

The Witcher P&P RPG

GRUNDREGELWERK

Das Pen & Paper Rollenspiel im
Witcher-Universum

erstellt von:

Marcel Ortega Oßwald

Schriesheim, 26. Juni 2018

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	ii
1 Abkürzungsverzeichnis	1
2 Rassen	1
2.1 Menschen	2
2.2 Elfen (Aén Seidhe)	2
2.3 Zwerge	3
2.4 Hexer	3
3 Klassen	3
3.1 Militärische Klassen	4
3.2 Motorische Klassen	5
3.3 Soziale Klassen	5
3.4 Handwerkliche Klassen	6
3.5 Wissende Klassen	6
3.5.1 Magiebegabte Klassen	6
3.5.2 Nicht-magiebegabte Klassen	7
3.6 Naturbezogene Klassen	8
3.7 Beispielklassen	9
4 Kampf	9
4.1 Behinderung	10
4.2 Bewegung	10
4.3 Allgemeine Kampfreden	10
4.4 Fernkampfreden	11
4.4.1 Distanz	11
4.4.2 Bewegung	12
4.4.3 Größe	12
4.4.4 Sicht	13
4.5 Status und Sonderaktionen	13
4.6 Kampfsonderfertigkeiten	15

5	Reittiere	16
5.1	Allgemeines zum berittenen Kampf	17
5.1.1	Wenn dein Reittier im Kampf fällt	17
5.1.2	Wenn dein Reittier in Panik verfällt	18
5.1.3	Wann verfällt dein Reittier in Panik?	18
5.1.4	Wenn du bewusstlos wirst	18
5.2	Beritterner Nahkampf	18
5.2.1	Geschwindigkeitsboni	19
5.2.2	Angriffe auf kleinere Ziele	19
5.3	Berittener Zauberkampf	19
5.4	Berittener Fernkampf	19
5.4.1	Freihändig Reiten	20
5.5	Weitere Sonderregeln	20
6	Charakter	20
6.1	Grundattribute	20
6.2	Talente	21
6.2.1	Sonderregeln	24
6.2.2	Waffen & Kampf	25
6.3	Lebenslauf	26
7	Waffen	27
7.1	Schwerter	27
7.2	Äxte	27
7.3	Armbrüste und Bögen	28
7.4	Speere und Dolche	28
7.5	Stabwaffen	28
8	Rüstungen	28
8.1	Schilder	29
8.2	Brustschutz und -panzer	29
9	Glyphen	29
9.1	Herstellung	30
9.2	Anwendung	30
9.3	Effekte	30
9.4	Offensive Runen	31
9.5	Defensive Runen	32

10 Ausrüstung	32
10.1 Waffenzubehör	32
10.2 Kleidung	33
10.3 Reisebedarf und Werkzeuge	34
10.4 Beleuchtung	35
10.5 Verbandszeug und Heilmittel	35
10.6 Behältnisse	36
10.7 Musikinstrumente	36
10.8 Genussmittel und Luxus	37
10.9 Tiere	37
10.10 Tierbedarf	37
10.11 Fortbewegungsmittel	38
10.12 Magische Amulette	38
11 Alchemie	38
11.1 Tränke	40
11.2 Öle	41
12 Magische Fähigkeiten	42
12.1 Einfache Fähigkeiten	42
12.2 Mächtige Fähigkeiten	44
12.3 Auren	45
12.4 Heilzauber	46
12.5 Hexer-Zeichen	47
13 Religionen	47
13.1 Kult des ewigen Feuers / Orden der Flammenrose	47
13.1.1 Allgemeines	47
13.1.2 Beschreibung	48
13.1.3 Angesehene Mitglieder	48
13.2 Kult der Löwenkopfspinne	48
13.2.1 Allgemeines	48
13.3 Elfen (Aén Seidhe)	48
13.4 Kult der Melitele	49
13.4.1 Allgemeines	49
13.4.2 Beschreibung	49
14 Vor- und Nachteile	49
14.1 Vorteile	49
14.2 Nachteile	52

15 Monster	54
15.1 Bestien	54
15.2 Draconide	54
15.3 Orgoide	55
15.4 Relikte	55
15.5 Verfluchte Wesen	55
15.6 Nekrophagen	55
15.7 Konstrukte	55
15.8 Insektoide	i
15.9 Hybriden	i
15.10 Geister	i
Tabellenverzeichnis	iii

1 Abkürzungsverzeichnis

Abkürzung	Bedeutung
QS	Qualitätsstufe
AW	Ausweichen
TW	Trefferwahrscheinlichkeit
TP	Trefferpunkte (= Schaden)
BL	Blocken
PA	Parieren
GS	Geschwindigkeit
AK	Aktion (im Kampf)
SF	Steifungsfaktor (gibt an, wie schwer eine Fertigkeit aufzuleveln ist)
RW	Reichweite
MTP	Magische Trefferpunkte (= magischer Schaden)
MTW	Magische Trefferwahrscheinlichkeit
MK	Manakosten
M	Mana oder ausgegebenes Mana (für eine Fähigkeit)
ZZ	Zauberzeit (= wie lange dauert es, einen Zauberspruch zu wirken)
LZ	Ladezeit (= wie lange braucht man um eine Waffe nachzuladen)
WD	Wirkungsdauer
QSWX	Anzahl Würfel in Abhängigkeit der erreichten Qualitätsstufe <i>Beispiel: QSW6 bei QS II \rightarrow 2W6</i>
BE	Behinderung, kann körperliche Aktionen wie z.B. <i>Kraftakt</i> oder <i>Klettern</i> erschweren. AW, INI, MTW und TW sind immer um 1 pro BE erschwert.
EW	Effektwahrscheinlichkeit (= Wahrscheinlichkeit, dass der Effekt einer Glyphe eintritt)
RD	Rüstungsdurchbohrung
RS	Rüstschutz

Tabelle 1.1: Abkürzungsverzeichnis

2 Rassen

In der Welt von *The Witcher* gibt es viele Rassen. Hier werden nur die Rassen beschrieben und vorgestellt, die spielbar sind. Weitere, nicht spielbare Rassen sind z.B. Göttinge, Halbelfen, Gnome, Doppler, Halblinge, Bobolaks und Dryade.

2.1 Menschen

Menschen sind in der Gesellschaft akzeptiert und haben auch einen gewissen Einfluss auf die Mitmenschen.

Lebenspunkte (LP): 15

Manapunkte (MP): 15

Talentpunkte: 280

(10 weitere Punkte können frei auf LP und MP verteilt werden.)

Grundattribute: Alle auf 8

Grundattribute Mod.: beliebige(s) Attribut(e) +2

Vor- und Nachteile: -

2.2 Elfen (Aén Seidhe)

Elfen, die in dieser Welt leben werden Aén Seidhe genannt. Sie sind hinterlistig, talentiert im Überleben in der Wildnis und ausgezeichnete Bogenschützen. Werden von der Gesellschaft gehasst. Sie sehen die Menschen als minderwertig und „nackte Affen“ an.

Lebenspunkte (LP): 12

Manapunkte (MP): 20

Talentpunkte: 265

(10 weitere Punkte können frei auf LP und MP verteilt werden.)

Grundattribute: Alle auf 8

Grundattribute Mod.: IN und GE +1; KL oder KK -2

Vor- und Nachteile: Unfähig (Zehen), Altersresistenz

Besonderheiten:

Talente *Singen*, *Musizieren* und *Tanzen* haben einen Steigunsfaktor (SF) von A.

2.3 Zwerge

Zwerge sind trotz ihrer Größe sehr zäh und stark. Diese Eigenschaften machen aus ihnen exzellente Handwerker. Die besten Schmiede der Welt sind Zwerge. Im Gegensatz zu den Elfen sind sie nicht arrogant. Deshalb und wegen dem gesellschaftlichen Nutzen als Handwerker werden sie von der Gesellschaft geduldet.

Lebenspunkte (LP): 40

Manapunkte (MP): -

Talentpunkte: 250

Grundattribute: Alle auf 8

Grundattribute Mod.: KO und KK +1; CH oder GE -2

Vor- und Nachteile: Begabung (Zehen)

Besonderheiten:

Der Steigungsfaktor (SF) der Talente *Leder-*, *Stein-* und *Metallverarbeitung* werden um 1 Stufe verbessert.

2.4 Hexer

Hexer sind Personen (Menschen, Elfen, Halbelfen) die in ihrer Kindheit zu mächtigen Kämpfern ausgebildet werden. Sie sind in der Lage einfache Magie zu benutzen. Nach der Ausbildung mutieren sie während einem Ritual, der „Kräuterprobe“. Für die meisten Kinder endet das Ritual tödlich, weshalb es nur sehr wenige Hexer gibt. Sie bekommen beigebracht Emotionen zu unterdrücken und werden von der Gesellschaft ausgestoßen - wegen Angst oder Verachtung. Ihr Kodex verlangt in jeder Situation absolute Neutralität.

3 Klassen

Hinweise:

- Rezepte kann man sich mit Alchemiepunkten kaufen
- ein Rezept kostet zwischen 1 und 3 Alchemiepunkte (je nach Schwierigkeitsstufe)
- Glyphen kosten 10
- Kampfsonderfertigkeiten kosten 5-20 Punkte (SL entscheidet)
- Jede Art von Punkte (z.B. Talent- oder Fähigkeitspunkte) können bei Absprache mit dem SL auch für andere Dinge benutzt werden
- **Startgeld:** 1000Kr.
- Ein Grundattribut darf nicht über 14 sein.
- Alle Grundattribute zusammen dürfen nicht höher als 100 sein.
- jeder bekommt einen besonderen Gegenstand, der bis zu 1000Kr. kostet. Z.B. Pferd, Mobiles Labor, Glyphe(n), Amulett, etc... (Wenn die Spieler damit einverstanden sind?!)
- Helden starten nur mit zur Klasse passenden Kleidung.

3.1 Militärische Klassen

Hauptkategorie: Waffen & Kampf

Sekundärkategorie: Körpertalente

KK oder GE: +2

MU: +2

Haupttalentpunkte: 40

Sekundärtalentpunkte: 20

Talentpunkte: 273

Alchemiepunkte: -

Kampfsonderfertigkeiten: Fortgeschrittene Kampfkunst

Vorteile: -

Nachteile: -

Waffenspezialisierung: Waffentalent auswählen → entsprechenden SF auf A.

3.2 Motorische Klassen

Hauptkategorie: Motorische Talente

Sekundärkategorie: Waffen & Kampf (Räuber/Bandit) oder Körpertalente (Dieb) oder Gesellschaftstalente (Trickbetrüger)

Haupttalentpunkte: 40

Sekundärtalentpunkte: 20

Talentpunkte: 319

Alchemiepunkte: -

Kampfsonderfertigkeiten: -

Vorteile: -

Nachteile: -

Waffentalent: Ein Waffentalent auf 12.

3.3 Soziale Klassen

Hauptkategorie: Gesellschaftstalente

Sekundärkategorie: ?

CH: +2

Haupttalentpunkte: 40

Sekundärtalentpunkte: 20

Talentpunkte: 289

Alchemiepunkte: -

Fähigkeitspunkte: -

Einfache Fähigkeiten: -

Mächtige Fähigkeiten: -

Heilzauber: -

Glyphen: -

Kampfsonderfertigkeiten: -

Vorteile: -

Nachteile: -

Waffentalent: Ein Waffentalent auf 12.

3.4 Handwerkliche Klassen

Hauptkategorie: Handwerkstalente

Sekundärkategorie: Körpertalente (Schmied) oder Motorische Talente (Schlosser)

KK oder FF: +2

Haupttalentpunkte: 40

Sekundärtalentpunkte: 20

Talentpunkte: 289

Alchemiepunkte: -

Kampfsonderfertigkeiten: -

Vorteile: -

Nachteile: -

Waffentalent: Ein Waffentalent auf 12.

3.5 Wissende Klassen

3.5.1 Magiebegabte Klassen

Der SL oder Spieler hat 10 Punkte zur Verfügung, die er beliebig auf einfache-, mächtige, Heilzauber oder Glyphen aufteilen kann. Mächtige Fähigkeiten und Heilzauber kosten 2 Punkte.

Beispiel: Wenn der Spieler einen normalen Magier spielen will, kann der SL sagen, dass er sich 4 einfache und 3 mächtige Zauber aussuchen darf. Wenn der Spieler aber Runenzauber beherrschen will, kann ihm der SL zusätzlich die Fähigkeit Runenzauber geben, zieht dafür aber 10 Talentpunkte ab (oder der Spieler muss sich einen Nachteil geben). Die 10 Punkte kann er dann auch auf Glyphen aufteilen. Z.B. 4 Glyphen, 2 einfache und 2 mächtige Zauber.

Hauptkategorie: Wissenstalente

Sekundärkategorie: Gesellschafts- (Magier) oder Naturtalente (Druide, Weideler, Priester)

KL: +2 Haupttalentpunkte: 40

Sekundärtalentpunkte: 20

Talentpunkte: 235

Alchemie- und Fähigkeitspunkte: 50

Einfache Fähigkeiten: ?

Mächtige Fähigkeiten: ?

Heilzauber: ?

Glyphen: ?

Kampfsonderfertigkeiten: -

Vorteile: Altersresistenz

Nachteile: -

Waffentalent: Stabkampf auf 10.

3.5.2 Nicht-magiebegabte Klassen

Dieses Kapitel bezieht sich auf alle gebildeten Klassen, die jedoch keine Magie anwenden können. Damit sind vor allem Alchemisten, Chemiker oder Wissenschaftler gemeint. Es gehen aber auch beispielsweise Ärzte oder Lehrer. An dieser Stelle wird zwischen den Kenntnissen im Bereich der Alchemie unterschieden.

Mit alchemistischen Kenntnissen

Folgende Klassenbeschreibung bezieht sich auf Klassen, die sich in der Alchemie gut auskennen.

Hauptkategorie: Wissenstalente

Sekundärkategorie: Naturtalente

KL: +2

FF: +2

Haupttalentpunkte: 40

Sekundärtalentpunkte: 20

Talentpunkte: 245

Alchemiepunkte: 20

Kampfsonderfertigkeiten: -

Vorteile: -

Nachteile: -

Waffentalent: Ein Waffentalent auf 10.

Talente SF Mod.:

Pflanzenkunde → A

Magiekunde → C

Menschenkenntnis → B

Stabkampf → C

Tanzen → B

Ohne alchemistischen Kenntnissen

Für wissende Klassen ohne Alchemiekenntnisse, beispielsweise Lehrer und Akademiker gelten folgende Werte:

Hauptkategorie: Wissenstalente

Sekundärkategorie: Gesellschaftstalente

KL: +2

GE: +2

Haupttalentpunkte: 40

Sekundärtalentpunkte: 20

Talentpunkte: 265

Alchemiepunkte: -

Kampfsonderfertigkeiten: -

Vorteile: -

Nachteile: -

Waffentalent: Ein Waffentalent auf 10.

Talente SF Mod.:

Alchemie → C

Heilkunde → A

Pflanzenkunde → A

Magiekunde → C

Etikette → B

Gassenwissen → B

Menschenkenntnis → B

Überreden → B

3.6 Naturbezogene Klassen

Hauptkategorie: Naturtalente

Sekundärkategorie: Körpertalente (Holzfäller,Bauer) oder Motorische Talente (Jäger)

KO: +2

Haupttalentpunkte: 40

Sekundärtalentpunkte: 20

Talentpunkte: 289

Alchemiepunkte: -

Fähigkeitspunkte: -

Einfache Fähigkeiten: -

Mächtige Fähigkeiten: -

Heilzauber: -

Glyphen: -

Vorteile: -

Nachteile: -

Waffentalent: Ein Waffentalent auf 12.

3.7 Beispielklassen

Klasse	Kategorie
Barde/in	Soziale Klasse
Handwerker/in	Handwerkliche Klasse
Dieb/in	Motorische Klassen
Schmuggler/in	Motorische Klassen
Arzt/Ärztin	Wissende/Soziale Klasse
Magier/in	Wissende Klassen
Söldner/in	Militärische Klassen
Kaufmann/frau	Soziale Klasse
Priester/in	Wissende Klasse
Jäger	Naturbezogene Klasse

Tabelle 3.1: Beispielklassen

4 Kampf

In diesem Kapitel werden die möglichen Aktionen der Helden während dem Kampf aufgelistet und beschrieben. Nicht jede Aktion kann von jedem Helden verwendet werden. Das hängt von folgenden Faktoren ab: Rasse, Klasse, Waffe, körperliche Behinderungen. Nicht jede Aktion kann von jedem Helden verwendet werden. Je nachdem, wie wenig Kampferfahrung ein Charakter hat, fallen ein paar Aktionen weg. Für Spezialmanöver (u.A. Parieren) wird die Kampfsonderfertigkeit *Fortgeschrittene Kampfkunst* benötigt.

4.1 Behinderung

Behinderung, oder auch Belastung, kann durch alles Mögliche entstehen. Z.B. durch schwere Last, die man am Körper trägt (schwere Rüstung). Ein Punkt Belastung wirkt sich wie folgt auf Aktionen und Werte aus: -1AW, -1INI, -1GS. Auch Talente können dadurch erschwert werden: -1 *Klettern*, -1 *Schwimmen*, -1 *Tanzen*. Es können auch weitere Talente betroffen sein, wenn es der SL für angebracht hält.

4.2 Bewegung

Standardmäßig hat man eine maximale Geschwindigkeit (GS) von 10m pro Aktion (im Sprint). Für jede Behinderung (BE) verringert sich die Geschwindigkeit um 1m. Die mindeste Geschwindigkeit beträgt 2m. Wenn man sich in einer Aktion bewegen und jemanden angreifen will, wird die GS um 50% reduziert (nur bei Nahkampfangriffen).

4.3 Allgemeine Kampfregeln

Nahkämpfer haben die Möglichkeit einen normalen Angriff pro Aktion auszuführen. Dabei muss eine Probe auf das Talent passend zur geführten Waffe bestanden werden. Nahkampfangriffe können geblockt, pariert oder ausgewichen werden. Beim Blocken muss gewählt werden, mit welcher Waffe oder welchem Schild geblockt werden soll. Wird ein Angriff erfolgreich geblockt oder wird ihm ausgewichen, erleidet man keinen Schaden.

Beim Parieren wird zuerst eine Probe auf Blocken oder Ausweichen abgelegt. Misslingt die Probe wird man getroffen und kann nicht mehr zum Gegenschlag ansetzen. D.h., dass die zweite Probe auf Parieren entfällt. Wenn jedoch die Probe gelingt, hat man den Angriff erfolgreich abgewehrt und wirft eine Probe auf Parieren, um dem Angreifer einen Gegenschlag zu versetzen. Gelingt die Parieren-Probe auch, taumelt der Gegner und kann während der gesamten restlichen Runde nicht mehr Ausweichen, Blocken oder Parieren. Misslingt die Parieren-Probe kommt man selber ins taumeln. Das kann man verhindern, indem man erfolgreich auf Körperbeherrschung würfelt. Man kann nur Angriffe von Humanoiden parieren.

Beim Ausweichen hat man auch die Möglichkeit einen Ausweichschritt zu machen, wenn man die Kampfsonderfertigkeit *Fortgeschrittene Kampfkunst* hat. Dabei wird eine Probe auf Ausweichen, erleichtert um 1, abgelegt. Bei Erfolg ist er dem Angriff ausgewichen und kann sich einen Schritt (1-2m) in jede beliebige Richtung bewegen.

Für jeden Angriff nach dem ersten, den man in einer Runde abwehren muss bekommt man eine Erschwernis von -2 auf Blocken (BL), Parieren (PA) und Ausweichen (AW). -1, wenn man die Kampfsonderfertigkeit *Meisterliche Kampfkunst* hat.

Wenn man jemanden würgt, ist er nach 5 Aktionen bewusstlos. Nach weiteren 5 Aktionen ist er tot. Jede Runde (solange er bei Bewusstsein ist) kann der Gewürgte eine Probe auf *Willenskraft* oder *Kampftechnik* ablegen, um sich aus dem Würgegriff zu befreien. Der SL hat die Möglichkeit die Probe zu erschweren, wenn er es aufgrund der Staturen beider Personen für angebracht hält.

4.4 Fernkampfbregeln

Fernkämpfer können genauso wie Nahkämpfer einen Angriff pro Aktion ausführen. Jedoch müssen Bögen und Armbrüste nach jedem Schuss wieder geladen werden. Erst wenn die Waffe geladen ist, kann sie abgefeuert werden. Armbrüste können bereits vor dem Kampf geladen werden - Bögen nicht. Ein Bogen benötigt immer 2 Hände, während eine Armbrust mit einer Hand abgefeuert werden kann. Armbrüste müssen jedoch mit zwei Händen nachgeladen werden.

Bögen verschießen Pfeile und Armbrüste verschießen Bolzen. Pfeile und Bolzen können nur mit Schilden geblockt werden. Das Ausweichen vor Pfeilen und Bolzen bei einer Distanz von maximal 30m ist immer um 2 erschwert. Bei 31-80m Entfernung ist das Ausweichen um 1 erschwert. Ab 81m gibt es keine Erschwernis mehr.

Entscheidet sich ein Fernkämpfer zum Angriff muss er zuerst ein Ziel bestimmen. Je nach Ziel, kann man Boni oder Mali bekommen. Welche Boni oder Mali erhält, hängt von verschiedenen Kriterien ab.

4.4.1 Distanz

Abhängig von der Waffe gelten unterschiedliche Modifikationen für die Reichweite. Es gibt die Kategorien nah, mittel und weit für die Distanz zum Ziel.

Modifikationen durch Reichweite	
Nah	+2TW, +1TP
Mittel	+/-0TW
Weit	-2TW, -1TP

Tabelle 4.1: Modifikationen durch Reichweite (RW)

4.4.2 Bewegung

Beim Fernkampf zu Fuß, kann deine Bewegung oder die des Ziels Einfluss auf die Trefferwahrscheinlichkeit (TW) haben. Stillstehende Ziele sind leichter zu treffen als bewegte Ziele.

Modifikationen durch Bewegung	
Ziel steht still	+2TW
Ziel bewegt sich leicht (max. 5m)	+/-0TW
Ziel bewegt sich schnell (min. 6m)	-2TW
Ziel schlägt Haken zusätzlich	-4TW GS des Ziels halbiert
Schütze geht (max. GS/2; Laufen und Schießen in einer Aktion)	-2TW
Schütze rennt (max. GS; Rennen und Schießen in einer Aktion)	-4TW

Tabelle 4.2: Modifikationen durch Bewegung

Für den berittenen Fernkampf gelten besondere Regeln.

Modifikationen vom Pferderücken <i>(Details in einem separaten Kapitel über Reittiere)</i>	
Tier steht	+/-0TW
Tier im Schritt	-4TW
Tier im Trab	fast unmöglich (Glückstreffer bei einer gewürfelten 1 auf W20)
Tier im Galopp	-8TW

Tabelle 4.3: Modifikationen vom Pferderücken

4.4.3 Größe

Auch die Größe des Ziels spielt eine wichtige Rolle.

Modifikationen durch Größe	
Winzig (Ratte, Kröte, Spatz, Hase)	-8TW
Klein (Rehkitz, Schaf, Ziege)	-4TW
Mittel (Mensch, Zwerg, Pferd)	+/-0TW
Groß (Troll, Rind)	+4TW
Riesig (Wyvern, Riese)	+8TW

Tabelle 4.4: Modifikationen durch Größe

4.4.4 Sicht

Auch die Sicht zum Ziel ist wichtig für die Treffsicherheit.

Modifikationen durch eingeschränkte Sicht	
Gute Sicht	+/-0TW
Eingeschränkte Sicht / Deckung I (Nebel, Mondlicht, Gestrüpp)	-2TW
Ziel nur als Silhouette erkennbar / Deckung II (Dichter Nebel, Sternenlicht)	-4TW
Ziel unsichtbar	fast unmöglich (Glückstreffer bei einer gewürfelten 1 auf W20)

Tabelle 4.5: Modifikationen durch eingeschränkte Sicht

4.5 Status und Sonderaktionen

Aktion	Schwierigkeit Mod.	Dauer
Trank nehmen	-	2AK (+1AK aus Inventar holen)
Wunde/Blutung versorgen	-	2AK (+1AK falls Hilfsmittel aus dem Inventar geholt werden muss. Z.B. Verbandszeug)

Spezialmanöver (z.B. Schwung-Schlag, Würgen)	hängt vom Manöver und SL ab	normalerweise 1AK, hängt aber von dem Manöver ab.
--	-----------------------------	---

Tabelle 4.6: Zusätzliche Aktionen im Kampf

Status	Schwierigkeit Mod.
Liegend	-4AW, -4BL, 25%GS alle anderen Angriffs- und Verteidigungs-Aktionen sind im liegenden Zustand nicht möglich. Wenn man eine liegende Person angreift, bekommt man eine Erleichterung von 4.
Kriechend (auch geduckt)	-2TW Angriff., -2AW, -2BL, 50%GS alle anderen Angriffs- und Verteidigungs-Aktionen sind im kriechenden/geduckten Zustand nicht möglich. Wenn man eine kriechende Person angreift, bekommt man eine Erleichterung von 2.
Deckung I (einfache Deckung. Z.B. Baum oder kleiner Fels)	Erschwertes Ziel für Fernkämpfer → -2TW für Angreifer.
Deckung II (gute Deckung. Z.B. großer Baum oder großer Fels)	Erschwertes Ziel für Fernkämpfer → -4TW für Angreifer.
Taumeln	Wenn eine Person taumelt, kann sie nichts mehr machen. Weder Ausweichen, Blocken oder Parieren. Sobald eine Person das Gleichgewicht verliert, kann sie eine Probe auf <i>Körperbeherrschung</i> ablegen, um sich zu stabilisieren. Gelingt es nicht, wird die Probe in jeder Runde wiederholt, bis sie gelingt (oder man tot ist oder hinfällt). Wenn eine taumelnde Person Schaden bekommt, fällt sie hin → der Status <i>Taumeln</i> wird durch <i>Liegend</i> ersetzt. Wenn man eine taumelnde Person angreift, bekommt man eine Erleichterung von 4.
Blutung	-1TP pro AK. WD: 10AK. Kann z.B. durch einen Verband gestoppt werden.
Starke Blutung	-2TP pro AK. WD: 15AK. Kann z.B. durch einen Verband gestoppt werden.
Leicht Verwundet	Passiert nichts. Mehrere leichte Wunden können zu einer mittelschweren Verwundung führen.

Mittelschwer Verwundet	Kann in manchen Situationen zu Erschwernissen führen. Wird vom SL bestimmt. Kann auch den Status Blutend herbeiführen.
Stark Verwundet	Je nach Wunde, kann z.B. ein Körperteil nicht mehr verwendet werden. Kann zu starker Blutung, Ohnmacht oder auch zum Tod führen.

Tabelle 4.7: Liste aller Status

Von *Liegend* auf *Kriechend* benötigt man eine Kampffaktion (AK). Eine weitere AK wird benötigt um aufzustehen:

- *Liegend* +2AK → *Stehend*
- *Liegend* +1AK → *Kriechend*
- *Kriechend* +1AK → *Stehend*
- *Stehend* +1AK → *Liegend* (hinschmeißen)
- *Stehend* +0AK → *Kriechend*

Deckung I & II hilf nur gegen magische und physische Fernkampfangriffe und nicht gegen Nahkampfangriffe.

4.6 Kampfsonderfertigkeiten

Es gibt mehrere Sonderfertigkeiten für den Kampf, die diverse Boni geben. Manche Klassen haben von vornerein bestimmte Kampfsonderfertigkeiten. Bei anderen Klassen kann sich der Spielen auch eine bestimmte Anzahl aussuchen.

Name	Beschreibung	Anmerkung
Fortgeschrittene Kampfkunst	Ermöglicht die Kampffaktionen <i>Schwung-Angriff</i> , <i>Entwaffnung</i> , <i>Auchweichrolle</i> und <i>Parieren</i>	Kann nur von kampfbezogenen Klassen verwendet werden. +6 auf <i>Raufen</i> und <i>Kampftechnik</i> .

Meisterliche Kampfkunst	Die Erschwernis beim Standhalten von aufeinander folgenden Schlägen wird anstatt um 2, um 1 pro Stufe erhöht.	<i>Forgeschrittene Kampfkunst</i> muss bereits erlernt sein.
Schwertkampfkunst I-III	Bonus auf Angriffe mit Schwertern: +1 pro Stufe	höhere Stufen sind nur durch das Aufleveln erreichbar
Präzisionsschuss I-III	Erschwernis um 2 pro Stufe und +2 TP pro Stufe	
Schneller Schuss	Verkürzt die Ladezeit und benötigte Zeit zum Ziehen der Fernkampfwaffe um 1	
Ruhige Hand I-II	Bonus auf Angriffe mit Fernkampfwaffen: +1 pro Stufe	
Berittener Schütze	Geht das Reittier (<i>Schritt</i>), ist das Schießen nicht mehr erschwert. Im Galopp ist es nur noch um 4 erschwert. Der Schütze kann zudem aus vollem Galopp nach hinten schießen. Im Trab sind weiterhin Glückstreffer möglich (also bei einer 1 auf W20). Zur Benutzung beider Hände muss keine Probe abgelegt werden und es kann auch im Galopp geschossen werden.	
Faustkampftechnik I-II	Bonus beim Raufen: +1 pro Stufe	
Ausweichen I-III	Erleichtert das Ausweichen um +2 pro Stufe	
Parieren I-III	Erleichtert das Parieren um +1 pro Stufe	
Diener der Dunkelheit I-III	Stufe+1W4 TP zusätzlich in der Nacht. Gilt auch für Fähigkeiten, die Schaden verursachen.	Können nur von Magiebegabten verwendet werden.
Diener des Lichts I-III	Stufe+1W4 TP zusätzlich am Tag. Gilt auch für Fähigkeiten, die Schaden verursachen.	Können nur von Magiebegabten verwendet werden.

Tabelle 4.8: Kampfsonderfertigkeiten

5 Reittiere

Reittiere können für den schnelleren Transport verwendet werden während Begleiter die unterschiedlichsten Funktionen haben können, z.B. die Unterstützung im Kampf.

Die normale Reichweite beträgt 12m. Das ist die (maximale) Geschwindigkeit, die im *Schritt* erreicht wird. Im *Trab* kann sich das Reittier 1,5-fach (18m pro Aktion) und im *Galopp* doppelt so weit (24m) bewegen. Durch hohe Lasten, die das Reittier tragen oder ziehen muss, kann sich die Belastung (BE) des Pferdes erhöhen, was die (maximale) Reichweite des Pferdes, genauso wie bei Personen einschränkt. Jede BE verringert die maximale Reichweite pro Aktion um 1m (\rightarrow -1m im *Schritt*, -1,5m im *Trab* und -2m im *Galopp*).

5.1 Allgemeines zum berittenen Kampf

Pferde und Ponys dienen im Kampf bereitwillig als Reittiere. Reittiere, die kein Kampfttraining haben, reagieren im Kampf verängstigt. Das kann dazu führen, dass sie während dem Kampf in Panik verfallen und versuchen den Reiter abzuschmeißen. Im Normalfall benötigt man mindestens eine Hand zum Reiten.

Im berittenen Kampf kannst du die Lauf-Aktion deines Reittieres, zusätzlich zu deiner eigenen Aktion verwenden. Dadurch kannst du dich in einer Aktion fortbewegen und angreifen. Wie weit du dich in einer Aktion fortbewegen kannst, hängt von der Gangart des Pferdes ab.

5.1.1 Wenn dein Reittier im Kampf fällt

Wenn dein Reittier stürzt, muss dir eine Wurfprobe auf Reiten gelingen, um weich zu fallen und keinen Schaden zu erleiden. Misslingt der Wurf, erleidest du 1W6 Schadenspunkte.

5.1.2 Wenn dein Reittier in Panik verfällt

Wenn dein Reittier in Panik verfällt, muss dir eine Wurfprobe auf Reiten gelingen, um das Pferd unter Kontrolle zu bringen. Wenn dein Reittier kein Kampftraining hat, wird die Probe um 2 erschwert. Wenn du einen Militärsattel verwendest, wird die Probe um 2 erleichtert. Misslingt der Wurf wirst du zu Boden geschmissen und erleidest 1W6 Schaden. Gelingt dir der Wurf behältst du das Pferd unter Kontrolle, kann sich in diesem Zug aber nicht mehr fortbewegen.

5.1.3 Wann verfällt dein Reittier in Panik?

Wann ein Pferd in Panik verfällt, hängt vom SL ab. Dabei sollen bestimmte Faktoren berücksichtigt werden: Wie viele Personen/Monster befinden sich auf dem Schlachtfeld? Ist dein Reittier kampferfahren? (Wenn das Reittier kampferfahren ist, sollte es nur in seltenen Fällen während einem Kampf in Panik ausbrechen!) Trägt das Reittier Scheuklappen?

Im Normalfall verfällt ein Reittier ohne Kampftraining nach 3 bis 5 Aktionen oder wenn der Reiter angegriffen wird, in Panik.

5.1.4 Wenn du bewusstlos wirst

Wenn du bewusstlos geschlagen wirst, hast du eine Chance von 50% im Sattel zu bleiben (75%, wenn du einen Militärsattel benutzt). Wenn du stürzt, erleidest du 1W6 Schadenspunkte. Ohne deine Führung meidet das Reittier den Kampf → er flieht.

Wie der berittene Fern-, Nah- und Zauberkampf im Detail funktioniert und was man dabei zu beachten hat, wird in den folgenden Unterkapiteln beschrieben.

5.2 Beritterner Nahkampf

Beim berittenen Nahkampf kann der Reiter nur mit einer Hand zuschlagen. D.h., dass Zweihandwaffen nicht benutzt werden können. (Bögen können benutzt werden. Siehe Kapitel 5.4.) Grundsätzlich ist es möglich, dass der Spieler beim Reiten beide Hände benutzen kann. In diesem Fall muss der Spieler eine Probe auf *Reiten* ablegen, um das Pferd erfolgreich mit den Knien zu lenken. Das ist nicht im *Galopp* möglich. Wenn das Reittier kein Kampftraining hat, wird die Probe um 2 erschwert. Die Probe entfällt, falls der Spieler die Kampfsonderfertigkeit *Berittener Schütze* hat.

5.2.1 Geschwindigkeitsboni

Bei Nahkampfangriffen vom Pferd aus, verursacht der Spieler zusätzlichen Schaden, abhängig von der Reitgeschwindigkeit. **Der Schaden wird um GS/2 erhöht.** Für den *Galopp* gilt eine zusätzliche Regel: Ist das Ziel ein Humanoid, hat der Angriff eine 50% Chance den Gegner sofort zu töten oder zumindest schwer zu verletzen, wenn es das Ziel nicht schafft auszuweichen oder zu blocken. Die konkrete Auswirkung bei einem Treffer aus dem *Galopp* kann der SL situationsabhängig entscheiden. **Berittene Einheiten, die aus dem *Galopp* heraus angreifen werden mit einer Erschwernis von -4 pariert/gekontert. Blocken und Ausweichen wird nicht erschwert.**

5.2.2 Angriffe auf kleinere Ziele

Wenn der Spieler eine Kreatur angreift, die kleiner als sein Reittier ist, erhält er einen **Bonus von +4TP auf seine Nahkampfangriffe**, weil er aus einer höheren Position angreift.

5.3 Berittener Zauberkampf

Solange sich das Reittier nicht im *Galopp* befindet, kann wie gewohnt gezaubert werden. Auch beim berittenen Zauberkampf gilt, dass eine Hand frei sein oder einen Zauberstab halten muss, während die zweite Hand die Zügel hält. Im *Galopp* ist zaubern nicht möglich.

Wenn das Pferd in Panik verfällt wird der aktuelle Zauber abgebrochen.

5.4 Berittener Fernkampf

Wenn das Reittier steht, gibt es keine Mali. Wenn das Reittier geht (im *Schritt*) wird der Angriff um 4 erschwert (-4TW). Im *Galopp* wird der Angriff um 8 erschwert (-8TW). Im *Trab* sind nur Glückstreffer möglich (eine 1 bei einem W20). Da für die Benutzung von Bögen zwei Hände nötig sind, muss der Spieler zusätzlich eine Probe ablegen. Das ist im Kapitel 5.4.1 genauer beschrieben. Weitere Boni/Mali werden genauso wie beim Fernkampf zu Fuß berechnet.

5.4.1 Freihändig Reiten

Wenn der Spieler freihändig reiten will, z.B. um seinen Bogen zu benutzen, muss er eine Probe auf *Reiten* ablegen, um das Pferd erfolgreich mit den Knien zu lenken. Wenn sein Reittier kein Kampftraining hat, wird die Probe um 2 erschwert. Die Probe entfällt, falls der Spieler die Kampfsonderfertigkeit *Berittener Schütze* hat.

5.5 Weitere Sonderregeln

Vom Reittier aus können keine Spezialmanöver, wie z.B. parieren ausgeführt werden.

Mit Schilden lassen sich nur Angriffe von vorne und der Seite des Schildarms blocken. Angriffe von der Seite des Waffenarms kann man nur mit der dort geführten Waffe blocken oder ihnen ausweichen.

Ausweichen auf Reittieren ist immer um 2 erschwert, außer man springt vom Pferd runter.

Allgemein gilt, dass Rüstungen zu Pferde weniger behindern, da das Pferd einen Teil des Gewichtes trägt. Die Erschwernis auf Kampfproben durch *Belastung* ist um 1 erleichtert (-1BE).

Das Wechseln von *Schritt* zu *Trab* zu *Galopp* während einem Kampf muss immer mit einer Probe auf *Reiten* bestätigt werden. Der Wechsel von *Schritt* zu *Galopp* ist nur möglich, wenn das Pferd den *Carrière* beherrscht. Der *Carrière* ist ein spezieller Geloppsprung, der einem Pferd antrainiert werden muss. Den Sprung beherrschen Pferde mit Kampftraining aber auch Renn- und Kutschpferde.

Wenn das Reittier verletzt wird, verfällt es sofort in Panik.

6 Charakter

6.1 Grundattribute

Jeder Charakter besitzt folgende Grundattribute auf denen Talente, Angriffe und die meisten Fähigkeiten basieren - Mut (MU), Klugheit (KL), Intuition (IN), Charisma (CH), Fingerfertigkeit (FF), Geschicklichkeit (GE), Konstitution (KO) und Körperkraft (KK). Jede Rasse

gibt feste Punkte auf die einzelnen Grundattribute. Durch weitere Talentpunkte können sie weiter gesteigert werden. Tabelle 6.1(Spalte E) zeigt wie viele Punkte benötigt werden, um ein Grundattribut zu erhöhen. Bei der Erstellung eines Charakters darf kein Attribut über 14 sein.

6.2 Talente

Jeder Held besitzt viele Talente aus unterschiedlichen Kategorien. Jede Kategorie besteht aus mehreren Talenten, welche wiederum einen Steigungsfaktor (SF) haben. Der SF jedes Talentes hängt von der gewählten Klasse ab. Dieser Faktor bestimmt, wie viele Talentpunkte ausgegeben werden müssen, um ein Talent aus dieser Kategorie aufzuleveln. Der SF wird als Buchstabe angegeben (siehe Tab. 6.1). Je mehr ein Talent gelevelt wird, desto mehr Punkte benötigt man. Jeder Spieler bekommt eine bestimmte Anzahl Talentpunkte, die er beliebig auf alle Talente verteilen kann. Wie viele Talentpunkte er bekommt hängt von der gewählten Rasse und Klasse ab.

Beispiel: Wenn der Steigungsfaktor des Talentes Menschenkenntnis gleich B ist, dann muss ich 2 Talentpunkte ausgeben um es um einen Punkt zu erhöhen. Sobald das Talent auf 12 ist, benötige ich 4 Punkte um es weiter zu verbessern.

SF	A	B	C	D	E
1-12	1	2	3	4	15
13-14	2	4	6	8	15
15	3	6	9	12	30
16+	4	8	12	16	30

Tabelle 6.1: Steigungsfaktor (SF) der Talente

Talent	TW	Mil.	Mot.	Soz.	Handw.	Wissen	Natur	Hexer
Körpertalente <i>MU/GE/KK</i>								
Klettern	MU/GE/KK	B	B	C	C	C	A	B
Körperbeherrschung	GE/GE/KO	C	C	C	C	C	C	B
Kraftakt	KO/KK/KK	B	B	C	C	C	B	B
Selbstbeherrschung	MU/MU/KO	C	C	C	C	B	C	B
Sinnesschärfe	KL/IN/IN	C	C	C	C	C	C	B
Einschüchtern	MU/IN/CH	A	B	C	B	C	B	A
Zeichen ¹	MU/KO/KO	?	?	?	?	?	?	A ²
Motorische Talente <i>IN/GE/FF</i>								
Gaukeleien	MU/CH/FF	C	A	B	B	C	D	D
Reiten	CH/GE/KK	A	B	C	C	C	A	A
Schwimmen	GE/KO/KK	B	B	B	B	B	A	B
Taschendiebstahl	MU/FF/GE	C	A	C	B	C	C	C
Verbergen	MU/FF/GE	B	B	C	C	C	C	C
Schlösserknacken	IN/FF/FF	C	B	C	C	C	C	C
Werfen ³		B	B	B	B	C	B	B
Gesellschaftstalente <i>IN/CH/CH</i>								
Singen ¹	KL/CH/KO	B	C	B	C	B	B	C
Musizieren ¹	CH/FF/KO	C	C	B	C	B	B	C
Tanzen ¹	KL/CH/GE	C	C	A	C	A	B	D
Bekehren & Überzeugen	MU/KL/CH	B	B	B	B	B	C	C
Etikette ¹	KL/IN/CH	B	D	B	C	A	C	D
Gassenwissen	KL/IN/CH	C	C	B	C	C	D	D
Menschenkenntnis	KL/IN/CH	B	B	B	C	C	D	D
Überreden	MU/IN/CH	C	C	B	C	C	C	C
Betören ¹	IN/CH/CH	?	?	?	?	?	?	C ²
Verkleiden	IN/CH/GE	B	B	A	C	B	A	B
Brett- & Glücksspiel	KL/KL/IN	B	A	A	B	B	B	B
Handel ¹	KL/IN/CH	B	B	B	B	C	C	C

¹Sonderregeln (Kapitel 6.2.1) beachten.²ist nicht von Sonderregeln betroffen

Naturtalente		<i>MU/GE/KO</i>						
Fähr tensuchen	MU/IN/GE	B	C	D	C	D	A	A
Fesseln	KL/FF/KK	A	B	C	B	C	B	B
Fischen & Angeln	FF/GE/KO	B	B	D	B	C	A	B
Orientierung	KL/IN/IN	B	B	B	B	B	A	B
Pflanzenkunde	KL/FF/KO	D	D	C	D	B	B	B
Tierkunde	MU/MU/CH	D	D	D	D	B	A	A
Wildnisleben	MU/GE/KO	D	D	D	D	B	A	B
Wissenstalente		<i>KL/KL/IN</i>						
Geographie	KL/KL/IN	B	C	B	C	A	C	B
Götter & Kulte	KL/KL/IN	C	D	C	C	A	C	C
Magiekunde ¹	KL/KL/IN	C	C	C	C	A	C	B
Sagen & Legenden	KL/KL/IN	B	C	B	C	A	B	A
Monsterkunde	KL/KL/IN	C	D	D	D	B	C	A
Alchemie	MU/KL/FF	D	D	D	D	A	D	A
Heilkunde	KL/FF/FF	C	C	C	C	B	C	B
Handwerkstalente		<i>FF/FF/KO</i>						
Lebensmittelbearbeitung	IN/FF/FF	B	B	B	C	C	A	B
Stoffbearbeitung	KL/FF/FF	B	B	B	A	C	B	B
Holzbearbeitung	FF/GE/KK	B	B	C	A	C	B	B
Lederbearbeitung ¹	FF/GE/KO	C	C	C	B	D	C	C
Steinbearbeitung ¹	FF/FF/KK	C	C	D	B	D	C	C
Metallbearbeitung ¹	FF/KO/KK	C	D	D	B	D	C	C
Waffen & Kampf³		<i>MU/KK/GE</i>						
Willenskraft ³	MU/IN/CH	B	C	C	C	C	B	B
Schwertkampf		B	C	C	C	C	C	A
Axtkampf		B	C	C	C	C	C	-
Bogenschießen		B	C	C	C	C	C	-
Armbrustschießen		B	C	C	C	C	C	-
Speerkampf		B	C	C	C	C	C	-
Stabkampf ³		B	C	C	C	B	C	A
Raufen ³		A	B	C	B	C	B	A
Kampftechnik ³		A	B	C	C	C	B	A

³Kapitel 6.2.2 beachten.

Ausweisschritt ³		AW
-----------------------------	--	----

Tabelle 6.2: Talente

6.2.1 Sonderregeln

Für manche Talente gelten besondere Regeln. Dadurch kann der endgültige SF von Talenten von der Talente-Tabelle 6.2 abweichen. Das kann von der gewählten Klasse oder Rasse abhängen, aber auch von bestimmten Vor- und Nachteilen⁴. Auch andere Faktoren können den SF von bestimmten Talenten beeinflussen.

Zechen

Abhängig vom **Körpergewicht**:

bis 69kg: D

65kg bis 85kg: C

über 85kg: B

Bei **Zwergen** wird der SF um eine Stufe verbessert.

Bei **Elfen** wird der SF um eine Stufe verschlechtert.

Der Vorteil *Vieltrinker*⁴ verbessert den SF um eine Stufe.

Der Nachteil *Alkoholiker*⁵ verbessert den SF um zwei Stufen.

Betören

Menschliche Frauen bekommen unabhängig ihrer Klasse ein C (SF).

Elfische Frauen bekommen unabhängig ihrer Klasse ein B.

Elfische Männer bekommen unabhängig ihrer Klasse ein C.

Alle anderen Rassen bekommen ein D.

Der Vorteil *Gutaussehend*⁵ verbessert den SF um eine Stufe pro Vorteils-Stufe.

Der Nachteil *Hässlich*⁶ verschlechtert dem SF um eine Stufe pro Nachteils-Stufe.

⁴Siehe Kapitel 14

⁵Details zum Vorteil in Kapitel 14.1

⁶Details zum Nachteil in Kapitel 14.2

Werfen

Gilt für improvisierte Wurfaffen wie z.B. Steine.

Singen/Musizieren/Tanzen

Elfen bekommen ein A.

Magiekunde

Bei **Magiebegabten** entscheidet der SL ob der Spieler ein A oder B bekommt.

Nicht Magiebegabte bekommen ein C.

Das letzte Wort hat der SL.

Etikette

Der SL entscheidet unter Berücksichtigung der gewählten Klasse. Bauern o.Ä. sollten ein C oder D bekommen. Spieler mit dem Vorteil *Adel*⁴ bekommen ein A.

Handel

Kaufleute bekommen ein A.

Leder-, Stein-, Metallbearbeitung

Bei **Zwergen** wird der SF um eine Stufe verbessert.

6.2.2 Waffen & Kampf

Kampferfahrene Klassen dürfen sich auf den Umgang mit einer Waffe spezialisieren und die entsprechende Kategorie auf A ändern.

Willenskraft

Bei Erfolg alle Erschwernisse bei den nächsten 4 Angriffen ignorieren. Bei Misserfolg die nächsten 4 Angriffe zusätzlich um 2 erschweren. Nur einmal pro Kampf einsetzbar. Mali der Waffe werden nicht ignoriert. Kann auch für 1 Fähigkeit benutzt werden.

Stabkampf

Wird auch für improvisierte Schlagwaffen, z.B. Stöcke oder Äste, verwendet.

Raufen

Jeder Spieler der die Kampfsonderfertigkeit *Fortgeschrittene Kampfkunst* hat, bekommt standardmäßig 6 Punkte auf *Raufen*.

Kampftechnik

Kann für Sonderaktionen wie Schwung-Angriff oder Entwaffnung, aber auch um sich z.B. aus einem Würgegriff zu befreien benutzt werden. Jeder Spieler der die Kampfsonderfertigkeit *Fortgeschrittene Kampfkunst* hat, bekommt standardmäßig 6 Punkte auf *Kampftechnik*.

Ausweichschritt

Das selbe wie Ausweichen nur mit anschließender Bewegung (1m).

6.3 Lebenslauf

Folgende Fragen sollten mindestens beim Lebenslauf beantwortet werden.

1. Wo wurdest du geboren?
2. Wer sind deine Eltern?
 - 2.1. Wo leben sie?
 - 2.2. Was machen sie beruflich?
3. Wieviele Geschwister hast du?

- 3.1. Wo leben sie?
- 3.2. Was machen sie beruflich?
- 3.3. Solltest du sterben, kannst du mit einem Geschwisterteil weiterspielen
- 4. Wie geht es deiner Familie?
 - 4.1. Gibt sie ein Problem? Schulden, Kriminell, Rivalen (rivalisierende Familien), etc...

7 Waffen

Pfeile und Speere haben 4 Rüstungsdurchbohrung.

7.1 Schwerter

Waffe	Hände	TW	TP	BL	PA	Anmerkung
Kurzsword	1	-	5+1W6	12	10	+1INI, 500Kr.
Nilfgaarder Schwert	1/2→1W6	-	8+1W6	12	10	850Kr.
Redanisches Langsword	2	+1	12+2W6	14	12	2100Kr.
Katzenstahlsword	2	+2	6+2W8	15	12	+1INI, 3400Kr.

Tabelle 7.1: Schwerter-Liste

7.2 Äxte

Waffe	Hände	TW	TP	BL	PA	Anmerkung
Axt	1/2→1W8	-	8	12	6	500Kr.
Kriegsaxt	1/2→1W8	-	12+1W8	12	6	900Kr.
Doppelseitige Kriegsaxt	2	-	20+2W8	12	8	2000Kr.
Mahakamer Streitaxt	2	-	24+2W8	12	8	3100Kr.
Zwergenbeil	1/2→1W8	-	20+1W8	13	10	3500Kr.

Tabelle 7.2: Äxte-Liste

7.3 Armbrüste und Bögen

Waffe	Ladezeit	TW	TP	RW	Anmerkung
Bogen	3	-	6+1W6	20/100/160	400Kr.
Langbogen	3	-	7+1W8	20/100/160	800Kr.
Elfenbogen	2	+1	6+2W6	20/100/170	1200Kr.
Dryadischer Bogen	2	+1	12+2W6	20/120/180	1600Kr.
Dryadischer Langbogen	1	+2	12+3W8	30/140/200	2600Kr.
Armbrust	4	-	12+1W6	20/120/200	400Kr.
Wolfsarmbrust	4	+1	20+2W8	25/120/200	2000Kr.
Cindarische Armbrust	4	+2	24+3W6	30/130/220	3000Kr.

Tabelle 7.3: Fernkampfaffen - Armbrüste und Bögen

7.4 Speere und Dolche

Waffe	Hände	TW	TP	BL	PA	Anmerkung
Dolch	1	-	4+1W4	16	12	+2AW, 300Kr.
Parierdolch	1	-	6+1W6	18	14	+1AW, 2000Kr.
Speer	1/2→+2	-	2+2W6	10	-	800Kr.

Tabelle 7.4: Speere und Dolche

7.5 Stabwaffen

Stabwaffen sind für Magier gedacht. Sie verbessern die magischen Fähigkeiten.

Waffe	Hände	TW	TP	BL	PA	MTW	MTP	Preis
Zauberstab	1	-	1+1W6	8	-	+1	-	400Kr.
Großer Zauberstab	1	+1	5+1W8	9	-	+2	+1W4	1100Kr.
Stab aus Elfenbein	1	+2	10+1W8	10	-	+4	+1W4	2000Kr.
Stab des Succubus	1	+1	2+3W6	10	-	+1QS	-	4000Kr.

Tabelle 7.5: Stabawffen

8 Rüstungen

8.1 Schilder

Name	BL	Behinderung	Preis
Buckler	14	Deckung I	400Kr.
Rundschild	16	-1BE, Deckung I	1000Kr.
Setzschild	18	-2BE, Deckung II	2200Kr.

Tabelle 8.1: Schilder-Liste

8.2 Brustschutz und -panzer

Name	Rüstschutz	Behinderung	Preis
Leichte Lederrüstung	3	-	400Kr.
Robuste Lederrüstung	5	-1INI, -1AW	600Kr.
Kettenrüstung	7	-2BE	1200Kr.
Plattenpanzer	9	-4BE	3200Kr.

Tabelle 8.2: Rüstungen

9 Glyphen

Glyphen sind magischen Steine mit Runen, die in die Ausrüstung eingebettet werden können. Verzauberte Ausrüstungen können auch von nicht-magiebegabten Wesen benutzt werden. Es gibt offensive Glyphen für Waffen und defensive Glyphen für Rüstungen. Glyphen können nicht nur hergestellt werden, sondern auch bei bestimmten Händlern erworben oder gefunden werden. Diese haben jedoch eine festgelegte Qualitätsstufe.

9.1 Herstellung

Zur Herstellung von Glyphen werden „magische Steine“ benötigt, welche dann mit einem Runenzauber verzaubert werden können (→ Glyphen). Abhängig von der Stärke des Runenzaubers erhält die Glyphe eine Qualitätsstufe (QS). Die QS einer Glyphe kann nachträglich nicht geändert werden. Das gilt auch für Glyphen, die bei Händlern erworben oder in der Welt gefunden werden.

9.2 Anwendung

Glyphen können nur mit einer passenden Fähigkeit hergestellt und in Ausrüstung eingebettet/entfernt werden. In jeden Ausrüstungsgegenstand kann nur eine Glyphe eingebettet werden. Die Entfernung von Glyphen aus einem Gegenstand ist um die QS der Glyphe -1 erschwert. Beim erfolgreichen Entfernen einer Glyphe erhält man die Glyphe wieder. Ist das Entfernen nicht erfolgreich wird sie zerstört. Schilde können nicht verzaubert werden.

Glyphenzauber, z.B. *Runenzauber*, sind mächtige Verzauberungen, die zur Ausführung einige Minuten benötigen. Anders als Ritualzauber, können sie jedoch überall gewirkt werden. Dennoch erhält der Anwender einen Bonus, wenn er den Glyphenzauber wie bei einem Ritual vorbereitet.

Der Bonus wird dabei vom Spielleiter festgelegt. Üblicherweise liegen die Boni zwischen +2 und +6. Entgegen der Grundregel, dass sich Boni nicht auf die Qualitäts- bzw. Fertigungsstufe auswirken können, kann sich dieser Bonus positiv auf die Qualitätsstufe auswirken. Das bedeutet im Gegenzug auch, dass Mali auf Glyphenzauber sich negativ auf die QS auswirken können. Mali können dann vom Spielleiter erteilt werden, wenn der Anwender unter Druck steht oder körperlich bzw. psychisch behindert wird.

9.3 Effekte

Glyphen fügen der Ausrüstung einen (oder mehrere) Effekte hinzu. Die Effekt-Wahrscheinlichkeit (EW), wann der Effekt einer Glyphe ausgelöst wird, hängt vom zugefügten bzw. erlittenen Schaden ab (tatsächlicher, nicht theoretischer Schaden, d.h. Rüstungsschutz wird vorher abgezogen). Der zugefügte bzw. erlittene Schaden gibt die EW in % an. Dieser Wert muss durch einen W100 (W00+W10) unterworfen werden. Die maximale Wahrscheinlichkeit kann durch die Glyphe festgelegt sein.

Beispiel: Ich habe eine Waffe mit einer Crit-Glyphe, die die maximale EW auf 10% und die minimale EW auf 5% beschränkt. Wenn ich jetzt einen Gegner angreife und er (durch meinen Würfelwurf) 12 Schaden bekommt (Rüstungsschutz des Gegner wurde dabei berücksichtigt), wäre das eigentlich 12% EW. Da die Glyphe aber maximal 10% erlaubt, muss ich mit einem W100 die 10 unterwürfeln (0-9 → Erfolg; 10-99 → Fehlschlag). Wenn ich beim selben Beispiel nur 8 Schaden gemacht hätte, hätte ich auch nur 8% EW, trotz der maximalen EW von 10%. Wenn ich weniger Schaden als die minimale EW mache, ist die EW die minimale EW. D.h., wenn ich (im selben Beispiel) nur 3 Schaden mache, habe ich trotzdem 5% EW.

Effekt	Beschreibung
Crit	+QS TP bei jedem Angriff. Effekt: Erhöht den Schaden (TP) um 100% (min. +2TP)
Silberschaden	+1+QS TP bei jedem Angriff gegen Monster (und Tiere/Bestien) Effekt: Erhöht den Schaden (TP) gegen Monster (und Tiere/Bestien) um 150% (min. +2TP)
Durchschlagen	+2 · QS RD bei jedem Angriff
Stärke	+2 · QS TP bei jedem Angriff. Effekt: Fügt eine Wunde hinzu. Die Schwere der Wunde hängt von der QS ab. QS I+II: Leichte Wunde QS III: Mittlere Wunde QS IV+: Schwere Wunde
Agilität	Ziele von Nahkampfangriffen bekommt -QS BL bei jedem Angriff. Effekt #1: +1BL für den Rest der Runde Effekt #2: Ziel von Nahkampfangriffen bekommt -1BL für den Rest der Runde
Leichtgewichtig	+QS INI, +QS AW, -2BE (wirkt nicht auf Rüstungen mit +3BE oder mehr)
Steinhart	+2+QS RS.
Elastisch	+QS RS gegen Pfeile. Effekt: Pfeil prallt ab und verursacht keinen Schaden.

Tabelle 9.1: Glyphen-Effekte

9.4 Offensive Runen

Rune	Effekt	EW min.	EW max.	Anmerkung
Crit-Rune	Crit	5*QS	10*QS	-

Silber-Rune	Silberschaden	5*QS	10*QS	-
Durchschlag-Rune	Durchschlagen	100	100	-
Stärke-Rune	Stärke	5*QS	10*QS	-
AGI-Rune	Agilität	15*QS	100	-

Tabelle 9.2: Offensive Runen

9.5 Defensive Runen

Rune	Effekt	EW min.	EW max.	Anmerkung
Feder-Rune	Leichtgewichtig	100	100	verbessert die Stats
Stein-Rune	Steinhart	100	100	verbessert die Stats
Gummi-Rune	Elastisch	10*QS	10*QS+20	-

Tabelle 9.3: Defensive Runen

10 Ausrüstung

Alle möglichen Gegenstände, die man bei verschiedenen Händlern in der Welt kaufen kann.

10.1 Waffenzubehör

Gegenstand	Preis
Bogensehne	1Kr.
Dolchscheide	5Kr.
Köcher, für 20 Pfeile oder Bolzen	15Kr.
Schwertscheide	12Kr.
Waffenpflegeset	5Kr.

Tabelle 10.1: Waffenzubehör

10.2 Kleidung

Kleidung	Preis
Balkleid	350Kr.
Brusttuch	0,3Kr.
Filzhut	0,8Kr.
Halstuch	4Kr.
Hemd	3Kr.
Hose	3Kr.
Hose mit Hosentasche	3,5Kr.
Jacke	5Kr.
Kapuzenumhang	6Kr.
Kleid	6Kr.
Korsett	150Kr.
Kutte	2,5Kr.
Ledergürtel	3Kr.
Lederhandschuhe	0,3Kr.
Ledermantel	75Kr.
Lederschuhe	5Kr.
Lederstiefel	12Kr.
Lendenschurz	0,3Kr.
Magierrobe	80Kr.
Mantel	7Kr.
Nachthemd	1,5Kr.
Pelzfäustlinge	6Kr.
Pelzgefütterte Stiefel	24Kr.
Pelzmütze	6Kr.
Rock	3Kr.
Sandalen	2Kr.
Schal	0,5Kr.
Schleier	20Kr.
Seidenschärpe	20Kr.
Seidenstrümpfe	80Kr.
Strohhut	0,2Kr.
Tunika	1,5Kr.
Unterhosen	1Kr.
Weste	3Kr.

Wollstrümpfe	0,5Kr.
---------------------	--------

Tabelle 10.2: Kleidung

10.3 Reisebedarf und Werkzeuge

Gegenstand	Preis
Angel mit Angelschnur, 10m	3Kr.
Becher	0,3Kr.
Beil/Handaxt	20Kr.
Besen	0,5Kr.
Bratspieß, Eisen	16Kr.
Brecheisen	26Kr.
Dietriche	5Kr.
Dreizack	50Kr.
Essbesteck	0,5Kr.
Falscher Bart	2Kr.
Feile	15Kr.
Flaschenzug	55Kr.
Hammer	3Kr.
Handbohrer	7Kr.
Handsäge	5Kr.
Hängematte	2Kr.
Holzfälleraxt	80Kr.
Holzschale	0,8Kr.
Holzteller	0,9Kr.
Kletterhaken (10x)	27Kr.
Krug	1,5Kr.
Kupferkessel	24Kr.
Leim	1Kr.
Meißel	5,5Kr.
Messer	10Kr.
Nadel- und Zwirnset	4,5Kr.
Nägeln	0,6Kr.
Pfanne	12Kr.
Schaufel	8,5Kr.

Schere	5Kr.
Schlafsack	7Kr.
Schneeschuhe	6,5Kr.
Spaten	8,5Kr.
Spitzhacke	20Kr.
Strickleiter, pro Meter	2,5Kr.
Wolldecke	2Kr.
Wurfhaken	7Kr.
Zange	6Kr.
Zelt, 1 Person	14,5Kr.
Zelt, 2 Personen	25Kr.

Tabelle 10.3: Reisebedarf und Werkzeuge

10.4 Beleuchtung

Gegenstand	Brenndauer	Preis
Fackel	1,5h	0,5Kr.
Kerzen, 10 Stück	10h	6Kr.
Kerzenständer	-	11,5Kr.
Öllampe	8h	0,5Kr.
Lampenöl	12h	0,2Kr.
Zunder, 25 Portionen	-	0,2Kr.
Zunderdose (Platz für 25 Portionen)	-	1Kr.

Tabelle 10.4: Beleuchtung

10.5 Verbandszeug und Heilmittel

Gegenstand	Preis
Blutegel	0,3Kr.
Chirurgische Instrumente	80Kr.
Schädelbohrer	17Kr.
Schröpfglas	2Kr.

Verband	1,3Kr.
Wundnähzeug	4,5Kr.

Tabelle 10.5: Verbandszeug

10.6 Behältnisse

Gegenstand	Preis
Feldflasche	6Kr.
Geldbeutel	1Kr..
Geldkatze	2Kr.
Gürteltasche	4Kr.
Kiepe	7Kr.
Lederranzen	17Kr.
Lederrucksack	35Kr.
Phiole	2Kr.
Puderdöschen	6Kr.
Sack	1Kr.
Schmuckkästchen	20Kr.
Tiegel	0,5Kr.
Trinkhorn	0,5Kr.
Truhe	18Kr.
Tuchbeutel	0,8Kr.
Umhängetasche	8,5Kr.
Vase	1Kr.
Wasserschlauch	5,5Kr.

Tabelle 10.6: Behältnisse

10.7 Musikinstrumente

Gegenstand	Preis
Fanfare	500Kr.
Flöte	2Kr.
Laute	150Kr.
Sackpfeife	30Kr.

Standharfe	550Kr.
Trommel	15Kr.

Tabelle 10.7: Musikinstrumente

10.8 Genussmittel und Luxus

Gegenstand	Preis
Brettspiel	5Kr.
Handspiegel	60Kr.
Jonglierball	0,5Kr.
Parfüm	120Kr.
Seife	1Kr.
Spielkarten	5Kr.
Tabak	0,1Kr.
Tabakdose	3Kr.
Tabakspfeife	5Kr.
Würfel	0,5Kr.

Tabelle 10.8: Genussmittel

10.9 Tiere

Tier	Kampferfahren	Preis
Jagdhund	nein	100Kr.
Maultier	nein	250Kr.
Pferd	nein	750Kr.
Pony	nein	250Kr.
Rennpferd (+5GS)	nein	1000Kr.
Schlachtross	ja	1500Kr.

Tabelle 10.9: Tiere

10.10 Tierbedarf

Gegenstand	Preis
------------	-------

Halsband und Leine	1Kr.
Hufeisen	4Kr.
Hundefutter (für eine Woche)	0,2Kr.
Militärsattel	300Kr.
Packsattel	30Kr.
Pferdefutter (für eine Woche)	0,5Kr.
Ponyfutter (für eine Woche)	0,3Kr.
Reitsattel	60Kr.
Satteldecke	1Kr.
Satteltasche	17Kr.
Sporen	6Kr.
Striegelzeug	16Kr.
Zügel und Zaumzeug	15Kr.

Tabelle 10.10: Tierbedarf

10.11 Fortbewegungsmittel

Gegenstand	Preis
Bollerwagen	60Kr.
Karren, einachsige	180Kr.
Kleines Ruderboot	1200Kr.
Kleines Segelboot	6500Kr.
Kutsche	2000Kr.
Mobiles Labor	1000Kr.

Tabelle 10.11: Fortbewegungsmittel

10.12 Magische Amulette

Name	Beschreibung	Preis
Auge der Illusionen	Halte es vor eine Illusion um sie aufzulösen.	500Kr.
Hexeramulett	Vibriert, wenn es sich in der Nähe einer magischen Aura befindet.	800Kr.
Amulett der Gerüche	Verstärkt die Intensität und Reichweite des Geruchs, an dem Ort wo sich das Amulett befindet.	200Kr.
Amulett der Zeit	Dieses Amulett wechselt seine Farbe mit der Tageszeit. Schwarz bei Nacht und Weiß bei Tag. In den Übergangszeiten besitzt es einen Grauton.	250Kr.
Amulett der Friedfertigen	Das Amulett lässt den Träger unbedeutender und ungefährlicher wirken.	1000Kr.
Sphären-Amulett	Das Amulett vibriert, je näher man einem Monster ist.	1200Kr.

Tabelle 10.12: Magische Gegenstände

11 Alchemie

Mithilfe der Alchemie können Tränke und Öle hergestellt werden. Zur Basis jedes Tranks wird Alkohol benötigt. Die Schwierigkeit eines Tranks gibt an, wie leicht er zu brauen ist, also wie gut der verwendete Alkohol sein muss. Nicht jeder Held kann jeden Trank brauen. Um einen Trank brauen zu können benötigt man das Rezept. Manche Klassen können von Anfang an manche Tränke herstellen. Öle können nicht während einem Kampf benutzt werden.

Leicht	Es kann jeder Alkohol verwendet werden, egal wie billig er ist. Die Wirkungsdauer ist meistens nur sehr kurz. Billig in der Herstellung. Erleichterung bei der Herstellung: 2. Benötigt 1 <i>Alchemie-Fertigkeitspunkt</i> um das Rezept zu erlernen.
Mittel	Es wird qualitativer Alkohol zur Herstellung benötigt. Die Wirkungsdauer kann zwischen wenigen Minuten und bis zu fünf Stunden liegen. Die Kosten für die Zutaten sind relativ teuer. Benötigt 2 <i>Alchemie-Fertigkeitspunkt</i> um das Rezept zu erlernen.
Schwer	Es wird absolut qualitativer Alkohol zur Herstellung benötigt. Die Wirkungsdauer kann bei bis zu 8 Stunden liegen. Die Kosten für die Zutaten sind sehr hoch. Erschwernis bei der Herstellung: 2. Benötigt 3 <i>Alchemie-Fertigkeitspunkt</i> um das Rezept zu erlernen.
Hexer	Kann nur von der <i>Hexer</i> -Rasse verwendet und gebraut werden. Wenn jemand nur die <i>Hexer</i> -Klasse hat, kann es nur gebraut werden. Es wird absolut qualitativer Alkohol oder <i>Weißer Mönch</i> zur Herstellung benötigt. Die Wirkungsdauer kann bei bis zu 8 Stunden liegen. Die Kosten für die Zutaten sind sehr hoch. Erschwernis bei der Herstellung: +1. Benötigt 1 <i>Alchemie-Fertigkeitspunkt</i> um das Rezept zu erlernen.

11.1 Tränke

Folgende Tränke stehen den Spielern zur Verfügung.

Name	Wirkung	WD	Schwierigkeit
Katze	Nachtsicht. Man sieht alles in grau, weiß.	8h	Mittel
Weisser Honig	Vergiftungen (und Effekte eingenommener Tränke) werden neutralisiert	-	Leicht
Frauentränen	Neutralisiert Effekte von Alkohol. Trinkspiel!	-	Leicht
Genesungstrank	Stoppt Blutungen und heilt leichte Wunden.	-	Mittel
Heiltrank	Regeneriert +1LP pro Minute. (Insgesamt +10LP)	10min	Mittel
Parfüm	Z.B. Als Geschenk.	-	Leicht
Fisstech	Harte Droge. (Vergleichbar mit Hero-in).	8h	Schwer
Weisse Möwe	Hexer-Haluzinogen. Gute Basis für Hexer-Tränke.	1h	Hexer
Graues Blut	Starkes Betäubungsgift. Wirkt nach wenigen Sekunden (0AK). Kann nicht nur getrunken werden, sondern auch auf Pfeilspitzen oder Klingen geschmiert werden.	-	Schwer
Schwarzes Blut	Starkes tödliches Gift. Wirkt nach wenigen Minuten (12-24AK). Kann nicht nur getrunken werden, sondern auch auf Pfeilspitzen oder Klingen geschmiert werden.	-	Schwer
Milde Schwalbe	Milde Version von Schwalbe. Heilt +2LP pro AK.	5AK	Schwer
Schwalbe	Heilt +4LP pro AK.	3AK	Hexer

11.2 Öle

Wie bei Tränken auch, muss ein Spieler das Rezept eines Öls kennen, bevor er es herstellen kann. Öle können problemlos von allen Spielern verwendet werden. Öle werden auf Klingen geschmiert um ihnen Boni gegen bestimmte Monster zu geben. Sie haften 24h lang an der Klinge. Eingeschmierte Klingen können mit Alkohol gereinigt werden (entfernt aufgetragene Öle).

Wenn jemand versucht einen Trank oder Öl herzustellen, der 0 Punkte in *Alchemie* hat muss er bzw. der SL eine geheime Probe durchführen.

Name	Wirkung	Schwierigkeit
Geisteröl	Geister erleiden +5 mehr Schaden.	Leicht
Orgoidenöl	Orgoiden erleiden +5 mehr Schaden.	Mittel
Draconidenöl	Daconiden erleiden +5 mehr Schaden.	Mittel
Insektoidenöl	Insektoiden erleiden +5 mehr Schaden.	Leicht
Konstruktöl	Konstrukte erleiden +5 mehr Schaden.	Leicht
Nekrophagenöl	Nekrophagen erleiden +5 mehr Schaden.	Leicht
Hybridenöl	Hybride erleiden +5 mehr Schaden.	Leicht
Bestienöl	Bestien erleiden +5 mehr Schaden.	Mittel
Argentina	Gegner erleiden +2 mehr Schaden.	Schwer
Braunöl	Gegner bluten. -1LP pro Aktion. Gut gegen Endgegner.	Schwer
Henkergiftserum	Gegner werden vergiftet. -1LP Giftschaden pro Aktion.	Schwer

12 Magische Fähigkeiten

Fähigkeiten können nur von Magiebegabten eingesetzt werden. Bestimmte Flüche können nur von Priestern/innen bestimmter Religionen ausgesprochen werden. Hexer haben sogenannte Hexer-Zeichen, die nur sie verwenden können.

12.1 Einfache Fähigkeiten

Einfache Fähigkeiten, die nicht für den Kampf, sondern für den Alltag gedacht sind. Z.B. Licht oder Feuer erzeugen. Wenn keine Reichweite (RW) angegeben ist, wird zum Wirken Körperkontakt zum Ziel benötigt.

Einfache Fähigkeit	MK	MTW	SF	ZZ	MTP	RW	WD
Entzünden	1	KL/IN/FF	A	-	-	2m	-
	<i>Entfacht eine Flamme um etwas (z.B. eine Fackel) zu entzünden.</i>						
Wasserbindung	4	IN/FF/FF	B	2min	-	-	-

	<i>Zieht aus der Umgebung Feuchtigkeit um Trinkwasser zu gewinnen. Der Gewinn hängt von der Umgebung ab. Kann auch verwendet werden um verunreinigtes Wasser zu reinigen.</i>						
Materialisierung	4	IN/FF/FF	A	5min	-	20m	5min·QS
	<i>Beschwört ein materialisiertes Objekt für eine kurze Zeit. Die maximale Größe des Objektes hat von der QS ab.</i> QS I: Tragbare Objekte wie z.B. Schmuck, Waffen, uws... QS II: Objekte die man nur zu mehreren tragen kann wie z.B. Truhen, Schränke, Wände, Türen usw... QS III: Objekte die man nicht tragen kann wie z.B. Brücken, Boote, usw... Ausnahmen: Lebensmittel, magische Gegenstände (z.B. Runen, Amulette)						
Illusion	2	KL/KL/IN	A	5min	-	2m	∞
	<i>Erzeugt eine statische Illusion, die sich nicht von der Physik beeinflussen lässt und auch keinen physikalischen Einfluss auf die Umgebung hat. (wie eine optische Täuschung)</i>						
Druckwelle	4	KL/MU/KK	B	2AK	3+QSW4	2+QS	-
	<i>Wirft alle Gegner kegelförmig vom Anwender aus weg, schmeißt sie zu Boden und fügt ihnen Schaden zu. Jeder getroffene zweibeinige Gegner bekommt den Status „Liegend“.</i>						
Eisscherbe	3	KL/IN/FF	B	1AK	QS·3+1W6	25m	-
	<i>Der Zauberwirkende beschwört eine Eisscherbe, die er auf ein Ziel abfeuert. Das Ziel hat lediglich einen Versuch auf Ausweichen, der um QS·2 erschwert ist. Chance dem Ziel eine leichte Blutung zuzufügen: EW max.: 10%, EW min.: 5%</i>						
Findibus	3	IN/IN/FF	B	2AK	-	-	1h pro QS
	<i>Der Zaubernde nimmt Bindung mit einem unbelebten Objekt auf. Solange die Bindung aktiv ist, weiß er exakt wo sich dieses Objekt befindet, solange es sich in der selben Welt befindet. Das Objekt darf nicht größer als 2x2x2 Meter groß sein.</i>						
Magische Barriere	4	IN/GE/KO	A	2AK	-	-	8AK
	<i>Den Zaubernden umhüllt ein magischer Schutzschild, der den Rüstschutz um die QS erhöht.</i>						
Aura Vitalis	2	KL/IN/MU	A	1AK	-	QS·50ml	AK

	<i>Wirkt einen Spruch, der alles Leben im Geiste aufdeckt und nach Wärme- bild markiert auf eine Entfernung von QS x 50 Meter. Erfasst Lebewesen durch Wände und andere Hindernisse hindurch. Der Wirkende erhält Informationen über Größe, Körperbau und Bewegung für 30 Sekunden (1AK).</i>						
Magiesicht	2	IN/IN/FF	A	1AK	-	-	6AK
	<i>Lässt den Anwender jede Art von Magie erkennen.</i>						

Tabelle 12.1: Einfache Fähigkeiten

12.2 Mächtige Fähigkeiten

Mächtige Fähigkeit	MK	MTW	SF	ZZ	MTP	RW	WD
Flammenball	10	KL/KL/KO	B	4AK	10·QS+2W6	50m	-
	<i>Wirft eine Flammenkugel gerade aus auf ein Ziel. Das Ziel kann auch ein Objekt sein. In diesem Fall fängt das Objekt Feuer, wenn es aus einem brennbaren Material besteht.</i>						
Wirbelsturm	10	KL/MU/KO	B	4AK	QSW12	100m	20AK
	<i>Erzeugt am Zielort einen Wirbelsturm mit einem Durchmesser von 10m, der alles und jeden in seinem Wirkungsbereich wegschleudert und Scha- den austeilt. Getroffene Personen bekommen den Status „Liegend“. Kann nur im freien benutzt werden.</i>						
Geisterbeschwörung	10	KL/MU/IN	B	6AK	s.u.	1m	-
	<i>Beschwört eine Erscheinung, die für die Gruppe kämpft. LP: 20+5·QS, TW: 16, TP: 6+QSW6, 1 Angriff pro AK</i>						
Portal	4	KL/KL/IN	B	6AK	-	1m	1min·QS
	<i>Errichtet ein Portal, das jeden der durchgeht zu dem festgelegten Ziel tele- portiert. Das Ziel des Portals wird vor seiner Erschaffung festgelegt und muss gewisse Kriterien erfüllen: Das Ziel muss vom aktuellen Standort aus sichtbar sein oder der Anwender muss schon einmal am Ziel gewe- sen sein. Durch das Portal passen nur Personen, es werden aber auch Objekte teleportiert, solange sie durchpassen. Maximale Entfernung des Ziels: 150m · QS</i>						
Angst	4	KL/CH/KO	B	5AK	-	2m	30min·QS
	<i>Der Verfluchte verspürt jedem und allem Gegenüber große Angst. Kann nicht auf Monster gewirkt werden.</i>						

Runenzauber	6	KL/CH/IN	C	30min	-	1m	∞
	<i>Ermöglicht die Herstellung von Glyphen und das Einbetten/Entfernen von Glyphen in/aus Ausrüstungsgegenständen.</i>						
Ewige Dienerschaft	25	KL/CH/IN	C	30min	-	10km	12h pro QS
	<i>Zwingt sein Ziel zur Dienerschaft für eine bestimmte Zeit. Das Ziel lässt sich durch Befehle lenken, kann aber nicht zu etwas gezwungen werden, das seinem Wesen widerspricht (Z.B. eine Priesterin der Melitele würde niemanden Töten). Der Verzauberte muss die Befehle hören und verstehen können. Benötigt einen persönlichen Gegenstand des Ziels. Magiebegabte Ziele können einen Widerstandswurf ablegen, um dem Fluch zu widerstehen.</i>						
Dolores Communi-care	5	IN/MU/GE	B	1AK	-	50m	max. 10AK
	<i>Verbindet die Seele des Zaubernden mit einem humanoiden Ziel. Den ersten Schaden, den einer der beiden nimmt, wird in gleicher Höhe ohne Abzüge und Resistenzen auch dem anderen zugefügt. Wird der Schaden jedoch vom Zaubernden auf das Ziel geworfen, dann muss dieser einen Wurf auf Willenskraft ablegen, erschwert um die QS, um nicht eine Betäubungsstufe zu erhalten. Der Zauber hält bis zu 5min an, falls keiner der beiden in diesem Zeitraum Schaden nimmt.</i>						

Tabelle 12.2: Mächtige Fähigkeiten

12.3 Auren

Alle möglichen Auren (= AoE-Effekte). Können hauptsächlich von Priestern/innen der Melitele verwendet werden. Vor dem Wirken einer Aura muss der Spieler entscheiden, ob die Aura personen-, ort- oder objektgebunden ist. Wenn keine Reichweite (RW) angegeben ist, kann die Aura nur auf sich selber gewirkt werden.

Aura	MK	MTW	SF	ZZ	Radius	RW	WD
Friedensaura	7	KL/CH/CH	B	5min	1m·QS	-	5min·QS
	<i>Alle Lebewesen innerhalb der Aura verspüren völlige Zufriedenheit. Mögliche Erschwernis, wenn sie auf jemanden gewirkt werden soll, der sehr wütend ist. Monster sind von der Aura nicht betroffen (Tiere schon).</i>						
Warnaura	1/2h	KL/IN/IN	B	10min	10m·QS	3m	2h pro Mana
	<i>Der Erschaffer der Aura nimmt alle Lebewesen innerhalb der Aura wahr (auch im Schlaf).</i>						
Aura der Stärke	7	CH/CH/KK	C	6min	10m·QS	-	20min
	<i>Alle dem Wirkenden wohlgesinnten Lebewesen erhalten +1KK · QS. Wirkt auch auf Tiergefährten und andere Lebewesen, die Zuneigung verspüren können.</i>						
Aura der Wahrnehmung	3	KL/IN/CH	A	5min	2m·QS	-	10min
	<i>Verbessert Talente, die mit der Wahrnehmung zusammenhängen. Z.B. Sinnesschärfe, Fährtsuchen.</i>						

Tabelle 12.3: Auren

12.4 Heilzauber

Alle Fähigkeiten zum Heilen von Wunden. Manche können nur von Anhängern des *Kults der Melitele* verwendet werden. Es gibt keine „Instant“-Heals. Das bedeutet, dass Heilung immer pro Runde stattfindet, beginnend in der Aktivierungsrunde → die erste Teilheilung findet sofort statt!

Heilzauber	MK	MTW	SF	ZZ	Heilung	RW	WD
Heilzauber	1/2LP	KL/IN/FF	A	1AK	M·2+QSW4	5m	1AK/2LP
	<i>Stellt beim Ziel 2LP pro Runde her bis zu einem Maximum von 2·M. Beispiel: Wenn der Heiler 4 Mana für diese Fähigkeit bezahlt und die QS II erreicht, heilt er sein Ziel um 8LP durch das ausgegebene Mana. Durch die QS II wirft er 2W4. Wenn er damit eine 1 und eine 3 würfelt, heilt er also zusätzlich 4LP → insgesamt also +12LP. Bei +2LP pro Runde bedeutet das, dass der Heileffekt 6 Runden lang auf dem Ziel aktiv ist, wobei die ersten 2LP noch in der selben Runde geheilt werden. (In den nächsten fünf Runden werden dann die restlichen LP regeneriert.)</i>						
Wundenheilung	5	KL/IN/FF	A	1AK	-	-	1-3AK
	<i>Heilt Wunden in Abhängigkeit der erreichten QS. Kann z.B. Schmerz entfernen. QS I: leichte Wunden, WD: 1AK QS II: mittlere Wunden, WD: 2AK</i>						

	<i>QS III: schwere Wunden, WD: 3AK</i>						
Reanimation	20	KL/CH/IN	A	6AK	-	1m	-
	<i>Erweckt eine kürzlich verstorbene Personen (10min/20AK) zum Leben. D.h., der Zauber muss spätestens 14AK nach dem Todeszeitpunkt benutzt werden.</i>						

Tabelle 12.4: Heilzauber

12.5 Hexer-Zeichen

Zeichen, die nur von Hexern gewirkt werden können. Igni, Yrden, Quen, Axii, Aard.

13 Religionen

Alle Religionen die es in der Welt gibt.

13.1 Kult des ewigen Feuers / Orden der Flammenrose

13.1.1 Allgemeines

- nach dem zweiten Krieg mit Nilfgaard
- Hauptsitz: Vizima (Tempelbezirk)
- Scharlachrote Banner mit dem Symbol einer Rose (und gelblichen Flammen im Hintergrund)
- verbreitet in *Redanien*, stammt ursprünglich aus *Novigrad*

13.1.2 Beschreibung

Fanatismus und nahezu vollständige Unterwerfung sind das Markenzeichen der Geistlichen des Ewigen Feuers. Die Religion steht fast allen anderen feindlich gegenüber, Anderlinge eingeschlossen. Der Orden der Flammenrose wurde zum militanten Arm des Kultes.

Das Ziel des Ordens der Flammenrose ist die Menschen vor Ungeheuern sowie allem Übel und Bösen zu beschützen. Angehörige des Flammenordens glauben an das Ewige Feuer. Es heißt, jeder Bürger, egal welchen Standes, kann dem Orden beitreten.

13.1.3 Angesehene Mitglieder

- Jacques de Aldersberg
- Siegfried von Denesle
- Patrick de Weyze

13.2 Kult der Löwenkopfspinne

13.2.1 Allgemeines

- Coram Agh Tera, genannt die Löwenkopfspinne
- „Göttin des plötzlichen Todes“ → mächtige Flüche
- Tempel nicht in Städten
- weltweit verbreitet
- (sogut wie) überall verboten → offizielle Kleidung nur bei Ritualen

13.3 Elfen (Aén Seidhe)

Die Elfen glauben, dass sie von den Göttern geschaffen wurden und sich die Menschen lediglich entwickelt haben. Darum sehen sie in den Menschen oft nicht mehr als „nackte Affen“.

13.4 Kult der Melitele

13.4.1 Allgemeines

- in den nördlichen Königreichen
- Hauptsitz: Ellander (Tempel der Melitele)
- Nebensitze/-orte: Vizima

13.4.2 Beschreibung

Göttin mit den drei Gestalten: junges Mädchen, Frau und alte Vettel. Melitele ist die Muttergöttin, deren Fürsorge ihren Kindern gilt, und ihre Gefolgschaft besteht nicht ausschließlich aus Frauen – auch Männer beten zu ihr. Kleriker der Melitele predigen Liebe und Frieden. Sie führen viele Krankenhäuser.

14 Vor- und Nachteile

Alle Vor- und Nachteile, die die Helden besitzen können. Nicht jeder Vor- und Nachteil kann mit jeder Rasse, Klasse, Herkunft oder Anderes verwendet werden.

14.1 Vorteile

Reich I-X (5)	+500Kr. pro Stufe
Gutaussehend I-II (12)	Jede Stufe des Vorteils gibt dem Helden eine Erleichterung von 1 auf <i>Betören</i> (Anbändeln, Liebeskünste), <i>Überreden</i> (Aufschwätzen, Herausreden, Manipulieren, Schmeicheln) und <i>Handel</i> (Feilschen). Außerdem verbessert sich der SF von <i>Betören</i> um 1 pro Stufe. Diesen Vorteil können nur Menschen und Elfen haben.
Vertrauensserweckend (10)	Der SL kann Erleichterungen auf manche (Gesellschafts-)Talente geben.

Schlangenmensch (5)	Proben auf Körperbeherrschung (Akrobatik, Entwinden) sind um 1 erleichtert.
Begabung (10)	Ein begabter Abenteurer kann bei jeder Probe auf eine bestimmte Fertigkeit einen W20 neu würfeln. Der Spieler kann zunächst die 3W20 würfeln und sich eines der drei Ergebnisse aussuchen, dass er neu würfeln kann. Es gilt das bessere Ergebnis beider Würfe. Eine Begabung muss für jede Fertigkeit einzeln gewählt werden, also zum Beispiel auf ein bestimmtes Talent. Man kann nicht mehrfach in einer Fertigkeit begabt sein und somit zwei oder gar drei W20-Würfe in einer Probe wiederholen.
Beidhändig (10)	Der Held erleidet keine Erschwernisse bei Fertigungsproben, wenn er die falsche Hand benutzt. Im Kampf hebt der Vorteil alle Abzüge auf, die durch das Führen einer Waffe mit der falschen Hand anfallen.
Dunkelsicht (10)	Erschwernisse durch Dunkelheit werden um eine Stufe gesenkt. Bei vollständiger Finsternis ist aber Dunkelsicht wirkungslos und es gelten die Abzüge für unsichtbare Ziele.
Entfernungssinn (8)	Proben auf Fernkampf mit Schusswaffen (und nur mit Schusswaffen) sind bei der Entfernungskategorie Weit nur um 1 anstatt um 2 erschwert.
Flink (8)	Durch Flink bekommt ein Held 2 Punkte auf seinen Geschwindigkeit-Grundwert (GS, Standard: 10) hinzu.
Nochmal auf Anfang (15)	Wenn eine Talentprobe misslingt, gilt es nicht automatisch als Fehlschlag, sondern kann wiederholt werden.
Respektsperson (16)	Folgende Talente werden um 1 erleichtert: Bekehren & Überzeugen, Etikette, Überreden und Handel.
Promi (20)	Der Held ist in seinem Heimatland berühmt. Es wird wie ein König behandelt - wird häufig zum Essen eingeladen und bekommt kostenlos Zimmer zur Verfügung gestellt.
Angenehmer Geruch (6)	Fertigungsproben auf Betören sind um 1 erleichtert.
Geborener Redner (4)	Proben auf das Talent <i>Bekehren & Überzeugen</i> (öffentliche Rede) sind um 1 erleichtert.
Glück I-III (20)	Das für den Helden erreichbare Maximum an Schicksalspunkten steigt hierdurch um 1 je Stufe.

Herausragender Sinn (10)	Wer über einen herausragenden Sinn verfügt, dessen Proben auf <i>Sinnesschärfe</i> sind um 1 erleichtert, wenn die Probe den entsprechenden Sinn betrifft. Folgende Sinne können gewählt werden: Sicht, Gehör, Geruch & Geschmack, Tastsinn. Herausragender Sinn ist mehrfach für die verschiedenen Sinne wählbar.
Ausgeprägte magische Energie I-III (10)	Erhöht das maximale Mana um 10 pro Stufe
Unscheinbar (4)	Helden mit diesem Vorteil erhalten eine Erleichterung von 1 auf <i>Gassenwissen</i> (Beschatten).
Verbesserte Magieschöpfung (12)	Magier können auch an nicht-magischen Orten Mana schöpfen, indem sie sich 2AK darauf konzentrieren → +1W6 Mana.
Soziale Anpassungsfähigkeit (10)	Personen mit Sozialer Anpassungsfähigkeit können Erschwernisse auf Gesellschaftstalente ignorieren, die durch Standesunterschiede entstehen. Die Soziale Anpassungsfähigkeit täuscht aber keine Personen des Hochadels.
Waffenbegabung (10)	Eine Waffenbegabung erlaubt bei kritischen Erfolgen und Patzern bei einer Probe auf eine Kampftechnik eine Wiederholung des Bestätigungswurfs.
Feiner Spürsinn (8)	Der Abenteurer erhält bei Proben auf <i>Sinnesschärfe</i> zur Entdeckung von Geheimtüren, Hohlräumen, versteckten Schubladen und Ähnlichem eine Erleichterung von 1.
Altersresistenz (-)¹	Der Held ist immun gegen natürliche Alterserscheinungen. Negative Auswirkungen des Alters werden bei ihm nicht berücksichtigt.
Adel (5)¹	Der Held ist angesehen, genießt die Privilegien des Adels und kann vom SL Erleichterungen zugesprochen bekommen, wenn er gegenüber Rangniedrigeren agiert. Der Spieler bekommt beim Talent <i>Etikette</i> ein A.
Zäher Hund (20)	Der Held erleidet lediglich die nächstniedrigere Stufe von <i>Schmerz</i> . Bei Schmerz Stufe IV wird der Held dennoch handlungsunfähig (K.O.). Bei Schmerz Stufe I wird so behandelt, als hätte der Held keine Stufe Schmerz.
Vieltrinker (8)	Der SF von <i>Zechen</i> verbessert sich um eine Stufe. Außerdem bekommt der Spieler eine Erleichterung von 1 auf <i>Zechen</i> .

Tabelle 14.1: Vorteile

¹wird durch Klasse oder Rasse festgelegt

14.2 Nachteile

Angst vor ... I-III (10)	Pro Stufe der Angst erleidet der Held eine Stufe Furcht, so lange er dem Auslöser ausgesetzt ist.
Arm (10)	Der Held beginnt nur mit 250Kr. und einfacher Kleidung.
Behäbig (8)	Durch Behäbig verliert ein Held 2 Punkte von seinem Geschwindigkeit-Grundwert (GS, Standard: 10).
Sensibler Geruchssinn (10)	Solange der Held dem Geruch ausgesetzt ist, erleidet er eine Stufe Verwirrung.
Eingeschränkter Sinn (15)	Wer über einen Eingeschränkten Sinn verfügt, dessen Proben auf Sinnesschärfe sind um 2 erschwert, wenn die Probe den entsprechenden Sinn betrifft. Eingeschränkte Sicht erschwert zudem Proben auf Fernkampf um 2. Folgende Sinne können gewählt werden: Sicht, Gehör, Tastsinn. Ein Held kann bis zu zwei eingeschränkte Sinne besitzen.
Unfähig (10)	Der Held muss bei einer Probe auf das Talent, das er ausgewählt hat, das beste Würfelergebnis einer Teilprobe neu würfeln. Das zweite Ergebnis ist bindend. Ein Abenteurer kann maximal zwei Unfähigkeiten besitzen.
Gier (8)	Der Held kann keine Gegenstände kaufen, deren Preis höher als normal ist.
Prinzipientreue I-III (10)	Wer gegen seine Prinzipien verstößt, erleidet eine Erschwernis von 1 pro Stufe auf alle Fertigungsproben. Dieser Zustand dauert mindestens eine Stunde an, über die genaue Länge entscheidet der Meister unter Berücksichtigung der Schwere des Verstoßes. Ein Held kann mehreren Prinzipien folgen.
Schlafwandler (10)	Kein Held sollte mehr als einmal pro Woche schlafwandeln. Am Tag nach dem Schlafwandeln erhält der Held 24 Stunden lang eine Stufe des Zustands Betäubung durch die geringe Erholung in der Nacht. Die Regeneration ist für den Held in der Nacht, in der er schlafwandelt um 1 gesenkt.
Tollpatsch (10)	Erschwert alle Handwerkstalente um 1. Der SL kann den Nachteil auch für weitere Missgeschicke verwenden.
Verstümmelt (5-30)	Dem Held fehlt ein Körperteil. Einarmig (30) , Einäugig (10) , Einbeinig (30) , Einhändig (20) , Einohrig (5)

Farbenblind (8)	Der Abenteurer kann Farben nicht mehr erkennen. Das kann sich bei einigen Proben, z.B. <i>Alchemie</i> , <i>Etikette</i> (Zuordnung von Wappen) oder <i>Orientierung</i> negativ auswirken. Ob eine Probe abgelegt werden kann oder um wie hoch die Erschwernis ist, entscheidet der SL.
Fettleibig (25)	Proben auf <i>Klettern</i> , <i>Körperbeherrschung</i> , <i>Tanzen</i> und <i>Verbergen</i> sind um 1 erschwert. Der Nachteil muss mit <i>Behäbig</i> kombiniert werden.
Hasslich I-II (12)	Durch jede Stufe dieses Nachteils erleidet der Held eine Erschwernis von 1 auf <i>Betören</i> , <i>Überreden</i> und <i>Handel</i> . Zusätzlich wird der SF von <i>Betören</i> um 1 pro Stufe verschlechtert.
Körpergebundene Kraft (5)	Sobald der Held, aus welchem Grund auch immer, einen Teil seiner Haarpracht einbüßt (z.B. durch Feuer oder Abschneiden, nicht normaler Haarausfall), verliert er sofort 10 Mana. Diese können normal regeneriert werden.
Lichtempfindlich (20)	Der Held erleidet eine Stufe Schmerz, sobald er Sonnenlicht ausgesetzt ist, das heller ist als Dämmerlicht. Diese Auswirkung lässt sich vermeiden, wenn der Betroffene seinen kompletten Körper inklusive der Augen verhüllt.
Pech (20)	Der Held startet pro Stufe des Nachteils mit 1 Schicksalspunkt weniger als üblich.
Pechmagnet (5)	Bei jeder zufälligen Bestimmung des SLs (z.B. welcher Held wird von dem Pfeil getroffen?) sind die Chancen bei einem Helden mit diesem Nachteil mindestens doppelt so hoch wie normal.
Persönlichkeitsschwächen (5-10)	In passenden Situationen kann der SL durchaus für die angegebenen Fertigkeiten eine Erschwernis von 1 aussprechen, wenn er dies für angemessen hält. Es dürfen maximal zwei Persönlichkeitsschwächen pro Held gewählt werden. Beispiele sind: Arroganz (10) , Eitelkeit (10) , Neid (5) , Streitsucht (10) , Unheimlich (8) , Verwöhnt/Faul (10) , Vorurteile gegenüber ... (5) .
Sprachfehler (15)	Mögliche Erschwernis um 1, wenn es darum geht mit anderen zu sprechen, z.B. <i>Handel</i> .
Zerbrechlich (20)	Erschwernisse durch den Zustand Schmerz werden wie bei einer Stufe höher behandelt. Die Handlungsunfähigkeit (K.O.) tritt somit bereits bei Stufe III ein.

Giftempfindlich (10)	Gift richtet 1 Schaden pro Aktion mehr an als normal.
Körperliche Schwäche (20)	Erschwernis auf alles körperliche um 1. (KK darf nicht größer als 10 sein)
Alkoholiker (30)	Der SF von <i>Zechen</i> verbessert sich um zwei Stufen. Außerdem bekommt der Spieler eine Erleichterung von 2 auf <i>Zechen</i> . Wenn der Spieler nicht mindestens eine Stufe Betäubung wegen Alkohol hat, bekommt er eine Erschwernis von 2 auf alles körperliche. Wenn der Held lange keinen Alkohol trinkt, darf der SL die Erschwernis auf 1 verringern oder sogar komplett streichen. (Solange bis der Held wieder was trinkt.)

Tabelle 14.2: Nachteile

15 Monster

Jedes Monster lässt einer bestimmten Monsterfamilie bzw. -art zuordnen.

15.1 Bestien

Name	Intelligenz	Größe	Aggression	Anmerkungen	Vorkommen
Wolf	hoch	normal	normal	Rudeltier	Wälder
Bär	dumm	groß	normal	Einzelgänger	Wälder, Höhlen

Tabelle 15.1: Bestien

15.2 Draconide

Name	Intelligenz	Größe	Aggression	Anmerkungen	Vorkommen
(Königs-)Wyver	hoch	(riesig) groß	friedlich	Familientier	Berge

Tabelle 15.2: Draconide

15.3 Orgoide

Name	Intelligenz	Größe	Aggression	Anmerkungen	Vorkommen
Eisriesen	dumm	riesig	friedlich	Einzelgänger	Kalte Orte
Eis-/Felstrolche	unter-durchschnittlich	normal	friedlich	können sprechen, essen auch Menschen	überall

Tabelle 15.3: Orgoide

15.4 Relikte

Name	Intelligenz	Größe	Aggression	Anmerkungen	Vorkommen
Waldschrate	niedrig	groß	friedlich	-	Wälder

Tabelle 15.4: Relikte

15.5 Verfluchte Wesen

Name	Intelligenz	Größe	Aggression	Anmerkungen	Vorkommen
Werwölfe	niedrig	normal	friedlich	verfluchte Person	überall

Tabelle 15.5: Relikte

15.6 Nekrophagen

Name	Intelligenz	Größe	Aggression	Anmerkungen	Vorkommen
Ghule	dumm	normal	aggressiv	-	überall
Ertrunkene	dumm	normal	aggressiv	-	an Ufern
Neblinge	dumm	normal	aggressiv	-	Sümpfe

Tabelle 15.6: Nekrophagen

15.7 Konstrukte

Name	Intelligenz	Größe	Aggression	Anmerkungen	Vorkommen
------	-------------	-------	------------	-------------	-----------

Gargoyles	normal	groß	-	magische Steinstatue, führt Befehle seines Schöpfers aus	-
Golems	dumm	groß	normal	-	überall

Tabelle 15.7: Konstrukte

15.8 Insektoide

Name	Intelligenz	Größe	Aggression	Anmerkungen	Vorkommen
Krabbspinnen	normal	normal	sehr aggressiv	ernähren sich u.A. von Menschen	Ufern
Endriagen	schlau	normal	aggressiv	Rudeltiere	Wälder/Wüsten

Tabelle 15.8: Insektoide

15.9 Hybriden

Name	Intelligenz	Größe	Aggression	Anmerkungen	Vorkommen
Greifen	schlau	riesig	friedlich	Nahrung: Kühe, Schafe	nördl. Königreiche
Sirenen	schlau	normal	aggressiv	-	hoher See

Tabelle 15.9: Hybriden

15.10 Geister

Name	Intelligenz	Größe	Aggression	Anmerkungen	Vorkommen
Erscheinungen	dumm	normal	aggressiv	-	Felder/Wiesen

Tabelle 15.10: Geister

Tabellenverzeichnis

1.1	Abkürzungsverzeichnis	1
3.1	Beispielklassen	9
4.1	Modifikationen durch Reichweite (RW)	11
4.2	Modifikationen durch Bewegung	12
4.3	Modifikationen vom Pferderücken	12
4.4	Modifikationen durch Größe	13
4.5	Modifikationen durch eingeschränkte Sicht	13
4.6	Zusätzliche Aktionen im Kampf	14
4.7	Liste aller Status	15
4.8	Kampfsonderfertigkeiten	16
6.1	Steigungsfaktor (SF) der Talente	21
6.2	Talente	24
7.1	Schwerter-Liste	27
7.2	Äxte-Liste	27
7.3	Fernkampfwaffen - Armbrüste und Bögen	28
7.4	Speere und Dolche	28
7.5	Stabawffen	28
8.1	Schilder-Liste	29
8.2	Rüstungen	29
9.1	Glyphen-Effekte	31
9.2	Offensive Runen	32
9.3	Defensive Runen	32
10.1	Waffenzubehör	32
10.2	Kleidung	34
10.3	Reisebedarf und Werkzeuge	35
10.4	Beleuchtung	35
10.5	Verbandszeug	36
10.6	Behältnisse	36

10.7 Musikinstrumente	37
10.8 Genussmittel	37
10.9 Tiere	37
10.10 Tierbedarf	38
10.11 Fortbewegungsmittel	38
10.12 Magische Gegenstände	39
12.1 Einfache Fähigkeiten	44
12.2 Mächtige Fähigkeiten	45
12.3 Auren	46
12.4 Heilzauber	47
14.1 Vorteile	51
14.2 Nachteile	54
15.1 Bestien	54
15.2 Draconide	54
15.3 Orgoide	55
15.4 Relikte	55
15.5 Relikte	55
15.6 Nekrophagen	55
15.7 Konstrukte	i
15.8 Insektoide	i
15.9 Hybriden	i
15.10 Geister	i