

THE BLACK HACK

(Text basierend auf The Black Hack v1.2 - 2016-04-03)

Ein 'OSR'-Hack der Ersten Edition
entwickelt von
DAVID BLACK

Übersetzt von Matthias Schaffrath, unterstützt durch Sören Kohlmeyer.

.-.

Mit Elementen sowohl der 'originalen' Rollenspiel-Ära als auch moderner d20-Theorie.

DANKESCHÖN AN

In keiner bestimmten Reihenfolge - Peter Regan, Tony Tucker, Olav Nygård, Chris McDowall, Mick Reddick, Eric Nieudan, Brian Wille, Jarret Crader, Greg Welty, all die Arbeit, die die Grogards in das Spiel gesteckt haben, die Leute von UK OSR Hangouts, jeden, der den Kickstarter gebackt hat (ihr seid alle die Größten!) und alle anderen Leute, die daran beteiligt waren, das Hobby zu entwickeln, mit dem wir alle soviel Spaß haben.

WAS IST DAS?

The Black Hack (TBH) ist ein traditionelles Tischrollenspiel, das mit Papier, Stiften und Würfeln gespielt wird - dazu benutzt es das ursprüngliche Fantasy-Rollenspiel der 1970er als Grundlage. Allerdings werden ein paar Elemente hinzugefügt und andere weggelassen; dadurch entsteht eine eigene, elegante Variante des originalen Rollenspiels.

DIE KERNMECHANIK

Wann immer Charaktere versuchen, etwas zu tun, das möglicherweise scheitern könnte, wird der Erfolg mit einer Probe auf einen Eigenschaftswert getestet. Um eine Probe erfolgreich zu bestehen, müssen Spieler mit einem W20 *unter* den entsprechenden Eigenschaftswert würfeln.

Monster würfeln keine Proben - Spielercharaktere müssen ihren Angriffen ausweichen, indem sie eine Probe bestehen. Das einzige, was Monster würfeln, ist ihr Schaden.

EIGENSCHAFTSWERTE AUSWÜRFELN

Eigenschaftswerte werden mit 3W6 in der folgenden Reihenfolge bestimmt: **Stärke (STÄ)**, **Geschick (GES)**, **Ausdauer (AUS)**, **Intelligenz (INT)**, **Weisheit (WEI)**, **Charisma (CHA)**. Wenn ein gewürfelter Eigenschaftswert 15+ beträgt, muss der folgende mit 2W6 + 2 bestimmt werden, danach wird wieder mit 3W6 gewürfelt, bis eine weitere 15+ fällt. Wenn die Werte für alle Eigenschaften bestimmt wurden, dürfen zwei davon miteinander getauscht werden.

EINE KLASSE AUSWÄHLEN

Es stehen 4 Klassen zur Auswahl: Krieger, Dieb, Kleriker und Zauberer - die Klasse legt den Schaden fest, den Charaktere bei einem Treffer verursachen, ihre Trefferpunkte und ihre besonderen Fähigkeiten.

AUSRÜSTUNG KAUFEN

Neue Charaktere beginnen das Spiel mit 3W6 x 10 Münzen, mit denen sie ihre Ausrüstung kaufen können. Außerdem besitzen sie jeder die Kleidung, die sie tragen und eine Waffe, die ihre Klasse ihnen

erlaubt.

RÜSTUNGSPUNKTE

Rüstung bietet Schutz, indem sie allen erlittenen Schaden reduziert. Jedes Stück Rüstung reduziert Schaden um einen bestimmten Betrag. Charaktere gewinnen **Rüstungspunkte (RP)** zurück, wenn sie sich ausruhen. Wenn Monster oder Charaktere mit ihrer Rüstung Schaden im Gegenwert der Rüstungspunkte aufgefangen haben, sind sie zu erschöpft oder verletzt, um ihre Rüstung weiter effektiv einzusetzen - ab dann nehmen sie vollen Schaden.

TYP	PUNKTE
Wams	2
Lederrüstung	4
Kettenhemd	6
Plattenrüstung	8
Kleiner Schild	2
Großer Schild	4

Monster haben 1 Rüstungspunkt für jeden **TW** über 1, also einfach für den Wert ihrer **TW** -1 rechnen - sie können außerdem Schilde tragen. (Insgesamt bis zu einem Maximum von 10 RP)

RÜSTUNGSFÄHIGKEIT

Wenn Charaktere Rüstung tragen, die bei ihrer Klasse nicht angegeben ist, addieren sie all ihre Rüstungspunkte (egal wie viele sie davon verbraucht haben) auf alle Würfelergebnisse zum **Angreifen** oder **Schaden vermeiden**.

GEGENSTAND	KOSTEN	VORRATSWÜRFEL	ANMERKUNG
Wams	50	-	2 Rüstungspunkte
Lederrüstung	100	-	4 Rüstungspunkte
Kettenhemd	350	-	6 Rüstungspunkte
Plattenrüstung	600	-	8 Rüstungspunkte
Kleiner/Großer Schild	50/100	-	2/4 Rüstungspunkte
Rucksack	5	-	Traglast +2
Lampenöl	2	W6	-
Handwerksgerät	2	-	-
Heiliges Symbol	25	-	+2 auf WEI beim Bannen
Weihwasser	25	W4	-
Kletterhaken	1	-	-
Laterne	10	-	-
Handspiegel	5	-	-
Haltbare Rationen	15	W8	-
Frische Rationen	5	W4	-
15m Seil	1	-	-
Beutel	1	-	-
Sack	2	-	-
Diebeswerkzeug	25	-	-
Feuerstein & Stahl	3	-	-
Fackeln (6)	1	W6	1 Vorratswürfel pro Fackel
Wasserschlauch	1	W6	-
Wein	1	-	-
Auswahl gewöhnlicher Kräuter	10	W8	-
3m Holzstange	1	-	-
Köcher mit Pfeilen/Bolzen	10	W10	-
Zweihändige Waffe	50	-	-

RETTUNGSWÜRFE

The Black Hack verwendet keine Rettungswürfe und lässt die Spieler stattdessen eine Eigenschaftsprüfung würfeln, wenn sie von irgendeinem Zauber, einer Falle oder einem anderen Effekt betroffen werden - dazu untenstehend eine Orientierung. Beachtet auch die Regel aus dem Abschnitt **Mächtige Gegner**.

STÄ	GES	AUS
Physischer Schaden, dem man <i>nicht</i> ausweichen kann.	Physischer Schaden, dem man ausweichen <i>kann</i> .	Gift, Krankheit und Tod.
INT	WEI	CHA
Zaubern und Magie widerstehen.	Täuschung und Illusionen.	Beeinflussungseffekte.

SPIELERZUG

Während eines Zugs der Spieler dürfen ihre Charaktere sich je einmal bewegen und eine Handlung durchführen. Sie könnten angreifen, einen Hinweis suchen, mit einem NSC reden, einen Zauber wirken - mit der Spielwelt interagieren ist eine Handlung. Dabei wird der Ausgang oft durch Eigenschaftsprüfungen bestimmt.

ZEIT UND RUNDEN

Zeit im Spiel wird vor allem auf zwei Arten nachgehalten - **Momente** (Runden) und **Minuten** (Züge). **Momente** werden für Kampf- und Actionszenen benutzt und **Minuten** beim Erkunden und sonst während des Abenteuers. Ein SL kann die Zeit auch je nach Bedarf schneller verstreichen lassen und **Minuten** durch **Stunden**, **Tage** oder gar **Monate** ersetzen, wenn das Abenteuer es erfordert.

BEWEGUNG UND ENTFERNUNG

Anstatt genaue Werte nachzuhalten, benutzt TBH abstrakte Bereiche, mit denen die Entfernung dargestellt wird. **Schlagweite**, **Schrittweite**, **Schussweite** und **Sichtweite**. Während eines Zugs können sich Charaktere irgendwo in **Schrittweite** bewegen und ihre Handlung jederzeit während der Bewegung durchführen. Sie können ihre Handlung verfallen lassen, um sich in **Schussweite** zu positionieren. Alles jenseits von **Schussweite** gilt als in **Sichtweite** und würde drei Bewegungen erfordern.

Das System soll einen Spielstil mit erzählerischem "Kopfkino" unterstützen und kümmert sich weniger darum, Spielfelder oder genaue Maße nachzuhalten. Um vorgegebene Bewegungsreichweiten oder Abmessungen (für Zauberreichweiten oder Flächeneffekte) umzurechnen, bietet die folgende Tabelle eine Richtlinie:

SCHLAGWEITE	SCHRITTWEITE	SCHUSSWEITE
0 - 1,5m	1,5 - 20m	20 - 40m

INITIATIVE

Zu Beginn eines Kampfes wird für alle Teilnehmer eine Reihenfolge ermittelt, damit jeder reihum handeln oder reagieren kann. Alle Charaktere würfeln eine Probe auf **GES**. Die, denen die Probe gelingt, handeln alle vor ihren Gegnern und müssen unter sich ausmachen, in welcher Reihenfolge sie handeln. Alle, die die **GES**-Probe nicht schaffen, handeln nach ihren Gegnern.

TW FÜR MONSTER

Der Wert für **Trefferwürfel (TW)** entspricht der Stufe eines Monsters und der Anzahl von W8, mit denen seine TP ausgewürfelt werden.

ANGRIFF, VERTEIDIGUNG & SCHADEN

Wenn Charaktere einen Gegner angreifen, müssen sie für einen **Nahkampfangriff** ihre **STÄ**-Eigenschaft unterwürfeln oder **GES** für einen **Fernkampfangriff**. Ebenso müssen sie, wenn sie angegriffen werden, meistens gegen einen **Nahkampfangriff** ihre **STÄ** und gegen einen **Fernkampfangriff** ihre **GES** unterwürfeln, um keinen Schaden zu erleiden. Der SL gibt im Zweifelsfall die Eigenschaft für die Probe an.

Der von einem Angriff verursachte Schaden hängt bei angreifenden Charakteren von ihrer Klasse und bei angreifenden Monstern von ihren **TW** ab.

Für einen **Nahkampfangriff** muss man in **Schlagweite** zu einem Gegner stehen. **Fernkampfangriffe** gegen Gegner in **Schlagweite** sind möglich, aber der Angreifer hat einen **Nachteil**.

Monster verursachen Schaden abhängig von ihren **TW** - *siehe nebenstehende Tabelle*, aber wenn ihr lieber die Schadenswerte aus einem Abenteuer übernimmt, das ihr gerade spielt, könnt ihr das auch stattdessen tun.

ZWEIHÄNDIGE WAFFEN

Größere, tödlichere Waffen werden dargestellt, indem einfach +2 auf alle Würfel addiert wird, die für sie geworfen werden. Sie machen daher mehr Schaden, aber es ist auch schwerer, mit ihnen zu treffen.

KRITISCHER SCHADEN

Wenn Spieler bei einem Angriff eine 1 würfeln, verdoppeln sie das Ergebnis des Schadenswurfes. Wenn sie eine 20 beim Verteidigen gegen einen Angriff würfeln, erleiden sie den doppelten Schaden. Rüstungspunkte funktionieren dabei ganz normal.

MONSTER TW	SCHADEN
1	W4 (2)
2	W6 (3)
3	2W4 (4)
4	W10 (5)
5	W12 (6)
6	W6 + W8 (7)
7	2W8 (8)
8	3W6 (9)
9	2W10 (10)
10	W10 + W12 (11)

TOD & STERBEN

Wenn Charaktere auf 0 **Trefferpunkte (TP)** fallen, sind sie **Außer Gefecht (AG)**. Sie sind bewusstlos und können keine Handlungen durchführen. Wenn der Kampf/die Gefahr vorbei ist, können Charaktere, die Außer Gefecht sind, auf die Tabelle (*Folgeseite*) würfeln, um zu sehen, was ihnen passiert ist. **Wer überlebt, hat danach 1W4 TP.**

Wenn die Charaktere den Kampf verlieren oder den bewusstlosen Körper des Charakters nicht bergen können, ist er für immer verloren!

MÄCHTIGE GEGNER

Bei einem Konflikt zwischen Charakteren und NSCs ist für jeden Punkt, den der **TW** des NSCs über der Stufe eines Charakters liegt, jede Probe in diesem Konflikt um +1 erschwert, egal für welche Eigenschaft. - *Ein Charakter auf Stufe 3, der sich gegen ein Monster mit 5 TW verteidigt, müsste +2 zu seinem Wurf hinzuzählen.*

HEILUNG

Charaktere können Trefferpunkte durch Zaubersprüche, Heiltränke und Fähigkeiten zurückerhalten. Trefferpunkte können den Maximalwert eines Charakters nicht überschreiten - und sie können auch nie unter 0 fallen. Wenn Charaktere geheilt werden, die Außer Gefecht sind, fängt man bei 0 an und zählt von da hoch. Die betroffenen Charaktere sind danach zurück auf den Beinen und nicht länger Außer Gefecht.

AUSSER	GEFECHT
1	KO - Nur bewusstlos.
2	Kopfschmerzen - Nachteil bei allen Proben für 1Std.
3	Knochenbrüche - STÄ, GES und AUS zeitweilig -2 für 1 Tag.
4	Verkrüppelt - STÄ oder GES wird permanent um 2 gesenkt.
5	Entstellt - CHA fällt auf 4.
6	Tod - Nicht mehr am Leben.

VORTEIL & NACHTEIL

Ein SL kann entscheiden, dass eine bestimmte Herangehensweise oder Aufgabe eine höhere oder geringere Erfolgsaussicht hat. In einem solchen Fall weist er Spieler an, für die Probe einen zweiten W20 zu würfeln - bei einem **Vorteil** verwenden die Spieler das günstigere Ergebnis, bei einem **Nachteil** das ungünstigere.

ERHOLUNG

Wenn Charaktere sich für etwa eine Stunde ausruhen können, gewinnen sie all ihre Rüstungspunkte zurück. Einmal pro Tag können sie nach dem Ausruhen den **Trefferwürfel** würfeln, der für ihre Klasse angegeben ist, und erhalten dementsprechend viele **TP** zurück.

ERFAHRUNG

Abenteurer gewinnen Erfahrung, indem sie Hindernisse bezwingen oder überwinden. Nur irgendeinen lahmen Kobold zu besiegen ist keine besonders lehrreiche Erfahrung. Aber einen Dungeon zu überstehen, eine Queste zu erfüllen oder einfach zu überleben und davon erzählen zu können sind Dinge, durch die man Perspektive gewinnt und an denen man wächst. Das herkömmliche Erfahrungssystem wurde vollständig verworfen.

Für jede Spielsitzung / jeden Dungeonlevel / jedes wichtige Ereignis können Charaktere eine Stufe gewinnen, wenn sie überleben.

Der SL entscheidet, was davon gilt und wir empfehlen, für den Verlauf einer Kampagne bei der gewählten Vorgehensweise zu bleiben - und der SL sollte das seinen Spielern vorher klar ansagen, damit sich auf die 'Etappen' einstellen können.

STUFEN GEWINNEN

Wenn Charaktere eine Stufe aufsteigen, erhöht sich das Maximum für ihre **Trefferpunkte** um einen Wert, der mit dem **Trefferwürfel** ihrer Klasse ausgewürfelt wird. Außerdem können Spieler für jede **Eigenschaft** einen W20 würfeln; wenn das Ergebnis höher ist als der entsprechende Wert, erhöht sich die **Eigenschaft** um 1.

ÜBERLADUNG

Charaktere können eine Anzahl von Gegenständen tragen, die ihrer **STÄ** entspricht, ohne dadurch beeinträchtigt zu sein. Wenn sie mehr Gegenstände tragen, sind sie überladen und alle Proben werden mit einem **Nachteil** gewürfelt - außerdem können sie sich höchstens in **Schrittweite** bewegen. Sie können nie mehr tragen als ihr doppelter **STÄ**-Wert beträgt.

WAFFEN NACH KLASSE

Wenn Charaktere Waffen verwenden, die nicht bei ihrer Klasse aufgelistet stehen, haben alle ihre Proben im Kampf einen **Nachteil**.

ZUFALLSBEGEGNUNGEN

Der SL sollte alle 15 Minuten, die das Spiel in Echtzeit dauert, einen W4 würfeln (also immer schön auf die Zeit achten). Bei einem Ergebnis von 1-2 taucht innerhalb der nächsten **Minute** (Runde) ein zufällig ermitteltes Wesen oder eine Ablenkung auf.

VERHALTEN VON WESEN

Einige Monster und NSCs haben festgelegte Persönlichkeiten und Ziele, die dem SL eine Richtlinie für ihr Verhalten und ihre Gefühle gegenüber den Charakteren geben. Bei allen anderen, wie etwa Zufallsbegegnungen, wird ihr **Verhalten** auf der folgenden Tabelle ausgewürfelt :

WURF	VERHALTEN
1	Flieht, dann wird nochmal gewürfelt.
2	Meidet die SCs vollständig.
3	Macht Geschäfte mit den SCs.
4	Unterstützt die SCs.
5	Hält die SCs für Freunde.
6	Täuscht die SCs (nochmal würfeln).
7	Ruft Verstärkung.
8	Will die SCs fangen/töten/fressen.

UNTOTE BANNEN

Kleriker können versuchen, mit einer Handlung alle Untoten in **Schrittweite** zu bannen. Dazu müssen sie für jede Gruppe von Wesen, die sie bannen wollen, eine Probe auf **WEI** bestehen, wobei der **TW** der Wesen zum Wurf addiert wird. Der SL legt fest, welche Wesen zu einer Gruppe gehören.

Untote Monster, die die Kleriker **Bannen** konnten, müssen all ihre Bewegungen dazu benutzen (und all ihre Handlungen in Bewegungen verwandeln), um sich für 2W4 **Momente** vom Kleriker zu entfernen, nachdem sie von **Bannen** betroffen wurden.

VORRATSWÜRFEL

Alle Gegenstände im Abschnitt zu Ausrüstung, für die ein **Vorratswürfel** angegeben ist, sind Verbrauchsgegenstände mit begrenzter Anzahl. Wenn solch ein Gegenstand in der nächsten **Minute** (Runde) benutzt wurde, wird sein **Vorratswürfel** gewürfelt. Wenn das Ergebnis 1-2 ist, wird der Vorratswürfel nach dem folgenden Schema verringert:

W20 > W12 > W10 > W8 > W6 > W4

Wenn mit einem W4 eine 1-2 gewürfelt wird, ist der Gegenstand verbraucht und der Charakter hat keinen mehr davon übrig.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Magische Waffen erhöhen üblicherweise den Eigenschaftswert um +1 für jede Probe, bei der die Waffe verwendet wird und erhöht jeden Schadenswurf mit der Waffe um +1. Mächtigere Waffen (+2/+3) können gefunden werden, wenn der SL sie im Spiel zulässt.

Magische Rüstung verdoppelt die Menge an RP, die die Rüstung normalerweise haben würde, etwa hätte ein magisches Kettenhemd 12 **Rüstungspunkte**. Sie funktionieren nach den üblichen Regeln für **Rüstungspunkte**.

Traditionelle OSR-Spiele bilden magische Gegenstände ab, indem sie +1 oder +2 auf Angriffsproben oder Rüstungsklasse hinzufügen. Wenn der SL für hochstufige Charaktere stärkere magische Rüstungen ausgeben will, kann man sich vorsichtig überlegen, die **Rüstungspunkte** eventuell zu verdreifachen.

KRIEGER

Start-TP : $W_{10} + 4$

TP pro Stufe/Erholung : $1W_{10}$

Waffen & Rüstung : Alle Waffen und Rüstungen

Angriffsschaden : $1W_8$ / $1W_6$ Unbewaffnet oder Improvisiert

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Einmal pro Stunde können Krieger während eines Kampfes W_8 verlorene TP zurückgewinnen.

Als Teil ihrer Handlung können Krieger 1 Angriff pro Stufe durchführen.

Wenn Krieger eine Probe auf **STÄ** oder **GES** misslingt und sie durch einen Angriff Schaden erleiden würden, können sie sich entscheiden, dass stattdessen ihr Schild zerschmettert (zerstört) wurde - wenn sie einen tragen - und den Schaden ignorieren.

STUFEN GEWINNEN

Beim Würfeln, um festzustellen ob sich Eigenschaften erhöhen, würfeln Krieger zweimal für **STÄ** und **GES**.

DIEB

Start-TP : W6 + 4

TP pro Stufe/Erholung : 1W6

Waffen & Rüstung : Alle Schwerter, alle Bögen, Dolche, Wams, Lederrüstung, Kleine Schilde

Angriffsschaden : 1W6 / 1W4 Unbewaffnet oder Improvisiert

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Diebe würfeln mit einem **Vorteil** bei GES-Proben um Schaden oder Effekte von Fallen und magischen Gegenständen zu vermeiden.

Diebe würfeln mit **Vorteil** wenn sie von hinten angreifen und verursachen dabei 2W6 / 2W4 + ihre Stufe Schaden.

Diebe würfeln mit **Vorteil** bei Tätigkeiten, die mit Fingerfertigkeit, Klettern, Lauschen, Schleichen, Schlösserknacken und dem Verstehen von Schriften zu tun haben.

STUFEN GEWINNEN

Beim Würfeln, um festzustellen ob sich Eigenschaften erhöhen, würfeln Diebe zweimal für **GES** *oder* **WEI**.

KLERIKER

Start-TP : W8 + 4

TP pro Stufe/Erholung : 1W8

Waffen & Rüstung : Alle stumpfen Waffen, Wams, Lederrüstung, Kettenhemd, alle Schilde

Angriffsschaden : 1W6 / 1W4 Unbewaffnet oder Improvisiert

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Kleriker Würfeln mit einem **Vorteil** bei **AUS**-Proben um Giftschaden oder Versteinerung zu vermeiden.

Kleriker können eine Handlung dazu verwenden, alle Untoten in **Schrittweite** zu bannen, indem ihnen eine **WEI**-Probe gelingt, bei der die TW des Gegners auf den Würfelwurf addiert werden.

STUFEN GEWINNEN

Beim Würfeln, um festzustellen ob sich Eigenschaften erhöhen, würfeln Kleriker zweimal für **STÄ** oder **WEI**.

GÖTTLICHE ANRUFUNGEN

Ab der zweiten Stufe können Kleriker täglich eine gewisse Anzahl von Göttlichen Anrufen durchführen, siehe den Abschnitt zu Zaubersprüchen.

GEBETBUCH

Kleriker beginnen das Spiel mit einem großen Gebetbuch, das zu Beginn 1W4 Zaubersprüche der Stufe 1 und 2 von der Liste Göttlicher Anrufungen enthält.

ZAUBERER

Start-TP : $W_4 + 4$

TP pro Stufe/Erholung : $1W_4$

Waffen & Rüstung : Einhändiges Schwert, Stab

Angriffsschaden : $1W_4$ / 1 Unbewaffnet oder Improvisiert

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Zauberer würfeln mit einem **Vorteil** bei INT-Proben um Schaden oder Effekte durch Zaubersprüche oder magische Gegenstände zu vermeiden.

STUFEN GEWINNEN

Beim Würfeln, um festzustellen ob sich Eigenschaften erhöhen, würfeln Zauberer zweimal für **INT** oder **WEI**.

ARKANE ZAUBERFORMELN

Zauberer können täglich eine gewisse Anzahl an Arkanen Zauberformeln benutzen, siehe den Abschnitt zu Zaubersprüchen.

ZAUBERBUCH

Zauberer beginnen das Spiel mit einem großen Zauberbuch, das zu Beginn $1W_4+2$ Zaubersprüche der Stufe 1 und 2 von der Liste Arkaner Zauberformeln enthält.

ZAUBERSPRÜCHE

Zauberer und Kleriker haben die Fähigkeit, Zaubersprüche einzusetzen, die von der entsprechenden Spruchliste (auf den folgenden Seiten) ausgewählt werden.

Sie können jeden ihnen bekannten Spruch einsetzen, indem sie ihn aus ihrem Buch vorlesen. Außerdem können sie eine Anzahl von Zaubersprüchen gleich ihrer **Stufe** im Gedächtnis behalten und sie ohne Buch wirken.

Sie haben eine bestimmte Anzahl von 'täglichen Sprüchen', die sie pro Tag einsetzen können - wie in den zwei nebenstehenden Tabellen angegeben. Diese stellen die 'Energie' des zaubernden Charakters dar und die Anstrengung, die es kostet, Zaubersprüche über einen längeren Zeitraum zu sprechen. Wenn ein Charakter keine täglichen Sprüche mehr hat, kann er keine Zauber mehr einsetzen.

Nachdem ein Spruch gewirkt wurde, müssen Kleriker/Zauberer eine Probe auf **WEI/INT** würfeln und dabei die Stufe des Spruchs auf das Würfelergebnis addieren. Wenn die Probe misslingt, verlieren sie einen täglichen Spruch der Stufe des Zauber. Wenn ein Zauberspruch aus dem Gedächtnis eingesetzt wird, ist er danach nicht vergessen.

Nach etwa **8 Stunden Ausruhen** steigt die Anzahl der täglichen Sprüche eines Charakters wieder auf ihr Maximum.

Wenn ein Zauberspruch aus einem traditionellen OSR-Spiel oder alten Rollenspiel fordert, dass ein Wesen einen Rettungswurf macht, müssen Charaktere stattdessen eine Probe auf **INT** bzw. **WEI** ablegen - um zu sehen, ob der gewirkte Zauber stark genug war, den Widerstand zu überwinden (dabei an die Regel für **mächtige Gegner** denken).

TÄGLICHE SPRÜCHE FÜR KLERIKER

Anmerkung: Spalten stellen die *Stufe der täglichen Sprüche* dar, Zeilen die *Stufe des Charakters*.

	1	2	3	4	5	6	7
1	-	-	-	-	-	-	-
2	1	-	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-	-
4	2	2	-	-	-	-	-
5	2	2	1	-	-	-	-
6	2	2	2	-	-	-	-
7	2	2	2	1	-	-	-
8	2	2	2	2	1	-	-
9	3	3	2	2	2	1	-
10	3	3	3	2	2	2	1

TÄGLICHE SPRÜCHE FÜR ZAUBERER

Anmerkung: Spalten stellen die *Stufe der täglichen Sprüche* dar, Zeilen die *Stufe des Charakters*.

	1	2	3	4	5	6	7
1	1	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-	-
3	3	1	-	-	-	-	-
4	3	2	-	-	-	-	-
5	4	2	1	-	-	-	-
6	4	3	2	-	-	-	-
7	4	3	2	1	-	-	-
8	4	3	3	2	1	-	-
9	4	3	3	2	2	1	-
10	4	3	3	2	2	2	1

GÖTTLICHE ANRUFUNGEN

1

- **Leichte Wunden Heilen** : Heilt bei einem Ziel in Schrittweite 1W8 TP.
- **Böses Erkennen** : Alles Böse in Schrittweite schimmert - 5Min.
- **Licht** : Erschafft ein schwaches Licht an einem Ort oder Gegenstand in Schrittweite - 1Std.
- **Schutz vor Bösem** : Vorteil bei allen Schaden vermeidenden Proben gegen Bösen Verursacher - 1Std.
- **Essen und Trinken Reinigen** : Entfernt alle Krankheiten von Nahrung und Getränken in Schrittweite.

2

- **Segnen** : Alle Verbündeten in Schrittweite erhalten +1 auf ihre Eigenschaftswerte, wenn sie angreifen oder bei Rettungswürfen - 1Std.
- **Fallen Finden** : Bemerkt alle Fallen in Schrittweite - 10Min.
- **Person Halten** : Lässt 1W4 Ziele in Schrittweite erstarren. **WEI**-Probe jede Runde, ob Effekt anhält.
- **Stille** : Magische Stille umhüllt alles in Schrittweite eines Zieles - 1Std.
- **Mit Tieren Sprechen** : Kann Tiere verstehen und sich mit ihnen unterhalten - 1Std.

3

- **Tageslicht** : Alles in Schrittweite wird von Sonnenlicht erhellt - 1Std.
- **Krankheit Heilen** : Heilt ein Ziel in Schrittweite von allen Krankheiten.
- **Gegenstand Finden** : Spürt die Richtung eines bekannten Gegenstandes - 1 Min/Stufe.
- **Stoßgebet** : Alle Verbündeten in Schrittweite verteidigen sich mit Vorteil gegen Angriffe - 1W4 Momente.
- **Fluch Aufheben** : Hebt einen Fluch auf einem Ziel in Schrittweite auf.
- **Mit Toten Sprechen** : Stelle einer Leiche in Schrittweite 3 Fragen.

4

- **Nahrung/Wasser Erschaffen** : Erschafft für alle Wesen in Schrittweite ausreichend Nahrung/Wasser für einen Tag.
- **Schwere Wunden Heilen** : Heilt ein Ziel in Schrittweite für 3W8+3 TP.
- **Gift Aufheben** : Entfernt Gift bei einem Ziel in Schrittweite und macht es immun - 10Min.
- **Schutz vor Bösem** : Verbündete in Schrittweite gewinnen 6 temporäre RP gegen böse Wesen - 10Min.

5

- **Beten** : Die Gottheit des Klerikers beantwortet wahrheitsgemäß 3 Fragen - 10Min.
- **Böses Aufheben** : Beendet eine (Böse) Göttliche Anrufung in Schrittweite.
- **Todesgriff** : Wähle ein Ziel in Schrittweite und mache eine **WEI**-Probe, bei Erfolg ist das Ziel Außer Gefecht.
- **Pest** : Mache für jedes Ziel in Schrittweite eine **WEI**-Probe, bei Erfolg verliert es 2W8 TP für die nächsten 1W6 Runden.
- **Queste** : Zwingt ein Wesen in Schrittweite, einen Befehl zu befolgen.
- **Tote Erwecken** : Lasse ein williges Ziel in Schrittweite ins Leben zurückkehren, das innerhalb der letzten 7 Tage gestorben ist.

6

- **Belebe Gegenstand** : Verleihe einem Gegenstand in Schrittweite Bewegung und eine rudimentäre Intelligenz - 10Min.
- **Klingenwand** : Die Wand entsteht in Schrittweite, **WEI**-Probe um Ziele in Schlagweite zur Wand anzugreifen (3W8) - 10Min.

- **Elementar Beschwören** : Ruft einen Elementargeist mit TW gleich der Stufe des Klerikers -1Std.
- **Weg Finden** : Der Weg zu einem gewählten Ort wird offenbar - 1Std.
- **Mit Monstern Sprechen** : Kann Monster verstehen und sich mit ihnen unterhalten - 1Std.
- **Wort der Macht: Rückkehr** : Verleiht die Fähigkeit, an den Ort versetzt zu werden, an dem der Zauber eingesetzt wurde - 1Jahr.

7

- **Luftiger Diener** : Ruft einen Diener, um einen Gegenstand in Sichtweite zurückzuholen.
- **Astrale Anrufung** : Projiziert einen Avatar des Klerikers in eine gewählte Existenzebene - 1Std.
- **Wetterkontrolle** : Kontrolliert Wetter in Schrittweite bis in jedes Extrem - 10Min.
- **Erdbeben** : Mache eine **WEI**-Probe für alle Wesen in Schrittweite, bei Erfolg sind sie Außer Gefecht.
- **Heiliges Wort** : Wesen in Schrittweite mit weniger als 5TW sterben, 6-10 TW sind für 1W4 Runden erstarrt.
- **Windlauf** : Verwandle dich nach Belieben in Nebel und wieder zurück - 1Tag.
- **Wiederherstellung** : Stellt alle Stufen wieder her, die an Monster mit Stufenraub verloren wurden.

ARKANE ZAUBERFORMELN

1

- **Bezaubern** : Ein Ziel in Schrittweite befolgt Befehle. Eine **WEI**-Probe pro Runde um zu sehen, ob der Effekt anhält.
- **Magie Entdecken** : Alles in Schrittweite, was magisch ist, schimmert - 5Min.
- **Licht** : Erschafft ein schwaches Licht an einem Ort oder Gegenstand in Schrittweite - 1Std.
- **Magisches Geschoss** : Ein Ziel in Schrittweite, Schussweite oder Sichtweite nimmt 1W4 Schaden pro Stufe.
- **Schild** : Erhalte 2 RP pro Stufe.
- **Schlaf** : Versetzt Wesen im 'Wert' von 4W6 TW in Schlaf - 8Std.

2

- **Dunkelheit** : Erschafft in Schrittweite eine Dunkelheit, die jede Art von Sicht blockiert - 1Std.
- **Unsichtbarkeit** : Ein Wesen in Schrittweite wird unsichtbar, bis es angreift oder der Zauber aufgehoben wird.
- **Anklopfen** : Eine Tür oder ein Schloss in Schrittweite öffnet sich.
- **Levitieren** : Der Zauberer schwebt bis zu 2m über dem Boden - 10Min/Stufe.
- **Netz** : Betrifft alles in Schrittweite, verhindert Bewegung. **WEI**-Probe pro Std. damit der Effekt anhält.

3

- **Dunkelsicht** : Kann in absoluter Dunkelheit sehen - 10Min/Stufe.
- **Magie Aufheben** : Beendet einen Arkanen Zauber in Schrittweite.
- **Feuerball** : 1W6 Wesen in Schrittweite nehmen 1W6 Schaden pro Stufe.
- **Sprache/Magie Lesen** : Kann alle Sprachen und Zauber lesen - 10Min.
- **Magischer Mund** : Erschafft einen illusionären Mund, der einen Satz für alle Wesen in Schrittweite wiederholt.

4

- **Verwirrung** : 2W6 Ziele in Schrittweite müssen sofort ihr Verhalten neu auswürfeln.
- **Dimensionstor** : Versetzt ein Ziel an einen Ort in Sichtweite.
- **Sich/Andere Verwandeln** : Ändert das Aussehen eines Wesens in das eines anderen.
- **Fluch Aufheben** : Hebt einen Fluch auf einem Ziel in Schrittweite auf.
- **Wand aus Feuer/Eis** : Die Wand entsteht in Schrittweite, **WEI** um Ziele in Schlagweite der Wand anzugreifen (3W6) - 10Min.
- **Wand aus Stein/Eisen** : Eine Wand entsteht in Schrittweite - 1Std.

5

- **Tote Erheben** : Macht 2W4 Leichen in Schrittweite zu Skeletten/Zombies mit TW/Stufe.
- **Todeswolke** : Jedes Wesen mit weniger als 5TW, das sie berührt, ist bei gelungener **INT**-Probe Außer Gefecht – 1Std.
- **Elementar Beschwören** : Erschaffe einen Elementar nach Wahl mit 3W4 TW.
- **Kontakt zu Höheren Ebenen** : Stelle 1 Frage/Stufe.
- **Schwachsinn** : Senke die **INT** eines Ziels in Schrittweite auf 4 - 10Min/Stufe.
- **Telekinese** : Bewege Gegenstände in Schrittweite - 1Std.
- **Teleport** : Versetzt ein Ziel in Schrittweite an einen beliebigen Ort, den der Zauberer kennt.

6

- **Antimagische Kuppel** : Erzeugt in Schrittweite um den Zauberer ein Zone, die jegliche Magie blockiert.
- **Todesfluch** : 2W8 Ziele in Schrittweite mit 7TW oder weniger sterben.
- **Zersetzen** : Verwandelt Gegenstand oder Ziel in Schrittweite in feinen Staub.

- **Unsichtbarer Pirscher** : Ruft ein außerweltliches Ungeheuer, das eine Aufgabe erfüllt.
- **Stein zu Fleisch** : Verwandelt ein Ziel in Schrittweite zu Stein (oder andersherum).

7

- **Begrenzter Wunsch** : Ändere die Realität (Ausmaß oder Zeit sind begrenzt).
- **Wort der Macht: Töten** : Ein Ziel in Schrittweite mit 50 TP oder weniger stirbt und kann nicht wiederbelebt werden.
- **Dämonenbeschwörung** : Ruft einen Dämon mit 2TW/Stufe.
- **Meteorschwarm** : Gleicher Effekt wie 4maliges Zaubern von Feuerball.
- **Zeit Einfrieren** : Hält für 1W4+1 Momente die Zeit in Schrittweite vollständig an.

WESEN	TW	HANDLUNGEN UND ANMERKUNGEN
Feuerkäfer	1	Lichtdrüsen haben einen Vorratswürfel von W8.
Riesenvampirfledermaus	1	1W6 Schaden im nächsten Moment nach Angriff.
Riesentausenfüßler	1	Biss (o) plus AUS-Probe oder AG, hat nur 1-2 TP.
Dämon (Mane)	1	2 Klauen (1W2) + 1 Biss (1W4), halber Schaden durch nichtmagische Waffen.
Goblin	1	Hat nur 1W6 TP.
Hobgoblin	1	Hat meist ein Ersatzschild falls eins zerschmettert wird.
Menschlicher Berserker	1	Nachteil bei Verteidigung wenn von Berserker angegriffen.
Riesenameisenkrieger	2	Giftbiss (1W6) + AUS-Probe oder +2W6 Schaden für Angriff.
Aaskriecher	2	Biss (1) + 6 Tentakel (o) + AUS-Probe oder erstarrt.
Ghul	2	2 Klauen (1W3) + 1 Biss (1W4) + AUS-Probe oder erstarrt.
Rieseneigel	2	Stufenraub (-1) im Moment nachdem Schaden gemacht wurde.
Schrat	3	Alle GES-Proben haben Nachteil.
Harpyie	3	Lied - CHA-Probe oder SCs müssen sich auf sie zubewegen.
Werratte	3	Kein Vorteil beim Überraschen von Werratte.
Schatten	3	Berührung (1W4 und -1 STÄ), kann nur von magischen Waffen getroffen werden.
Doppelgänger	3	Kann in einem Moment die Gestalt ändern, Nachteil gegen magische Proben.
Gruftschrecken	3	Kann nur von magischen oder Silberwaffen getroffen werden, Stufenraub (-1) bei Treffer.
Flimmerhund	4	Kann einmal pro Kampf teleportieren.
Grizzlybär	4	2 Klauen (1W3) + wenn beide treffen Schwitzkasten für 1W8 Schaden.
Gargyl	4	2 Klauen (1W3) + 1 Biss (1W4) + 1 Horn (1W6).
Gallertwürfel	4	AUS-Probe bei Berührung oder erstarrt, immun gegen Kälte und Blitze.
Werwolf	4	Kann nur von Silberwaffen verletzt werden.
Oger	4	Vorteil bei allen CHA-Proben gegen Oger.
Cockatrice	5	Biss (1W3) und AUS-Probe oder versteinert.
Eulenbär	5	2 Klauen (1W6) + 1 Biss (2W6) + Schwitzkasten für 2W8 wenn beim Ausweichen 1-4 gewürfelt.
Basilisk	6	AUS-Probe bei Augenkontakt oder versteinert.
Succubus/Incubus	6	2 Klauen (1W3), Vorteil bei magischen Proben, immun gegen nichtmagische Waffen, Stufenraub (-1) durch Kuss. Kann 1/Std. Bezaubern (Zauber) einsetzen.

WESEN	TW	HANDLUNGEN UND ANMERKUNGEN
Mumie	6	Angriffe verhindern Heilung bis Wunden Heilen gezaubert, immun gegen normale Waffen, 1/2 Schaden durch magische Waffen.
Banshee	7	Kreischen - AUS-Probe oder für 2W6 Momente erstarrt.
Dschinn	7	Kann als Handlung körperlos werden, Gegenstände und Illusionen erschaffen oder Unsichtbarkeit (Zauber) einsetzen.
Phantom	8	Ein Wesen, das von einem Phantom getötet wird, kehrt selbst in 1W6 Minuten als Phantom zurück.
Chimäre	8	2 Klauen (1W3) + 2 Ziegenhörner (1W4) + 1 Löwenbiss (2W4) + 1 Drachenbiss (3W4) oder Feuerdrachenatem (3W8).
Balor (Dämon)	9	Schwert (1W12+2) + Peitsche (o) GES-Probe oder wird in Schlagweite zum Balor gezogen und brennt für 3W6 Feuerschaden.
Hezrou (Dämon)	9	2 Klauen (1W3) + 1 Biss (2W8), Verursacht Furcht (wie Verbannen) oder Dunkelheit (Zauber) - je einmal pro Kampf.
Schwarzer Blob	10	Metallgegenstände, die ihn berühren, schmelzen im nächsten Moment.
Eisriese	10	Schleudert Felsen oder riesige Eisbrocken.
Steingolem	12	Nur Zauber, die Fels und Stein betreffen, wirken, Waffen müssen +2 oder besser sein, um Schaden zu machen.
Gigantenschnecke	12	Spuckt Säure - W4+2 Ziele in Schrittweite (1W12), GES-Probe für halben Schaden.
Drache	9 bis 11	2 Klauen (1W8) + Biss (1W10), Feueratem - W4+2 Ziele in Schrittweite (3W8). Kann 1W4 Sprüche Stufe 1 und 1W2 Sprüche Stufe 2 einsetzen.

SPIELBEISPIEL

SL: Ok, ihr seid in der Kanalisation. Ihr steht knietief in der Kloake und nördlich von euch ist ein Fallgitter. Was tut ihr?

Dieb: Ist das Fallgitter in Schrittweite?

SL: Jau.

Dieb: Ich bewege mich dorthin und benutze meine Handlung, um nach Fallen zu suchen.

Krieger: Vorausgesetzt dass alles sicher ist, würde ich versuchen, die Gitterstäbe aufzubiegen.

Zauberer: Und ich möchte Licht auf meinen Stab zaubern.

SL: Ok, Dieb, mach eine Geschickprobe, indem du mit einem W20 deinen GES-Wert unterwürfelst - um das Gitter nach Fallen abzusuchen.

Dieb: *würfelt* Geschafft!

SL: Du bist sicher, dass nichts am Gitter euch absichtlich Schaden zufügen soll. Krieger, willst du immer noch die Stäbe auseinanderbiegen? Wenn ja, dann mach eine Stärkeprobe!

Krieger: *würfelt* Kinderspiel!

SL: Gut gemacht. Ok, Zauberer, du zauberst Licht auf deinen Stab. Das ist ein Stufe-1-Spruch, richtig?

Zauberer: Japp.

SL: Ok, dann mach mal eine Probe auf Intelligenz und addiere eins zu deinem Würfelergebnis. Wenn du es nicht schaffst, verlierst du für den restlichen Tag einen täglichen Stufe-1-Zauber.

Zauberer: *würfelt* Ich muss den Wert unterwürfeln, nicht genau treffen, richtig?

SL: Ganz genau.

Zauberer: Verflixt, dann nicht.

SL: So ein Pech! Hinter dem aufgebogenen Gitter führt ein langer Kanal tiefer in die Dunkelheit. Was wollt ihr machen?

Krieger: Den Tunnel erkunden...?

Dieb: Dafür! Ich schleiche voraus.

Zauberer: Und ich bilde die Nachhut!

SL: Ok Dieb, du folgst dem Kanal, immer noch in Schrittweite deiner Gefährten. Mach mal bitte eine Probe auf Geschick, um zu sehen, wie leise du bist - denk daran, du hast einen Vorteil wenn du schleichst. Würfle zwei W20 und such dir ein Würfelergebnis von beiden aus.

Dieb: *würfelt* Trotz zwei Würfeln habe ich eine 17 und eine 19. Wie wahrscheinlich ist das denn bitte?

SL: Oha. Du machst beim Schleichen soviel Krach, dass ein Ghul, der in Schrittweite gelauert hat, aus der Dunkelheit hervorspringt und dich angreift!

Dieb: Dreck!

SL: Zeit für Initiative! Jeder würfelt auf Geschick, wer es schafft, ist vor dem Ghul dran, wer versagt, danach. Dieb, du würfelst mit Nachteil.

Krieger: Ich bin vorher dran.

Zauberer: Ich nachher.

SL: Dieb?

Dieb: Soll ich schonmal einen neuen Charakter auswürfeln? Ich bin nach ihm dran.

Krieger: Ich will den Tunnel herunterrennen und den Ghul mit meinem Breitschwert zerschmettern.

SL: Gut, Krieger, du bewegst dich in Schlagweite zum Ghul. Mach eine Stärkeprobe um zu sehen, ob du ihn triffst und addiere +1 auf den Wurf, weil der Ghul ein mächtiger Gegner ist.

Krieger: *würfelt* Eine 7! *würfelt nochmal* Das sind dann 8 TP Schaden.

SL: Guter Treffer! Dann ist der Ghul dran. Dieb, würfle auf Geschick, um den lähmenden Klauen und Zähnen des Ghuls auszuweichen. Denk an die +1.

Dieb: *würfelt* Bäh! 18.

SL: Au backe. Eine schmerzhaft Lähmung breitet sich in deinem Körper aus. Mach eine Ausdauerprobe und wenn du sie nicht schaffst, lähmt dich der Ghul.

Dieb: *würfelt* Kommt da auch die +1 drauf?

SL: Ja. Zauberer, du siehst, wie der Dieb stocksteif zu Boden kippt, was machst du?

Zauberer: Ich gehe mal langsam rückwärts.

Dieb: Du linke Socke, ich kriege dich im nächsten Leben!