist relevant

ZAUBERSPRÜCHE

<i>Name</i>		<i>Spez.</i>
<i>MW</i>		<i>Ziel</i>
<i>Zeitaufwand</i>	<i>Wirkungsdauer</i>	
<i>Effekt</i>		

<i>Name</i>		<i>Spez.</i>
<i>MW</i>		<i>Ziel</i>
<i>Zeitaufwand</i>	<i>Wirkungsdauer</i>	
<i>Effekt</i>		

<i>Name</i>		<i>Spez.</i>
<i>MW</i>		<i>Ziel</i>
<i>Zeitaufwand</i>	<i>Wirkungsdauer</i>	
<i>Effekt</i>		

<i>Name</i>		<i>Spez.</i>
<i>MW</i>		<i>Ziel</i>
<i>Zeitaufwand</i>	<i>Wirkungsdauer</i>	
<i>Effekt</i>		

<i>Name</i>		<i>Spez.</i>
<i>MW</i>		<i>Ziel</i>
<i>Zeitaufwand</i>	<i>Wirkungsdauer</i>	
<i>Effekt</i>		

<i>Name</i>		<i>Spez.</i>
<i>MW</i>		<i>Ziel</i>
<i>Zeitaufwand</i>	<i>Wirkungsdauer</i>	
<i>Effekt</i>		

<i>Name</i>		<i>Spez.</i>
<i>MW</i>		<i>Ziel</i>
<i>Zeitaufwand</i>	<i>Wirkungsdauer</i>	
<i>Effekt</i>		

<i>Name</i>		<i>Spez.</i>
<i>MW</i>		<i>Ziel</i>
<i>Zeitaufwand</i>	<i>Wirkungsdauer</i>	
<i>Effekt</i>		

<i>Name</i>		<i>Spez.</i>
<i>MW</i>		<i>Ziel</i>
<i>Zeitaufwand</i>	<i>Wirkungsdauer</i>	
<i>Effekt</i>		

<i>Name</i>		<i>Spez.</i>
<i>MW</i>		<i>Ziel</i>
<i>Zeitaufwand</i>	<i>Wirkungsdauer</i>	
<i>Effekt</i>		