

Hellebarden & Helme

Alex Schroeder

DIES IST DAS SPIELERHANDBUCH für die Spieler in meiner Kampagne. Es enthält die Regeln, basierend auf **Labyrinth Lord**, sowie diverse Hausregeln. Spielleitern empfehle ich mein englisches **Swiss Referee Style Manual**. – Alex Schroeder

Alte Schule

WIR SPIELEN D&D DER ALTEN SCHULE mit Regeln aus den frühen 80er Jahren. Dies ist keine Monty Haul Kampagne und kein stupider Dungeon Crawl. Wenn überhaupt, dann erforschen wir eine albtraumartige, mythische Unterwelt.

Die Regeln bieten **nur wenig Mechanik**: Wenig Auswahl bei den Klassen, keine Talente, keine Fertigkeiten, keine Prestigeklassen und kaum spezielle Fähigkeiten. Zudem sind Elfen, Zwerge und andere Völker schlicht separate Klassen. Es gibt also keine Elfendiebe oder Zwerge Magier. Im Gegenzug bieten die fehlenden Regeln natürlich auch einen **grösseren Freiraum** für die Spieler. Der Charakter ist so diplomatisch, freundlich oder bedrohlich wie es der Spieler möchte. Es gibt hierzu keine Regeln.

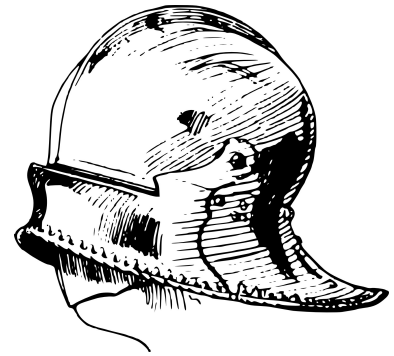
Grundsätzlich handelt es sich um eine sogenannte **Sandbox**. Es gibt **kein geplantes Ende** der Kampagne. Die Handlungen der Charaktere bestimmen, wohin die Kampagne sich entwickelt.

Die Gefahr ist nicht immer auf die Stärke der Gruppe abgestimmt. Generell wird es um so **gefährlicher**, je weiter man sich von der Zivilisation und den Patrouillen und Wachen der Feudalherren **entfernt**. So können die Spieler selber bestimmen, wie viel Risiko sie eingehen wollen.

Passende Vorbereitung, Erfahrung und Wissen sind wichtig, sonst hängt das Überleben schnell einmal von einem Würfelwurf ab. Wenn gewürfelt wird, ist es oft schon zu spät. **Ein Rettungswurf ist die allerletzte Chance**, durch Glück und Erfahrung das drohende Ende noch einmal abzuwenden. Idealerweise muss nicht gewürfelt werden, weil man entsprechend **informiert und ausgerüstet** ist. Perseus muss wegen der Medusa keinen Rettungswurf machen, *weil er vorbereitet ist*.

Eine weitere Möglichkeit, sich abzusichern, ist das Anstellen von **Gefolgsleuten**: Fackelträger, Lastenträger, Schildknechte und Söldner.

Erfahrungspunkte gibt es vor allem für das Ausgeben und **Verprassen von Gold**, welches man auf Abenteuern erlangt hat. Wenn dies **ohne Kämpfe** gelingt, dann umso besser. Denn auch hier gilt: wenn gewürfelt wird, ist es eigentlich schon zu spät.



Besitz der Regeln ist optional. Mit der Zeit werden wir die Regeln erweitern. Mit dem Entdecken neuer Völker soll es beispielsweise möglich sein, diese auch zu spielen. Neue Magier können den Spielercharakteren neue Zaubersprüche beibringen.

Die Spieler bestimmen, wohin es geht. Wenn Spielercharaktere Hinweisen folgen und Gegenden erforschen, werde ich an diesen Stellen mehr Material entwickeln. Je genauer man hinschaut, um so mehr gibt es dort zu entdecken.

Es ist wichtig, Informationen über durchquerte Gebiete und mögliche Feinde zu sammeln. Diese erhält man von Reisenden in Tavernen, von Händlern auf dem Markt, von Matrosen in den Häfen, aus Büchern in Bibliotheken und von Gelehrten in ihren Elfenbeintürmen. Die Informationen sind nicht immer korrekt und müssen mit Vorsicht genossen werden.

Die richtige Strategie besteht darin, die Kämpfe geschickt zu wählen und durch entsprechende Vorbereitung alles zu seinen eigenen Gunsten gewendet zu haben.

Charaktererschaffung

Beginne mit einem leeren Blatt oder drucke dir ein vorgefertigtes **Charakterblatt** (PDF) aus.

WÜRFEL 3W6 FÜR JEDE EIGENSCHAFT, von oben nach unten:

Kraft hilft beim Zuschlagen. Addiere den Bonus beim Trefferwurf und beim Schadenswurf im *Nahkampf*.

Geschick hilft beim Zielen und beim Ausweichen. Addiere den Bonus beim Trefferwurf im *Fernkampf*. Ziehe den Bonus von deiner Rüstungsklasse ab (tiefer ist besser).

Gesundheit gibt mehr Lebensenergie. Addiere den Bonus auf jeden Lebensenergie-Würfel. Trotz Abzügen kann der Wurf pro Würfel nicht unter 1 sinken.

Bildung hilft bei Fremdsprachen. Für jeden Punkt über 10 darfst du dir eine weitere Sprache aufschreiben. Diese Sprachen darfst du auch erst später im Spiel bestimmen.

Weisheit zeigt, wie sehr du mit der Welt harmonierst. Addiere den Bonus auf jeden Rettungswurf gegen Magie (Zaubersprüche, Zauberstäbe und so weiter).

Auftreten bestimmt, wie Gegner auf dich reagieren, wieviele Gefolgsleute du um dich scharen kannst und wie ergeben sie dir sind.

WÄHLE DEINE KLASSE. Zur Auswahl stehen:

Krieger: Du kannst gut kämpfen. Diese Klasse spielt sich am einfachsten.

Magier: Du lernst **Zaubersprüche** aus deinem Zauberbuch. Kämpfen ist nicht so dein Ding. Du kannst nur kleine Waffen wie Messer und Stäbe verwenden. Anfangs wirst du schwach sein, aber wenn du überlebst, wirst du sehr mächtig sein.

Dieb: Deine **Fertigkeiten** werden mit der Zeit immer besser. Überraschten Gegnern fügen du doppelten Schaden zu.

Elf: Du lernst **Zaubersprüche** aus deinem Zauberbuch und du kannst kämpfen. Du steigst langsamer auf als deine Mitspieler. Du kannst im Sternenlicht sehen und du wirst ewig leben. Du brauchst eine Bildung von mindestens 9.

Halbling: Du bist noch kleiner und immer barfuss unterwegs. Du kannst dich gut verstecken und du kannst Fernkampfwaffen besonders gut einsetzen. Riesen haben Mühe, dich zu treffen. Du brauchst ein Geschick von mindestens 9.

Zwerg: Du bist klein, zäh, und du kannst gut kämpfen. Du weißt viel über Bauten unter der Erde. Du kannst im Dunkeln sehen. Du brauchst eine Gesundheit von mindestens 9.

Kurze Zusammenfassung für Spieler:

1. Sechs Eigenschaften auswürfeln
2. Klasse wählen
3. Angriffswerte für Stufe 1 kopieren
4. Rettungswürfe für Stufe 1 kopieren
5. Lebensenergie auswürfeln
6. Gesinnung wählen
7. Geld auswürfeln
8. Ausrüstung kaufen

Im *Fernkampf* bleibt der Schadenswurf unverändert. Das ist ein Vorteil für schwache Charaktere und ein Nachteil für starke Charaktere.

Zu jedem Wert gibt es auch einen Bonus:

Wert	Bonus
3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	
13-15	+1
16-17	+2
18	+3

Welches Gemetzel verfolgt dich in deinen Träumen? Wen hoffst du in der Hölle wieder zu treffen?

Wer oder was hat dir das Zaubern beigebracht? Warum verdammt dich deine Zauberei?

Was liebst du am Abenteuer? Wer hat dir deine Tricks beigebracht?

Was liebst und hasst du an den Menschen? Was für eine unmenschliche Sache tust oder lässt du immer wieder?

Warum haben deine Eltern dich ziehen lassen? Womit tröstest du dich über das Fehlen von Heim und Familie hinweg?

Welche Fehde verfolgt deine Familie? Wie kam es, dass deine Eltern ein Kind auf die Welt setzen wollten?

Krieger

Du kannst gut kämpfen. Diese Klasse spielt sich am einfachsten.

Rüstungsklasse	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Stufe 0	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
Stufe 1–2	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10
Stufe 3	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9
Stufe 4	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8
Stufe 5	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7
Stufe 6	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6
Stufe 7–8	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5
Stufe 9	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4
Stufe 10	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3

Stufe	Erfahrungspunkte
1	0
2	2'035
3	4'065
4	8'125
5	16'250
6	32'500
7	65'000
8	120'000
9	240'000
10	360'000

Hier sieht man, was man auf dem W20 würfeln muss, um die entsprechende Rüstungsklasse des Gegners zu treffen. Im Nahkampf addiert man den *Kraft* Bonus, im Fernkampf den *Geschick* Bonus.

Die Angriffswerte und Rettungswürfe für Stufe 0 gelten für alle Menschen ohne Klasse und damit auch für viele Gefolgsleute.

Rettungs- würfe für	Drachenodem Explosion	Lähmung Versteinerung	Tod Gift	Strahlen Zauberstäbe	Zauber- sprüche
Stufe 0	17	16	14	15	18
Stufe 1–3	15	14	12	13	16
Stufe 4–6	13	12	10	11	14
Stufe 7–9	9	10	8	9	12
Stufe 10	7	8	6	7	10

Magier

Du lernst Zaubersprüche aus deinem Zauberbuch. Kämpfen ist nicht so dein Ding. Du kannst nur kleine Waffen wie Messer und Stäbe verwenden. Anfangs wirst du schwach sein, aber wenn du überlebst, wirst du sehr mächtig sein. Du darfst weder Rüstungen noch Schilder tragen.

Rüstungsklasse	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Stufe 1–3	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10
Stufe 4–7	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9
Stufe 8–10	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8

Stufe	Erfahrungspunkte
1	0
2	2'501
3	5'001
4	10'001
5	20'001
6	40'001
7	80'001
8	160'001
9	310'001
10	460'001

Wenn du dir deine Zaubersprüche auf dem Charakterblatt notierst, musst du während dem Spiel nicht in deinen Unterlagen blättern.

Im Abschnitt **Zaubersprüche der Magier und Elfen** gibt es eine Liste von Zaubersprüchen. Wähle einen Zauberspruch des 1. Zirkels für dein Zauberbuch.

Rettungs- würfe für	Drachenodem Explosion	Lähmung Versteinerung	Tod Gift	Strahlen Zauberstäbe	Zauber- sprüche
Stufe 1–5	16	13	13	13	14
Stufe 6–10	14	11	11	11	12

Dieb

Du bist Alleskönner: Deine **Fertigkeiten** werden immer besser. Du darfst ausser einer Lederrüstung keine Rüstung und weder Schild noch Helm tragen.

Rüstungsklasse	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Stufe 1–3	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10
Stufe 4–5	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9
Stufe 6–8	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8
Stufe 9–10	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7

Stufe	Erfahrungspunkte
1	0
2	1'251
3	2'501
4	5'001
5	10'001
6	20'001
7	40'001
8	80'001
9	160'001
10	280'001

In der Überraschungsrunde fügst du deinen Gegnern **doppelten Schaden** (2× würfeln) zu.

Falls deine Gegner überrascht sind!

Rettungs- würfe für	Drachennodem Explosion	Lähmung Versteinerung	Tod Gift	Strahlen Zauberstäbe	Zauber- sprüche
Stufe 1–4	16	13	14	15	14
Stufe 5–8	14	11	12	13	12
Stufe 9–10	12	9	10	11	10

Elf

Du lernst Zaubersprüche aus deinem Zauberbuch und du kannst kämpfen. Du kannst im Sternenlicht sehen und du wirst ewig leben. Du brauchst eine Bildung von mindestens 9.

Elfen können nicht höher als bis auf die 10. Stufe steigen.

Rüstungsklasse	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Stufe 1–2	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10
Stufe 3	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9
Stufe 4	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8
Stufe 5	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7
Stufe 6	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6
Stufe 7–8	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5
Stufe 9	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4
Stufe 10	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3

Stufe	Erfahrungspunkte
1	0
2	4'065
3	8'125
4	16'251
5	32'501
6	65'001
7	130'001
8	200'001
9	400'001
10	600'001

Da Elfen alle Rüstungen und Waffen verwenden *und* Zaubern können, sind sie sehr beliebt. Weil sie zum Stufe steigen aber mehr Erfahrungspunkte brauchen, liegen sie oft eine Stufe unter ihren Mitstreitern. Zudem haben sie weniger Lebensenergie als Krieger.

Elfen sprechen die gemeine Sprache und Elfisch; zudem können sie sich einigermassen in der Sprache der Hyänenmenschen, Hobgoblinen und Orks (Schweinemenschen) verständigen.

Rettungswürfe für	Drachenodem Explosion	Lähmung Versteinerung	Tod Gift	Strahlen Zauberstäbe	Zaubersprüche
Stufe 1–3	15	13	12	13	15
Stufe 4–6	13	11	10	11	13
Stufe 7–9	9	9	8	9	11
Stufe 10	7	7	6	7	9

Halbling

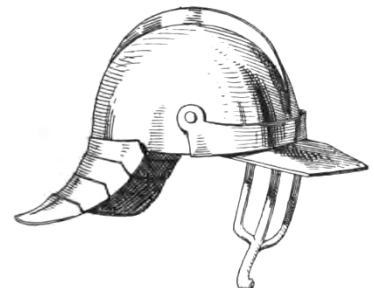
Du bist noch kleiner und immer barfuss unterwegs. Du kannst dich gut verstecken und du kannst Fernkampfwaffen besonders gut einsetzen. Riesen haben Mühe, dich zu treffen. Du brauchst ein Geschick von mindestens 9.

Halblinge können nicht höher als bis auf die 8. Stufe steigen. Da du so klein bist, kannst du keine grossen Waffen verwenden. Du bist langsamer als Menschen aber immer noch schneller als Zwerge.

Rüstungsklasse	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Stufe 1–2	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10
Stufe 3	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9
Stufe 4	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8
Stufe 5	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7
Stufe 6	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6
Stufe 7–8	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5

Stufe	Erfahrungspunkte
1	0
2	2'035
3	4'065
4	8'125
5	16'251
6	32'501
7	65'001
8	130'001

Elfen, Halblinge und Zwerge kämpfen genau so gut wie Krieger.



Halblinge haben einen +1 Bonus im *Fernkampf* und eine bessere Rüstungsklasse (-2) gegen Riesen.

Rettungswürfe für	Drachenodem Explosion	Lähmung Versteinerung	Tod Gift	Strahlen Zauberstäbe	Zaubersprüche
Stufe 1–3	13	10	8	9	12
Stufe 4–6	10	8	6	7	10
Stufe 7–8	7	6	4	5	8

Zwerg

Du bist klein, zäh und du kannst gut kämpfen. Du weisst viel über Bauten unter der Erde. Du kannst im Dunkeln sehen. Du brauchst eine Gesundheit von mindestens 9.

Zwerge können nicht höher als bis auf die 12. Stufe steigen. Da du relativ klein bist, kannst du keine grossen Waffen verwenden. Du bist nur halb so schnell wie ein Mensch.

Rüstungsklasse	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Stufe 1–2	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10
Stufe 3	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9
Stufe 4	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8
Stufe 5	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7
Stufe 6	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6
Stufe 7–8	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5
Stufe 9	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4
Stufe 10	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3

Stufe	Erfahrungspunkte
1	0
2	2'187
3	4'375
4	8'751
5	17'501
6	35'001
7	70'001
8	140'001
9	280'001
10	400'001

Zwerge können sich mehr schlecht als recht mit Goblins, Gnomen und Kobolden unterhalten.

Rettungs- würfe für	Drachennodem Explosion	Lähmung Versteinerung	Tod Gift	Strahlen Zauberstäbe	Zauber- sprüche
Stufe 1–3	13	10	8	9	12
Stufe 4–6	10	8	6	7	10
Stufe 7–9	7	6	4	5	8
Stufe 10–12	4	4	2	3	6



BESTIMME DEINE LEBENSENERGIE und vergiss nicht, deinen Bonus für Gesundheit zu addieren. Krieger und Zwerge verwenden einen W8, Diebe und Magier einen W4, alle anderen einen W6.

WÜRFEL 3W6 × 10 GOLD. Mit diesem Gold kaufst du dir die passende **Ausrüstung**.

Gold	Hintergrund der Eltern
30	Lumpensammler, Bettler, Leibeigene, Flüchtlinge
40–50	Ausgestossene, Alleinerziehende, Künstler
60–80	Diebe, Räuber, Betrüger
90–120	Handwerker, Gewerbetreibende, Bauern
130–150	Händler, Priester
160–170	Grossgrundbesitzer
180	Aristokraten

Steigst du eine Stufe, würfelst du deine Lebensenergie neu: Einen Würfel pro Stufe, jeweils plus deinen Bonus für Gesundheit (aber mindestens 1). Behalte den alten Wert, falls das neue Resultat niedriger ist.

Eine gute Faustregel für den Einkauf: Rucksack und Wegratung für eine Woche. Die Hälfte des verbleibenden Geldes für die Rüstung mit Schild und Helm, wenn möglich. Mit dem Rest dann so viel wie möglich kaufen: eine Nahkampfwaffe, eine Fernkampfwaffe, eine Lichtquelle. Diebe. Zum Erforschen entweder ein Seil oder einen Hammer mit Keilen. Gegen Monster entweder Holzpflocke, Spiegel, Weihwasser oder Wolfsbann. Mit dem restlichen Geld dann Gefolgsleute anheuern und ausrüsten.

Ausrüstung

Waffe	Gold	Bemerkung	Gegenstand	Gold	Bemerkung
Kriegsaxt	7	zweihändig, Türen einschlagen	Diebeswerkzeug	25	wird von Dieben für das Öffnen von Schlössern benötigt
Handaxt	4	kann geworfen werden	6 Fackeln	1	brennt 1 h; kann Tiere ängstigen
Armbrust	30	kann mit wenig Training verwendet werden (Stufe 0), kann liegend verwendet werden	Hammer (klein)	2	für Holzpflocke und Keile
30 Bolzen	10		Holzpflock	1	um Vampire zu pfählen; braucht einen Hammer
Langbogen	40	grosse Reichweite, kann in dichter Formation verwendet werden	Holzstab	1	billiger als eine Stangenwaffe um Dinge zu stupsen
Kurzbogen	25	kann vom Pferd verwendet werden	12 Keile	1	hält Türen offen oder geschlossen; braucht einen Hammer
20 Pfeile	5		Knoblauch	1	eine Halskette, um Vampire fern zu halten
Dolch	3	kann geworfen werden, kann versteckt werden	Laterne	10	braucht eine Ölflasche für 4 h
Silberdolch	30	kann gegen Lykantropen in Tierform verwendet werden	Ölflasche	2	Öl brennt für zwei Runden für je 1W8 Schaden, wenn es mit einer Fackel in Brand gesetzt wird; eine brennende Öllache ängstigt Tiere
Kurzschild	7	kann in dichter Formation verwendet werden	Rucksack	5	um weitere Gegenstände zu tragen
Langschild	10	kann vom Boden gegen Berittene und umgekehrt verwendet werden	Sack (gross)	2	um Schätze zu schleppen
Zweihänder	15	kann gegen mehrere Gegner gleichzeitig verwendet werden, benötigt viel Platz	Seil (50')	1	schweres Seil, welches nicht weiter als ein paar Schritte geworfen werden kann
Keule	3	stumpf	Spiegel	5	für den Nachweis von Vampiren und um Medusen zu bekämpfen
Kriegshammer	5	stumpf	Wegration	15	1 Woche; kann Monster ablenken
Streitkolben	5	stumpf	Weihwasser	25	schadet Untoten wie brennendes Öl
Stangenwaffe	7	zweihändig, kann aus der zweiten Reihe und in dichter Formation verwendet werden	Wolfsbann	10	hält Werwölfe fern
Schleuder	2	benötigt viel Platz			
30 Steine	–	stumpf			
Speer	3	kann geworfen werden			



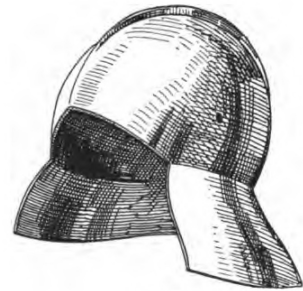
Rüstung	Klasse	Gold	Bemerkung
Leder	7	20	Schleichen und Schwimmen ist kein Problem
Kette	5	40	kein Schleichen, kein Schwimmen
Platte	3	60	kein Schleichen, kein Schwimmen
Schild	-1	10	kann geopfert werden, um einem Angriff zu entgehen
Helm	–	10	hilft auf der Tabelle für Verletzung und Tod

Bauwerke

Ein paar Preise für Bauwerke:

kleine Statue für einen Brunnen	50 Gold
normale Statue für einen Garten	100 Gold
kleiner, öffentlicher Altar aus Stein mit Geister Tor und kleinem Brunnen (2m×2m)	250 Gold
kleiner Laden aus Holz mit Schlafgelegenheit im Hinterzimmer (5m×5m)	300 Gold
einstöckiges Geschäftshaus aus Holz wie eine Taverne, eine Galerie, eine Spielstube (15m×15m)	700 Gold
grosse Bronzestatue für einen Platz	1000 Gold
zweistöckiges Holzhaus in einem Dorf (15m×15m)	1500 Gold
zweistöckiges Gebäude aus Stein in einem Dorf (15m×15m)	3000 Gold
zweistöckige Villa mit Marmorsäulen und Statuen in einer Stadt (15m×15m)	10 000 Gold
Burg auf dem Land mit sechs Stockwerken (20m×20m) und einem ummauerten Innenhof (10m×20m)	75 000 Gold

Bauwerke sind eine beliebte Möglichkeit, um Gold in Erfahrungspunkte umzutauschen.



Man beachte, dass alle grösseren Bauwerke Gärtner, Wächter, Handwerker, und so weiter benötigen.

Die bezahlen Löhne für Angestellte aller Art geben ebenfalls Erfahrungspunkte.

Löhne

SÖLDNER UND ANGESTELLTE leben in den Häusern, Höhlen, Türmen und Festungen, welche ihnen zugewiesen wurden. Sie kommen nicht auf Abenteuer mit.

Bezeichnung	Kosten	Moral
Diener, Köche	1 Gold/Monat	6
Leichte Infanterie	3 Gold/Monat	8
Schwere Infanterie	4 Gold/Monat	8

Leichte Infanterie sind z. B. Räuber mit Schwert, Schild und Lederrüstung; schwere Infanterie sind z. B. Stadtwachen mit Schwert, Schild und Kettenhemd. Sie müssen unter Umständen im Kampf einen **Moralwurf** machen.

GEFOLGSLEUTE begleiten ihre Arbeitgeber auf Abenteuer.

Bezeichnung	Kosten
Träger und andere Unbewaffnete	5 Silber/Tag
Söldner und andere Krieger der Stufe 0	1 Gold/Tag
Alle Gefolgsleute mit Stufe	½ Schatz Anteil

Gefolgsleute sind treu und müssen nur *zwischen* den Abenteuern einen **Moralwurf** machen.

Die maximale Anzahl Gefolgsleute eines Charakters ergibt sich aus dem *Auftreten* Bonus.

Wie viele Gefolgsleute an einem Abenteuer teilnehmen, müssen die Spieler unter sich ausmachen. Wenn es zu viele werden, dauern Kämpfe länger und die Schatzanteile werden kleiner.

Anwerben Für 10 Gold präsentieren sich pro Tag 1W6 **Kandidaten**.

Kandidaten

- | | |
|---|--|
| 1. fauler Drückeberger | 16. Fackelträger |
| 2. Wasserträger | 17. Lastenträger |
| 3. verschuldeter Halbling
Winzer mit Bogen, Kurz-
schwert, Schild und Ket-
tenhemd | 18. leichtsinniger Halbling
Abenteurer mit Schleuder,
Kurzschwert, Lederrüs-
tung, edle Feldküche |
| 4. ehemaliger Pirat mit zwei
Handäxten | 19. verwahrloster Söldner mit
Hellebarde und Dolch |
| 5. harter Zwerg mit Kriegs-
hammer, Helm, Schild und
Plattenpanzer | 20. Wanderprediger mit hei-
ligem Buch, Kettenhemd,
Streithammer und Schild |
| 6. unschuldiger Träumer,
kennt sich mit Hunden aus | 21. reisender Wunderheiler mit
Potenzmitteln und Keule |
| 7. entlaufener Sklave, kennt
die Umgebung | 22. vertriebener Scharlatan,
Säufer, Betrüger, Magier |
| 8. verschuldeter Dieb mit
Dolch und Lederrüstung | 23. Gelehrter auf Wander-
schaft, belesener Magier |
| 9. hungriger Räuber mit
Bogen, Dolch und Leder-
rüstung | 24. verträumter Mondelf mit
leichtem Umhang und
zierlichem Langschwert |
| 10. Pilger auf der Suche nach
vergessenen Schreinen,
mit Mantel, Schleuder und
Keule | 25. Wanderer auf der Suche
nach dem Sinn des Lebens,
Elf mit Langschwert, Helm,
Schild und Kettenhemd |
| 11. verwildeter Halbling mit
Lendenschurz, Schleuder
und Keule | 26. leichtfüßiger Meereself
mit Dolch, Bogen und
Kettenhemd |
| 12. grimmiger, einäugiger
Leibwächter mit Speer und
Lederrüstung | 27. fanatischer Runenkrieger,
Zwerg mit Lederschürze
und Kriegsaxt |
| 13. verarmter Schäfer mit
Schleuder und Keule | 28. Zwerg mit Kriegsaxt, Helm
und Plattenpanzer |
| 14. rachsüchtiger Jäger mit
Bogen und Dolch | 29. Jugendlicher, kennt sich
mit Pferden aus |
| 15. desertierte Stadtwache mit
Speer, Streitkolben, Schild
und Kettenhemd | 30. Monster aus der Umge-
bung (Echsenmensch, Gob-
lin, Minotaurus, Riesenaffe,
Troll, Zentaur) |

Wenn nichts anderes vermerkt ist, handelt es sich bei den Unbewaffneten um Menschen, die nicht kämpfen wollen oder können. In der Not ergeben sie sich sofort.

Typische Verteilung von Alter und Geschlecht der Kandidaten:

- | | |
|---|---------------|
| 1 | jüngere Frau |
| 2 | jüngerer Mann |
| 3 | Frau |
| 4 | Mann |
| 5 | ältere Frau |
| 6 | älterer Mann |

Magier und Elfen haben ein Zauber-
buch mit einem zufälligen Zauber-
spruch:

- | | |
|---|--------------------|
| 1 | Magie entziffern |
| 2 | Magie entdecken |
| 3 | Licht |
| 4 | Person bezaubern |
| 5 | Magisches Geschoss |
| 6 | Schlaf |

Monster aus der Umgebung könn-
ten beispielsweise sein: **Goblin** (wie
Halbling), **Echsenmensch** (TW 2),
Lederrüstung, Zweihänder, kann
schwimmen; **Satyr** (TW 2), Lederrüs-
tung, Bogen und Kurzschwert; **Tengu**
(TW 2, RK 9, 1W6), kann fliegen, kann
keine Rüstung tragen; **Minotaurus**
(TW 2, RK 6, 1W6), kann mit Sturm-
angriff doppelten Schaden anrichten;
Riesenaffe (TW 3, RK 8, 1W6/1W6),
kann keine Rüstung tragen; **Zentaur**
(TW 3, RK 8, 1W6/1W6), kann keine
Rüstung tragen, kann mit Sturm-
angriff doppelten Schaden anrichten,
kann galoppieren; **Troll** (TW 6+3,
RK 4, 1W6/1W6/1W10), regeneriert
3/Runde nach 3 Runden.

TW: Trefferwürfel

RK: Rüstungsklasse

BW: Bewegungsrate

ML: Moral

EP: Erfahrungspunkte

Kx: Rettungswurf wie ein Krieger der
Stufe x

Gesinnung

WÄHLE EINE GESINNUNG: Ordnung, Chaos oder Neutralität.

Die **Priester der Ordnung** sagen: "Alleine sind wir schwach und das Leben ein Jammertal. Gemeinsam sind wir stark. Gemeinsam bauen wir unsere Häuser. Gemeinsam bestellen wir unsere Felder. Gemeinsam verteidigen wir unsere Städte und Dörfer. Nur gemeinsam sind wir stark. Wir bauen Dämme gegen die Flut. Wir bauen Aquädukte gegen die Dürre. Wir bauen Kanäle gegen die Seuchen. Wir legen die Sümpfe trocken und drängen das Fieber zurück. Wir füllen die Kornspeicher und besiegen den Hunger. Wir bestrafen den Verrat und belohnen die Treue. Wir sorgen für Recht und Gerechtigkeit. Selbst wenn das korumpierende Chaos und die Anarchie um sich greift, bleibt uns immer noch die himmlische Ordnung von den höchsten Göttern im Himmel bis hin zu den schlimmsten Teufeln in der Hölle. Sie sorgen dafür, dass Strafe und Belohnung nicht vergessen gehen – jetzt nicht und bis in alle Ewigkeit nicht. In unserer Welt hat jeder seinen Platz und es hat einen Platz für jeden – auch für dich. Sieh diese Bücher: das Wissen der Alvorderen, die Gesetze und Tafeln unserer Ahnen. Es ist unser Erbe. Lerne soviel du kannst, arbeite hart und erhebe dein Haupt. Steige auf! Werde ein echtes Mitglied unserer stolzen Gesellschaft!"

Die **Chaos Priester** sagen: "Das Leben ist Chaos. Unkraut wächst im Feld. Der Obstgarten verwaldet. Die Küste wird ins Meer gespült. Das Chaos sind die tiefen Muster dieser Welt. Die Wolken gleiten jede für sich im stillen Tanz über den Himmel. Der Fluss fließt in tausend Windungen zum Meer. Die Elfen leben in den Bäumen, ohne sie zu fällen und zu töten, sie in Bretter zersägen und diese dann morsch werden und faulen sehen. Nein, die Elfen beobachten die Muster, nach denen die Bäume wachsen, formen sie langsam, leben mit ihnen. Der Baum lebt. Der Elf lebt. Die Ordnung ist die Hybris zu glauben, dass man der Welt seinen Willen aufzwingen kann. Sie verdammt Mann, Frau und Kind zum Joch. Chaos ist nicht das Niederbrennen der Städte sondern die Einsicht, dass es eine Dummheit war, sie überhaupt zu bauen. Chaos ist nicht Gesetzlosigkeit, sondern die Einsicht, dass Menschen, wie Bäume, eine eigene Art zu leben haben. Wer Gesetze aufstellt, ohne dies zu bedenken, heisst Menschen töten und sie in Bretterkisten begraben. Komm mit! Ich weiss nicht wohin wir gehen, aber wir werden auf dem Weg so manches lernen."

Wer sich aus diesem kosmischen Kampf heraus halten will, bekennt sich zur **Neutralität**. Es gibt keine Priester der Neutralität.

Charaktere können sich einen auch einen **Schutzpatron** aussuchen.

Orcus: Herr über die Untoten, lässt Tote wieder auferstehen

Ishtar: Eifersucht und *amour fou*, Krieg, Abstieg in die Unterwelt auf der Suche nach dem Liebsten

Nergal: Rache, Ungeziefer, Ratten und Seuchen, Herr der Unterwelt

Freya: Ernte, Kreislauf des Lebens, Wölfe, Wildnis und freie Liebe

Marduk: Kampf gegen die Monster, Kriegsfürst, Herrschaft

Mitra: Feuer, Ehrlichkeit, Verträge und Schwüre

Set: Schläue, Heimlichkeit und Mörder

Hekate: Magie, Hexen, Wegkreuzungen



Grundregeln

Zuerst ein paar grundsätzliche Begriffe.

Spieler: Die Person, die am Tisch sitzt. Ich, du, unsere Freunde.

Charakter: Die Person, die wir jeweils spielen. Ich heisse Alex und wohne in Zürich. Mein Charakter heisst Edrig und stammt aus Einaheim.

Erfahrungspunkte: Gegner überlisten und überwältigen gibt Erfahrungspunkte. Zudem kann man für ausgegebenes Geld *einen Erfahrungspunkt pro Goldmünze* erhalten. Beispiele: Spenden an den Tempel, Aufstellen von Statuen, Organisieren von Saufgelagen, Zirkus für das gemeine Volk, Villa erbauen, Bedienstete anstellen und so weiter. Mit genug Erfahrungspunkten steigt man eine Stufe.

Stufe: Mit der Zeit erhält der Charakter mehr Lebensenergie, trifft besser und erhält bessere Rettungswürfe. Er *steigt eine Stufe*.

Lebensenergie: Die Lebensenergie zeigt an, wieviel Ausdauer, Glück und Lebenswillen der Charakter noch hat. *Steigt* man um eine Stufe, würfelt man so viele Würfel wie man Stufen hat und behält das Resultat, wenn es besser als das bisherige ist. Krieger und Zwerge verwenden einen W8, Diebe und Magier einen W4, alle anderen einen W6. Vergiss nicht, zu jedem Würfel den Gesundheitsbonus hinzu zu zählen. *Verliert* man eine Stufe, so würfelt man ebenfalls so viele Würfel wie man Stufen hat und behält das Resultat, wenn es *schlechter* als das bisherige ist.

Rettungswurf: Den Opfern von Zaubersprüchen steht manchmal ein Rettungswurf zu, um negative Effekte zu vermeiden oder Schaden zu halbieren. Dies aber nur, wenn dies auch ausdrücklich so erwähnt wird. Deine Rettungswürfe sind abhängig von deiner Stufe. Um den Wurf zu schaffen, musst du mit einem W20 würfeln und die angegebene Zahl erreichen oder übertreffen.

Zirkel: Die Zaubersprüche werden mit der Zeit ebenfalls mächtiger. Als Faustregel gilt, dass der mächtigste Zirkel, den Magier und Elfen beherrschen, der Hälfte ihrer Stufe entspricht (aufgerundet).

Stufe	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Zirkel	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5

Reaktionswurf: Der Spielleiter sollte für alle Gegner, mit denen man redet, einen Reaktionswurf machen. Hierfür werden 2W6 gewürfelt und der *Reaktionsbonus* des Sprechers hinzu gezählt.

Moral: Ist der erste Gegner besiegt oder ist die Hälfte der Gegner kampfunfähig, sollte der Spielleiter einen Moralwurf machen. Würfelt der Spielleiter den Moralwert der Gegner oder darunter, kämpft der Gegner weiter. Der Gegner muss maximal zwei Moralwürfe machen. Spielercharaktere müssen nie einen Moralwurf machen. Söldner, welche die Spielercharaktere angeheuert haben, müssen bei Verlusten ebenfalls Moralwürfe machen. Gefolgsleute müssen bei Verlusten keine Moralwürfe machen.

Weil Geld zu Erfahrungspunkten und damit zum Stufenanstieg führt, ist die Geldbeschaffung oft zentrales Element der Abenteurer. Das Bergen eines gefundenen Hortes kann ebenfalls zu einem Problem werden, wenn man sich geschwächt und schwer beladen auf den Rückweg macht.



Für die Reaktionswürfe verwendet der Spielleiter einen kleineren Bonus:

Charisma	Bonus
3	-2
4-8	-1
9-12	
13-17	+1
18	+2

2W6	Reaktion
	<i>negativ</i>
2	Angriff
3	Raub
4	Drohen
5	Unwirrsch
	<i>neutral</i>
6	Verwirrt
7	Unsicher
8	Auf der Kippe
	<i>positiv</i>
9	Kein Risiko
10	Zusammenarbeit
11	Freundlich
12	Hilfsbereit

Gefolgsleute: Im Gegensatz zu Söldnern sind Gefolgsleute treu. Ihre Anzahl ist allerdings beschränkt: 4 + *Auftreten* Bonus (1–7). Nach einem Abenteuer müssen Gefolgsleute ohne Stufe einen Moralwurf machen. Ihre Moral wird durch den *Auftreten* Bonus ihres Herren bestimmt: 7 + Bonus (4–10). Grosszügige Geschenke über die ursprünglich getroffenen Abmachungen hinaus können die Moral kurzfristig um +1 erhöhen. Würfeln Gefolgsleute *über* ihren Moralwert, so setzen sie sich zur Ruhe. Haben Gefolgsleute die erste Stufe erreicht, so müssen sie zwischen den Abenteuern keinen Moralwurf mehr machen.

Erfahrungspunkte für Gegner werden am Ende des Spielabends auf Spielercharaktere und Gefolgsleute verteilt. Gefolgsleute ohne Stufe mit 100 Erfahrungspunkten oder mehr **erhalten ihre erste Stufe** und verlangen ab sofort einen halben Anteil an den Schätzen. Zudem würfelt man ihre sechs Attribute und ihre Lebensenergie aus. Die Lebensenergie kann allerdings nicht unter den vorherigen Wert sinken. Menschen dürfen zudem noch ihre Klasse wählen.

Gefolgsleute sammeln Erfahrungspunkte wie ein Spielercharakter. Geld aus Lohn und Schatzanteile können ebenfalls in Erfahrungspunkte umgewandelt werden. Charaktere und Gefolgsleute können sich hierfür auch gegenseitig Gold leihen oder schenken. Man kann keine Geschenke von Gefolgsleuten und Charakteren mit tieferer Stufe annehmen und man kann von ihnen auch nichts leihen.

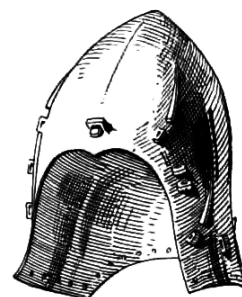
Klassen: Auf Wunsch können Spieler einen Charakter aus jedem bekannten Volk und aus jedem bekannten Ort spielen. In diesem Sinne muss man alle neuen Völker und Ortschaften "frei spielen". Entsprechend lassen sich überall auch neue Varianten finden.

Fertigkeiten

Die grosse 1d6 Tabelle:

Bereich	1d6
Normalerweise	1
Türe aufbrechen	1–2
Fallen auslösen, umgehen, entschärfen	1–2
Zwerge entdecken leichter geheime Bauarbeiten	1–2
Zwerge finden leichter Fallen	1–2
Elfen hören besser	1–2
Elfen erkennen leichter geheime Türen	1–2
Halblinge können besser schleichen	1–2
Halblinge können sich im Freien gut verstecken	1–5
Diebe können alles etwas besser	1–2
Diebe ab der 3. Stufe	1–3
Diebe ab der 6. Stufe	1–4
Diebe ab der 10. Stufe	1–5

Der Lohn wird am Ende des Spielabends bezahlt. Zur Höhe des Lohnes siehe [Löhne](#).



In den meisten Fällen wird kein Würfelwurf nötig sein. Ist der geheime Schalter hinter der Statue und der Spieler sagt, sein Charakter sucht hinter der Statue, dann wird der Schalter gefunden. Wenn es allerdings alle 10 min eine Chance gibt, dass Monster auftauchen, dann soll man auch alle 10 min würfeln, um die Türe aufzubrechen.

Diebe werden mit der Zeit immer besser: Sie können Schlösser schneller knacken, Fallen schneller entschärfen, geheime Türen leichter finden, leiser schleichen, sich besser verstecken, Geräusche besser hören und so weiter.

Kämpfen

Überraschung: Beide Seiten würfeln 1W6 und bei 1 oder 2 ist man überrascht. Wer überrascht ist, muss die erste Runde aussetzen. Falls die Distanz zwischen den beiden Seiten nicht sowieso klar ist, addiert man die beiden Überraschungswürfe und multipliziert mit 10 Fuss. Das ergibt eine Distanz von 20–120 Fuss.

Initiative: Zu Beginn einer Runde würfelt jede Seite 1W6 und wer höher ist, fängt an. Bei Gleichstand fangen die Spieler an.

Runde: In jeder Runde kannst du dich mit halber Bewegungsrate bewegen und vorher oder nachher Angreifen, einen Spruche zaubern, eine Spruchrolle lesen, einen Zauberspruch trinken und so weiter.

Trefferwurf: Um Anzugreifen, würfelst du mit einem zwanzigseitigen Würfel (W20) und schaust, ob du triffst. Addiere den Kraft Bonus im Nahkampf. Addiere den Geschick Bonus im Fernkampf.

20: Wer beim Angriff eine 20 würfelt, richtet automatisch den maximalen Schaden an.

30: Jeder Spieler darf ein Mal pro Abend für einen beliebigen Wurf mit dem zwanzigseitigen Würfel den dreissigseitigen Würfel nehmen.

Schadenswurf: Falls du triffst, würfelst du mit einem sechsseitigen Würfel (W6) aus, wieviel Schaden du machst. Addiere den Kraft Bonus im Nahkampf. Der Schaden im Fernkampf bleibt unverändert.

Schild: Trägt man ein Schild und wird im Nahkampf von einer Waffe getroffen, so kann man den Schild opfern. Es absorbiert den gesamten Schaden und wird zerstört.

Platzbedarf: In einem breiten Gang (10 Fuss) können normalerweise drei Personen nebeneinander kämpfen. Der Platzbedarf hängt aber von den verwendeten Waffen ab:

Waffeneigenschaft	Platzbedarf	auf 10 Fuss
dichte Formation erlaubt	$\frac{3}{4}$	4 Personen
normale Waffe	1	3 Personen
viel Platz benötigt	$1\frac{1}{2}$	2 Personen
Zweihänder	3	1 Person

Fernkampf: Im Nahkampf kannst du keine Fernkampfwaffen verwenden.

Schutz: Wirst du angegriffen, können neben dir stehende Freunde sich dazwischen stellen. Jede Person kann höchstens *einen* zusätzlichen Angriff pro Runde auf sich nehmen.

Rückzug: Wer sich mit halber Geschwindigkeit zurück zieht, kann zuschlagen und sich bewegen, doch seine Gegner können natürlich nachrücken und weiterhin zuschlagen, wenn niemand den Rückzug deckt. Wer sich schneller davon machen will, muss fliehen.

Fliehen: Wer davon rennt, muss noch einen letzten Angriff überleben, bei dem alle Gegner im Nahkampf +2 auf den Wurf bekommen.

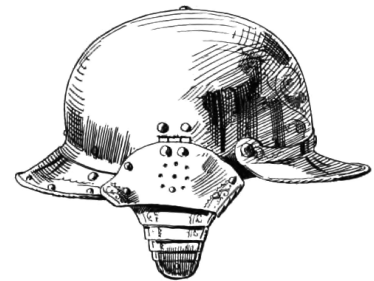
Die **Bewegungsrate** bestimmt so, ob überraschten Gegner noch in der ersten Runde angegriffen werden können.

Im schlimmsten Fall kommt der Gegner also zwei mal hintereinander dran.

Alles kann *versucht* werden, aber Erfolgchancen und Dauer einer Aktion werden am Tisch den Umständen entsprechend entschieden.

Bei der Beschreibung deiner Klassen gibt es eine Tabelle mit den *Angriffswerten*, wo du siehst, was du mindestens würfeln musst.

Diebe und Magier können keine Schilde tragen.



Wurdest du mit einer Nahkampfwaffe angegriffen, befindest du dich im Nahkampf.

Intelligente Monster können sich ebenfalls gegenseitig schützen.

Jeder Gegner im Nahkampf darf genau *einen* zusätzlichen Angriff gegen Fliehenden ausführen.

Verfolgungsjagd: Wer verfolgt wird, muss 2W6 würfeln. Bei 2 haben die Häscher euch überrascht. Bei 3–6 kommt es zum Kampf. Bei 7–9 wähle zwei Punkte, bei 10–11 wähle einen Punkt aus der nachfolgenden Liste. Bei 12 seid ihr ohne Wenn und Aber entkommen.

- ihr wurdet getrennt
- es hat lange gedauert
- ihr habt euch verirrt
- ihr musstet Schilder und Rucksäcke fallen lassen

Verletzung und Tod: Lebensenergie misst, wie viel Schmerzen man ertragen kann, wie viel Lebenswillen man hat. Sobald man die Lebensenergie auf null Punkte sinkt, und bei jedem weiteren Treffer, muss man auf der *Todestabelle* würfeln.

2W6 Resultat

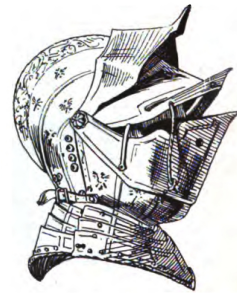
- 2 **Sofortiger Tod:** Kopf abgeschlagen oder ähnliches; das Opfer kann nur durch *Wiederauferstehung* wieder zum Leben erweckt werden
- 3 **Fatale Wunde und Tod** in 1d6 Runden: Lungendurchstich, Wirbelsäulenbruch oder ähnliches; mit *Regeneration* kann der Tod verhindert werden; das Opfer kann durch *Wiederauferstehung* oder *Tote erwecken* wiederbelebt werden
- 4 **Verlust eines Gliedes und Tod** in 3W6 Runden; W4: 1 – Schwertarm, 2 – Schildarm, 3, 4 – Bein; der Tod kann mit Kauterisierung durch Feuer oder einem Tourniquet verhindert werden; durch *Regeneration* kann der Verlust rückgängig gemacht werden; das Opfer kann durch *Wiederauferstehung* oder *Tote erwecken* wiederbelebt werden; bei der Verwendung von *Tote erwecken* bleibt das Glied allerdings verloren
- 5 **Schmerzlicher Verlust:** 1 – Nase, 2 – Auge, 3 – Ohr, 4 – Finger, 5 – 1W6 Zähne, 6 – fieser Schnitt, fette Narbe
- 6 **Knochenbruch:** 1 – Schwertarm, 2 – Schildarm, 3 – Bein, 4 – Rippe; Heilung dauert 2W4+9 Wochen; mit *Regeneration* kann der Bruch vorzeitig geheilt werden
- 7, 8 **Ohnmächtig:** wehrlos für 2W6 Runden; mit Helm nur eine Runde lang betäubt (wehrlos für eine Runde)
- 9 **Betäubt:** wehrlos für eine Runde; mit Helm wird man einfach nur niedergeschlagen (weitere Feinde erhalten +4)
- 10 **Niedergeschlagen:** weitere Feinde erhalten +4 auf ihren Trefferwurf
- 11 Knapp dem Tod entkommen!
- 12 **Adrenalinschub!** Für jede zwei Stufen (aufgerundet) erhält man 1W4 Punkte Lebensenergie; nach dem Kampf verliert man allerdings alle Lebensenergie und fällt für 2W6 Runden in Ohnmacht

Optionale Modifikatoren: Je +1 für die Gejagten, falls es doppelt so viele Verfolger gibt, für eine höhere *Bewegungsrate*, für Nahrung fallen lassen, wenn man von Tieren verfolgt wird, für Gold fallen lassen, wenn man von zivilisierten Wesen verfolgt wird, wenn ein Dieb dabei ist, bei Regen, bei Dunkelheit. Je -1 für die Gejagten, falls ein Elf oder ein Jäger bei den Häschern ist, mit Verwundeten, bei Schnee.

Wiederauferstehung ist ein Spruch des 7. Zirkels und braucht einen Magier der 13. Stufe.

Regeneration ist ein Spruch des 6. Zirkels und braucht einen Magier der 11. Stufe.

Tote erwecken ist ein Spruch des 5. Zirkels und braucht einen Magier oder Elfen der 9. Stufe.



Bewegung

Bewegungsrate: Menschen und ähnliche Kreaturen haben eine Bewegungsrate (BW) von 12 – das entspricht 120 Fuss pro Runde (10s) beim *Rennen* oder *Kämpfen*.

Das langsame und vorsichtige Vorgehen in der Unterwelt verlangsamt die Bewegung dramatisch. BW 12 entspricht nun 120 Fuss pro 10 min. Nur so bleibt Zeit, um beispielsweise eine Karte zu zeichnen.

Tragkraft: Man kann so viele Gegenstände tragen, wie man *Stärke* hat. Trägt man mehr, so gibt jeder weitere Gegenstand -1 auf Angriff und Rettungswürfe.

Kleinkram: Je hundert kleine Dinge wie Goldmünzen, Edelsteine, Ringe oder Anhänger zählen als ein Gegenstand.

Ruf

Ruf: Überall kann Ruhm und Ehre gewonnen werden. Selbst die Götter zeigen ein Interesse an den Taten der Sterblichen. Der Ruf kann gut oder schlecht sein. Die Götter interessieren sich auch für die Frevler! Normalerweise ändert sich der Ruf um höchstens ± 1 pro Spielabend.

bis 4 Religiöse Gegenstände Dinge finden, zurück bringen, Tiere retten oder opfern, Altäre weihen oder entweihen

bis 6 Menschenleben retten oder opfern, Tempel weihen oder entweihen

bis 8 Siedlungen und Gemeinschaften retten oder opfern, einen Kult gründen oder eine Häresie ausmerzen

bis 10 Völker und Stämme bekehren, retten oder opfern

über 10 Taten im Auftrag der Götter

Hilfe: Für Städte und Interessengruppen bestimmt der Ruf auch ihre Hilfsbereitschaft. Würfelt man mit 2W6 über diesen Wert, gibt es keine Unterstützung von der Gemeinschaft.

Eingreifen der Götter: Der Ruf gilt in der Not auch als Prozent Chance für eine göttliche Intervention.

Typische Bewegungsraten anderer Wesen: Zwerg 6, Halbling 9, Elf 12, Riesenwiesel 15, Wolf 18, Panther 21, galoppierendes Reitpferd 24, fliegender Hippogryph 36, fliegender Pegasus 48.

Gegenstände sind zum Beispiel eine Rüstung, eine Waffe, ein Buch, einen Trank, eine Fackel, einen Köcher, einen Stab, eine Schriftrolle. Der Einfachheit halber wird kein Unterschied zwischen leichten und schweren Gegenständen gemacht. Kleider, Säcke oder Rucksäcke werden nicht gezählt.

Der Spielleiter führt eine Liste der Götter, Städte und Interessengruppen, für die der Ruf jeweils geführt wird.

Je höher der Ruf, desto schwieriger wird es, diesen noch weiter zu steigern.



Eine göttliche Intervention könnte beispielsweise das Erscheinen eines Engels, eines Teufels oder eines Dämons sein.

Zaubersprüche der Magier und Elfen

Als Magier oder Elf beginnst du deine Karriere mit genau *einem* Zauberspruch. Dieser Zauberspruch steht in deinem Zauberbuch. Wenn du eine Stufe steigst, kannst du von anderen Elfen oder Magiern neue Zaubersprüche lernen.

Repertoire: Die Liste der Sprüche in deinem Zauberbuch bildet dein Repertoire. Wenn du zauberst, wählst du einen Zauberspruch aus deinem Repertoire. Dein Repertoire wird von deiner Stufe bestimmt:

Stufe	1. Zirkel	2. Zirkel	3. Zirkel	4. Zirkel	5. Zirkel
1	1	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-
4	2	2	-	-	-
5	2	2	1	-	-
6	2	2	2	-	-
7	3	2	2	1	-
8	3	3	2	2	-
9	3	3	3	2	1
10	3	3	3	3	2

AUF DER ERSTEN STUFE startest du mit einem Spruch aus dem Buch deines Meisters. Typische Sprüche für **Gefolgsleute**:

Licht verzaubert einen Gegenstand innerhalb von *120 Fuss* für *1 h + 10 min/Stufe*, so dass er schwach zu leuchten beginnt und eine Kugel von *30 Fuss* Durchmesser beleuchtet.

Magie entdecken lässt verzauberte Gegenstände, Kreaturen und Orte innerhalb von *60 Fuss* für *20 min* aufleuchten.

Magie entziffern erlaubt es, für *10 min* alle magische Runen zu entziffern. So können Zauberbücher, Schriftrollen und Inschriften gelesen werden.

Magisches Geschoss trifft innerhalb von *150 Fuss* ein beliebiges Ziel und verursacht *1W6+1* Schaden. Auf der 5. Stufe werden es *drei* Geschosse, welche unabhängige Ziele treffen können.

Person bezaubern macht *eine* menschenähnliche Kreatur zu deinem treuen Freund. Dem Opfer steht ein Rettungswurf gegen Sprüche zu.

Schlaf lässt *2W8 Trefferwürfel* von Kreaturen innerhalb von *240 Fuss* für *4W4 × 10 min* in einen magischen Schlummer versinken. Keine Kreatur darf mehr als *4+1* Trefferwürfel haben. Kreaturen mit weniger Trefferwürfel sind zuerst betroffen.

Da man neue Zaubersprüche nur von einer anderen Person lernen kann, bleiben viele Magier und Elfen in engem Kontakt mit ihren Lehrern, Gilden und Schulen. Der Spielleiter sollte mindestens eine solche Quelle neuer Sprüche für dich ausgearbeitet haben, so dass Du weißt, worauf du dich freuen kannst.

Die Tabelle bestimmt sowohl die Anzahl Zaubersprüche, die du pro Tag zaubern kannst, als auch die Anzahl Zaubersprüche in deinem Repertoire.

Werden die Augen einer Kreatur verzaubert, so erblindet sie für diese Zeit. In diesem Fall steht dem Opfer ein Rettungswurf gegen Sprüche zu.

Dieses Leuchten ist für alle sichtbar.

Untote und Riesen sind zwar menschenähnlich aber trotzdem immun gegen Bezauberung. Jede Woche steht dem Opfer ein weiterer Rettungswurf zu. Nach einigen Wochen kann die Beziehung auch zu einer echten Freundschaft werden.

Es gibt keinen Rettungswurf!

Das Buch der Meereskönigin

Dies sind die Zaubersprüche der Lady Gerdana, der elfischen Königin von Lagnabadalë.

1. Zirkel

Das Einschläferndes Rauschen der Brandung lässt 2W8 Trefferwürfel von Kreaturen innerhalb von 240 Fuss für 4W4 \times 10 min in einen magischen Schlummer versinken. Keine Kreatur darf mehr als 4+1 Trefferwürfel haben. Kreaturen mit weniger Trefferwürfel sind zuerst betroffen. Im Zweifelsfall darfst du wählen, wer zuerst betroffen sein soll.

Die Manipulative Macht der Elfenstimmen macht eine menschenähnliche Kreatur zu deinem treuen Freund. Dem Opfer steht ein Rettungswurf gegen Sprüche zu.

Runenkunde der Altvorderen erlaubt es dir, für 10 min alle magische Runen der Magier und Elfen zu entziffern. So können Zauberbücher, Schriftrollen und magische Glyphen gelesen werden.

2. Zirkel

Direkte Verbindung der Seelen macht dich während 2 h für die Gedanken der näheren Umgebung empfänglich. Es braucht allerdings 10 min, um sich auf die Gedanken einer Kreatur einstimmen zu können.

Empfindsamkeit erlaubt es dir, während 20 min zu erahnen, welche der sichtbaren Wesen im Umkreis von 90 Fuss dir Übles wollen.

Ewiges Sternenlicht verzaubert einen Gegenstand innerhalb von 120 Fuss, so dass er für immer hell wie die Sterne zu leuchten beginnt und eine Kugel von 60 Fuss Durchmesser erleuchtet. Der Segen der Sterne sorgt dafür, dass dieses Licht wie Sonnenlicht auf diejenigen wirkt, welche darauf anfällig sind. Werden die Augen einer Kreatur verzaubert, so erblindet sie. In diesem Fall steht dem Opfer ein Rettungswurf gegen Sprüche zu. Eine blinde Kreatur hat einen Abzug von -4 auf ihre Angriffe.

3. Zirkel

Donnerkeil führt zu einem bis zu 240 Fuss langen, geraden, gleisenden Blitzschlag, der an deinen Fingerspitzen beginnt, alles auf seinem Weg erfasst und 1W6 Schaden pro Stufe des Zauberns anrichtet (also mindestens 5W6). Der darauf folgende Donnerschlag ist ohrenbetäubend. Wer ausweichen kann, darf mit einem erfolgreichen Rettungswurf gegen Sprüche den Schaden halbieren.

Die Opfer erhalten keinen Rettungswurf.

Untote und Riesen sind zwar menschenähnlich aber trotzdem immun gegen Bezauberung. Jede Woche steht dem Opfer ein weiterer Rettungswurf zu. Der Zauber, der in einer Woche nicht die Bezauberung auch jemandem rechts gelöst werden darf, diese zuvor entziffert hat. Nur magische Texte können so entziffert werden. Texte in unbekannten Sprachen bleiben unverständlich.

Eine gemeinsame Sprache ist nicht nötig. Es gibt keinen Rettungswurf für die Opfer.

Ewiges Licht und *Ewige Dunkelheit* heben sich gegenseitig auf. Wird das Sternenlicht zur Beleuchtung von Bauten verwendet, so pulsiert es mit dem Leben in der Umgebung, leuchtet auf, wenn Kreaturen in der Nähe sind, wird schwächer, wenn man sich entfernt. *Gegenzauber* beendet den Zauber.

Trifft der Blitz auf Wasser, so erleiden Kreaturen im Wasser bis 30 Fuss vom Einschlag den vollen Schaden. Ein Ausweichen ist im Wasser nicht möglich. Eine Steinwand oder eine Metalltür absorbiert den Blitz. Eine Holzwand oder Holztür wird zerschmettert. Alles brennbare Material fängt Feuer.

Stürmische Barriere gegen Luftgeschosse wehrt mit einem gut sichtbaren und hörbaren magischem Wind für 2 h alle natürlichen Geschosse wie Pfeile, Bolzen oder Schleudersteine von dir ab.

Atemkraft der Wale erlaubt *einer Kreatur, einen Tag lang unter Wasser atmen*. Die Luft kommt dabei aus der Elementarebene der Luft. Mit diesem Zauber beherrscht man automatisch die Sprache der Wale.

Gegen magische Pfeile, magische Geschosse, von Riesen geschleuderte Steinbrocken oder Geschosse von Belagerungsmaschinen nützt der Zauber leider nicht.

Dieser Zauber bringt einem nicht das Schwimmen bei. Schwimmen mit Rüstung bleibt unmöglich.

4. Zirkel

Ephemere Vielgestalten – für eine Stunde + 10 min pro Stufe (also für mindestens 2½ h) kannst du deine Gestalt verwandeln. Wenn du dich in ein Monster verwandelst, so darf es nicht mehr Trefferwürfel als du selber haben. Du erhältst alle natürlichen Fähigkeiten deiner neuen Gestalt: Bewegungsarten wie Schwimmen der Fliegen, Angriffe mit Klauen und Biss, Rüstung, aber keine magischen Fähigkeiten wie einen versteinernen Blick, einen Feueratem oder eine Immunität gegen Feuer. Dein Angriffswert und deine Lebensenergie bleibt unverändert. Deine ursprüngliche Stärke und deine ursprüngliche Geschicklichkeit haben keinen Einfluss auf deine Angriffe, deinen Schaden und deine Rüstungsklasse.

Gerdana favorisiert die Gestalt eines roten Drachens:

Drachenfarbe	TW	RK	Angriffe	BW
Blau	9	0	1W6+1 / 1W6+1 / 3W10	9/24
Rot	10	-1	1W8 / 1W8 / 4W8	9/24
Gold	11	-2	2W4 / 2W4 / 6W6	9/24

Bann gegen allerlei Hexenflüche hebt Flüche auf. Verfluchte Gegenstände bleiben allerdings verflucht. Wer sie trägt, kann aber von ihnen lassen. Dieser Spruch lässt sich umkehren, das Opfer kann den **Fluch** mit einem Rettungswurf gegen Sprüche allerdings umgehen. Ein Fluch ist permanent, seine Wirkung individuell.

Beispiele: Blindheit (-4 auf Angriffe), Lahm (BW 1), die Liebe verloren, die Heimat vergessen, die Sprache verschlagen (kann nicht mehr zaubern), usw.

5. Zirkel

Macht des Willens über die physische Welt erlaubt dir, 20 Pfund pro Stufe innerhalb von 120 Fuss mit Geisteskräften für 6 Runden für 20 Fuss pro Runde zu bewegen. Willst du Kreaturen bewegen, so ist ihnen ein Rettungswurf gegen Sprüche erlaubt. Drückst du Kreaturen gegen eine Wand oder den Boden, so erleiden sie 2W6 Schaden pro Runde. Lässt du grosse Gegenstände wie Schränke oder Felsen auf andere herunterstürzen, so gilt dies wie ein Fall in eine entsprechend tiefe Grube. Wer ausweichen kann, darf mit einem erfolgreichen Rettungswurf gegen Sprüche den Schaden halbieren.

Das sind mindestens hundert Kilo.

Das ist höchstens 120 Fuss weit.

Pro 10 Fuss Fallhöhe gibt es 1W6 Schaden. Die genaue Grösse des Gegenstandes ist egal. Ein grösserer Gegenstand könnte einfach mehrere Opfer gleichzeitig treffen.

Das Buch der Ursomantik

Dies sind die Sprüche der elfischen Bibliothekarin aus dem zerstörten Susrael, Lady Chrysalis.

1. Zirkel

Aussergewöhnliches Wachstum der Haare sorgt für eine Kreatur während *20 Minuten* für Rüstungsschutz 6. Du siehst aus wie ein Yeti. Der Pelz schützt dich auch vor arktischen Temperaturen.

Die Nase eines Honigschleckers erlaubt es dir, für *20 Minuten* kürzliche Anwesenheit unsichtbarer Kreaturen, ihre Art und – falls möglich – ihr Geschlecht zu wittern.

2. Zirkel

Schreckliche Standkraft der Bergbären verleiht dir ein Drittel deiner maximalen Lebensenergie oben drauf. Nach *20 Minuten* sinkt deine Lebensenergie wieder auf dein Maximum, falls sie durch diesen Zauber über dein Maximum gestiegen ist.

3. Zirkel

Glühende Augen der Bärenhöhle lässt dich *20 Minuten* lang Laserstrahlen aus den Augen schiessen: ein Ziel pro Runde muss einen Rettungswurf gegen Strahlen bestehen oder 1W6 Schaden nehmen (dies hindert dich nicht daran, jede Runde normal zu handeln)

Bäregestalt verwandelt dich für *2 h* in einen Bären. Je höher deine Stufe, desto grösser der Bär. In Bärenform kannst du nicht zaubern und nicht reden. Deine Lebensenergie, Angriffswerte und Rettungswürfe bleiben gleich. Dein Rüstungsschutz sinkt auf 6 und du erhältst drei Angriffe: 1W3 / 1W3 / 1W6. Wenn du mit beiden Pranken triffst, umarmst du das Opfer und verursachst *zusätzliche 2W8 Schaden*.

4. Zirkel

Verräterischer Missbrauch der Bärenbrüderschaft beschwört einen unwilligen Panzerbären mit Stahlklauen und zwingt ihn, für dich einen Kampf zu bestehen.

5. Zirkel

Ursine Blutlust lässt eine Kreatur für *20 Minuten* jede Klaue und jeden Biss 1W6 zusätzlichen Schaden machen. Mit Bärenklauen kann man keine Waffen führen.

6. Zirkel

Fliegende Bärenbände beschwört 1W6+2 verwirrte und zornige, fliegende Bären.

Da Lady Chrysalis als Elfe nicht höher als bis auf die 10. Stufe steigen kann, ist es ihr nicht möglich, Sprüche des 6. Zirkels zu zaubern. Um diese Sprüche zu lernen, müssen die Spieler also Lady Chrysalis' Lehrer ausfindig machen.

Der Spruch schützt nicht vor magischen Kälteangriffen.

Willst du gegen sie kämpfen, giltst du immer noch als *blind* und hast einen Abzug von -4 auf deine Angriffe.

Verfällst du gleichzeitig der *Ursinen Blutlust*, so wird 1W3+1W6 zu 1W8+1 vereinfacht und du verursachst 1W8+1 / 1W8+1 / 2W6 Schaden; wer in Bäregestalt mit beiden Pranken trifft, umarmt das Opfer und verursacht *zusätzliche 2W8 Schaden*.

Panzerbären: TW 6 RK 5 1W6 / 1W6 / 2d6 K6 BW 9 ML 12; wenn der Panzerbär mit beiden Pranken trifft, umarmt er das Opfer und verursacht *zusätzliche 2W8 Schaden*.

Für Menschen und ähnliche Kreaturen ohne natürliche Waffen ist dieser Spruch unnütz.

Fliegende Bären: TW 8 RK 6 1W6 / 1W6 / 2W6 K8 BW 12 fliegen ML 12; wenn der Bär mit beiden Pranken trifft, umarmt er das Opfer und verursacht *zusätzliche 2W8 Schaden*.

Das Buch der Giftfrösche

Dies sind die Zaubersprüche der Tsathoggua Priester, den Freunden der Giftfrösche.

1. Zirkel

Dunkelheit beschwört innerhalb von *120 Fuss* für *2 h* eine lebendig und böse wirkende Schattenwolke mit *30 Fuss* Durchmesser, die alles Licht schluckt. Wird der Spruch auf eine Kreatur gewirkt, so steht ihr ein Rettungswurf gegen Sprüche zu. Gelingt dieser, wirkt der Spruch auf den Boden und die Kreatur kann den Wirkungsbereich problemlos verlassen.

Gutmenschen entdecken zeigt dem Magier während *1 h*, welche der sichtbaren Wesen im Umkreis von *60 Fuss* besserwisserische, selbstgerechte und moralisierende Dummköpfe sind.

Sprungangriff verzaubert eine Person, so dass sie *10 min* lang unglaubliche Sprünge vollbringen kann, ohne Schaden zu erleiden. Die Sprünge können bis zu *5 m* hoch und *10 m* weit sein. Im Kampf kann man so, sofern man auch *5 m* hoch springen kann, +2 auf den Schadenswurf addieren.

Wer im Schatten kämpft, kann nicht gesehen werden, ist selber aber ebenfalls *blind*. Wer seine Gegner nicht sieht, hat einen Abzug von -4 auf alle Angriffe.

Licht und *Dunkelheit* heben sich gegenseitig auf. *Ewiges Licht* ist stärker als dieser Spruch.

Darf man mehrmals pro Runde angreifen, so gilt der Bonus nur für den ersten Angriff.

2. Zirkel

Korruption lässt den Magier *1 h* lang die Wünsche erkennen, welche diejenigen, die innerhalb von *30 Fuss* reden, mit sich tragen. Für jede Person ist dieser Wunsch immer etwas, was sie vom rechten Weg abbringen würde, eine Sünde, eine Schwäche, eine Bestechungsmöglichkeit, eine Erpressungsmöglichkeit.

Tierfreund macht Tieren zu treuen Freunden. Die Tiere verhalten sich wie gut dressierte Hunde, sofern sie können. Der Zauber endet erst, wenn den Tieren ein **Moralwurf** misslingt. Die genaue Anzahl hängt von der Grösse der Tiere ab.

Mit Tieren sprechen erlaubt es dem Magier, während *1 h* mit allen Vertretern *einer Tierart* im Umkreis von *30 Fuss* zu reden und ihre Antworten zu verstehen. Die Tiere sind nicht automatisch freundlich: Es kann zu einem **Reaktionswurf** kommen.

Das heisst nicht, dass man seinen sündigen Gedanken auch ausgeliefert ist. Selbstdisziplin, Aufrichtigkeit, Standfestigkeit: Das sind die Gegenmittel, die jedem zur Verfügung stehen.

Beispielsweise ein Teich voller Kröten, ein Korb voller Schlangen, bis zu sechs Wölfe, bis zu vier Riesenkröten, eine Riesenschlange.

3. Zirkel

Hypnose der 1000 Kröten zwingt alle Kreaturen innerhalb von *60 Fuss*, welche den Magier hören können, seinen Einflüsterungen zuzuhören. Sie können nichts anderes tun, als dem Magier langsam nach zu schlurfen. Den Betroffenen steht ein Rettungswurf gegen Sprüche zu.

Kiemen lässt *einer Kreatur* für *einen Tag* Kiemen wachsen, so dass diese unter Wasser atmen kann. Mit diesem Zauber beherrscht man automatisch die Sprache der Fische.

Riesenkröte verwandelt bis zu *vier* normale Kröten für *2 h* in Riesenkröten. Diese Riesenkröten befolgen treu *jegliche* Befehle.

Solange der Magier weiter säuselt, hält die Wirkung an. Den Betroffenen steht allerdings alle *10 min* ein weiterer Rettungswurf zu. Sehen oder hören die Betroffenen Gewalt – zum Beispiel einen Kampf – so endet die Wirkung der Hypnose sofort.

Riesenkröten: TW 2+2 RK 7 1W4+1 K1 BW 9; können Zwerge und kleiner mit ihrer Zunge von bis zu *15 Fuss* zu sich heranziehen und beißen; können bei einer 20 Halblinge und kleiner verschlucken; verschluckte Kreaturen nehmen jede Runde 1W6 Schaden.

4. Zirkel

Sprüche des 4. Zirkels werden dem Anhänger von einem Froschdämon persönlich gewährt.

Faulheit macht eine berührte Kreatur *für immer* träge und antriebslos. Sie versucht im Rahmen ihrer Möglichkeiten einfachere und bequemere Lösungen zu finden oder faule Kompromisse einzugehen. Die grundsätzlichen Ziele und Wünsche bleiben erhalten. Das Opfer ist einfach zu faul, um diese Ziele zu verfolgen. Dem Opfer steht ein Rettungswurf gegen Sprüche zu. *Gegenzauber* beendet den Spruch.

Die Veränderung ist langsam und schleichend. Der Zauber wirkt selbst auf Freunde und Verwandte. Diese erkennen die Veränderung im Charakter des Opfers einfach nicht. Den Freunden und Verwandten steht kein Rettungswurf zu.

Stinkende Fäulnis lässt den Boden oder einen Gegenstand oder eine Kreatur innerhalb von *120 Fuss* schrecklich nach faulen Eier, Schwefel und Verwesung stinken. Kreaturen, die sich diesem Gestank auf *30 Fuss* nähern, steht ein Rettungswurf gegen Sprüche zu. Schaffen sie diesen nicht, wird ihnen so schlecht, dass sie nichts weiter tun können, als auf allen Vieren herum zu kriechen. Was sie in den Händen tragen, müssen sie fallen lassen. Wird der Spruch auf eine Kreatur gewirkt, so steht ihr ein Rettungswurf zu. Schafft sie diesen, so wirkt der Zauber auf den Boden. Das Ziel ist von diesem Gestank nicht betroffen.

Schwarzer Schleim lässt aus feuchtem Boden in *30 Fuss* Entfernung einen schwarzen Schleim aufsteigen. Dieser greift alles lebendige an.

Der Spruch wirkt nicht gegen Kreaturen ohne Geruchssinn oder gegen Kreaturen, deren natürlicher Lebensraum ähnlich stinkt.

Schwarzer Schleim: TW 10 RK 6
3W8 K5 BW 6; kann nur durch Feuer beschädigt werden. Alle anderen Angriffe erzeugen nur weiteren Schleim:
TW 2 RK 6 1W8 K1 BW 6.

5. Zirkel

Sprüche des 5. Zirkels bewirken, dass dem Magier während der Dauer des Spruches eine Zunge von *1 m* Länge wächst.

Frosch Regen reißt ein Loch mit *60 Fuss* Durchmesser in den Himmel, aus dem für *24 h* ein steter Strom von Fröschen auf den Boden herunterregnet. Alle Kreaturen mit 2 TW oder weniger fliehen in Panik. Die Frösche im Umkreis von *480 Fuss* stehen unter der Kontrolle des Magiers und haben eine **Bewegungsrate** von 2.

Giftwolke lässt *1 h* lang gelbes Gas aus dem Boden rund um den Magier hervorquellen, welches sich mit *20 Fuss* pro Runde dem Boden entlang ausbreitet. Da es schwerer als Luft ist, fließt es mit Vorliebe in Treppen und Löcher hinab. Alle Kreaturen, die mit dem Gas in Kontakt kommen, erleiden 1 Schaden pro Runde. Kreaturen mit 4 TW oder weniger steht jede Runde ein Rettungswurf gegen Gift zu. Gelingt dieser nicht, so sterben sie.

Die Frösche, welche sich zu weit entfernen, sind frei und suchen Schutz an dunklen, feuchten Orten.

Das Buch des Lichts

Die Lieder und Psalme des Ordens des Lichts können Wunder wirken.

1. Zirkel

Das Lied der Hoffnung verzaubert einen Gegenstand innerhalb von 120 Fuss für 1 h + 10 min/Stufe, so dass dieser schwach zu leuchten beginnt und eine Kugel von 30 Fuss Durchmesser erleuchtet. Wer in diesem Licht steht, kann von magischer Furcht nicht befallen werden.

Das Lied des Lebens und erleuchtet die Umgebung im Umkreis von 30 Fuss und verhindert, dass sich Untote dem Ordensdiener nähern können, solange dieser das Lied singt. Untote können mit Magie und Fernkampfwaffen den Bannkreis trotzdem durchdringen. Befinden sich Untote innerhalb des Bannkreises, so sind sie hilflos.

Der Psalm der treuen Seele macht *eine* menschenähnliche Kreatur zu deinem treuen Freund. Dem Opfer steht ein Rettungswurf gegen Sprüche zu.

2. Zirkel

Das Gebet des ewigen Lichts der Wahrheit verzaubert einen Gegenstand innerhalb von 120 Fuss, so dass er auf ewig hell erstrahlt und eine Kugel von 60 Fuss Durchmesser erleuchtet. Innerhalb des Lichts fällt es schwer, Böses zu tun. Wer lügen will, stockt für einen Moment. Wer überraschend angreifen will, zögert für einen Moment (keine Überraschungsangriffe). Wird das ewige Licht zur Beleuchtung von Bauten verwendet, so erstrahlen diese in einem absolut weissen Licht.

Das Mantra der wahren Gesinnung zeigt dem Ordensdiener während 1 h, wer im Umkreis von 60 Fuss Böses im Schilde führt. Auf ihren Gesichtern zeigt sich klar ihre schändliche Absicht.

Halt! Mit diesem Ausruf und der Autorität der Götter kann ein Ordensdiener jeden Schuft dazu zwingen, alles in seinen Händen fallen zu lassen und für 1 h still und hilflos stehen zu bleiben. Ist das Opfer in Gesellschaft, so sind bis zu 1W4 Personen betroffen. Den Opfern steht ein Rettungswurf gegen Sprüche zu. Ist das Opfer alleine, so ist der Rettungswurf um -2 erschwert.

3. Zirkel

Das Schlachtenlied lässt aus einem leeren Schwertgriff (welcher der Ordensdiener in der Hand halten muss) für 1 h ein zweihändiges Lichtschwert wachsen, welches 2W6 Schaden verursacht und selbst Stein und Stahl zerschneiden kann, was allerdings je nach Dicke bis zu 10 min dauern kann. Endet das Lied so verschwindet die Klinge.

Es ist nicht ganz klar, ob diese Lieder von Mitra, Arden, Sol, Helios oder sonst einem Gott oder einer Göttin erhört werden, die mit Licht und Ordnung zu tun hat.

Werden die Augen einer Kreatur verzaubert, so erblindet sie für diese Zeit. In diesem Fall steht dem Opfer ein Rettungswurf gegen Sprüche zu. *Licht* und *Dunkelheit* heben sich gegenseitig auf. *Gegenzauber* beendet den Zauber.

Wer *hilflos* ist, kann mit einem Schlag getötet werden. Es gibt keine Gegenwehr und kein Ausweichen.

Untote und Riesen sind zwar menschenähnlich aber trotzdem immun gegen Bezauberung. Jede Woche steht dem Opfer ein weiterer Rettungswurf zu. Nach einigen Wochen kann die Beziehung auch zu einer echten Freundschaft werden.

Werden die Augen einer Kreatur verzaubert, so erblindet sie. In diesem Fall steht dem Opfer ebenfalls ein Rettungswurf gegen Sprüche zu. Eine blinde Kreatur hat einen Abzug von -4 auf ihre Angriffe. *Ewiges Licht* und *Ewige Dunkelheit* heben sich gegenseitig auf. *Gegenzauber* beendet den Zauber.

Wer *hilflos* ist, kann mit einem Schlag getötet werden. Es gibt keine Gegenwehr und kein Ausweichen.

Gegenzauber ist das Bannritual, welches alle Zaubersprüche an einer Person oder an einem Ort enden lässt und selbst die Wirkung permanenter, magischer Gegenstände in seinem Wirkungsbereich für *1W4 Runden* unterdrückt.

Hohelied des Sonnenfeuers ist eine Anrufung der strafenden Sonne und lässt von einem Punkt etwa eine Armlänge über dem Kopf des Ordensdieners einen gleissenden Strahl von Sonnenfeuer auf ein sichtbares Ziel in bis zu 180 Fuss zuschiessen, welches allem, was sich dazwischen stellt, und dem Ziel selber, und allem im Umkreis von *10 Fuss* daselbst *1W6 Schaden* pro Stufe zufügt.

Mindestens *5W6 Schaden*.

4. Zirkel

Der Psalm des Bestienbändigers macht gefährliche Monster und Bestien zu treuen Dienern. Dem Opfer steht ein Rettungswurf gegen Sprüche zu.

Die Anrufung des Lichtreiters erlaubt es dem Ordensdiener oder einer berührten Person sich mit *einem Schritt* an einen beliebigen, sichtbaren Ort zu versetzen. Ist die berührte Person unwillig, so steht ihr ein Rettungswurf gegen Sprüche zu.

Das Lied der Wahrheit wird vom Ordensdiener angestimmt und kann von beliebigen Personen weitergesungen werden. Solange das Lied ertönt, egal von wem es gesungen wird, kann niemand, der es hört, eine Lüge über die Lippe bringen.

Jede Woche steht dem Opfer ein weiterer Rettungswurf zu. Nach einigen Wochen kann die Beziehung auch zu einer echten Freundschaft werden.

5. Zirkel

Die Anrufung eines Archons beschwört einen *Hundearchon*, welcher dem Ordensdiener für eine Weile unterstützt, sofern die Absichten redlich und der Ordnung dienlich sind.

Das Lied der Wiedererweckung erweckt einen Toten, der innerhalb der letzten Woche gestorben ist, wieder zum Leben. Seine Seele wird von einem Lichtarchon aus dem Jenseits zurück geleitet und belebt den Leichnam wieder. Grobe Verletzungen der *Todestabelle* bleiben allerdings ungeheilt. Hat der Leichnam derartige Verletzungen, stirbt der Wiedererweckte unter grossen Schmerzen sofort wieder.

TW 6 RK 1 Schwert D8 ML 11 BW 15, versteht alle Sprachen und kann von allen verstanden werden, kann nur von einer magischen Waffe getroffen werden, kann im Dunkeln sehen, kann sich jederzeit in einen Hund oder einen Wolf verwandeln, kann jederzeit *Das Gebet des ewigen Lichts der Wahrheit* rezitieren, kann jederzeit *Das Mantra der wahren Gesinnung* rezitieren, kann jederzeit *Die Anrufung des Lichtreiters* rezitieren (aber damit nur sich selber teleportieren).

6. Zirkel

Das Lied der Erneuerung lässt fatale Wunden der *Todestabelle* heilen, regeneriert fehlende Gliedmassen und heilt gebrochene Knochen.

Fahr zur Hölle! Mit diesem Fluch kann ein Gegner innerhalb von *60 Fuss* bei lebendigem Leibe in die Hölle geschickt werden. Wer vom Opfer festgehalten wird oder wer das Opfer fest hält und nicht loslassen will, fährt ebenfalls zur Hölle. Allen Opfern steht ein Rettungswurf gegen Sprüche zu.

Falls nötig singt man dieses Lied bevor man *Das Lied der Wiedererweckung* anstimmt.

Paladine

Paladine sind Leute, die sich einem Gott verschworen haben. Ihr Eid bindet sie, und im Gegenzug gewähren die Götter ihren Paladinen Fähigkeiten, je nach dem [Ruf](#), den diese genießen.

Jeder kann Paladin eines Gottes werden, sofern man von einem Priester eine passende Weihe erhält, einen passenden Eid schwört und einen gewissen Ruf hat. Bedenke jedoch, dass sich dieser Eid nicht einfach lösen lassen wird!

Paladin des Arden

Arden ist ein elfischer Gott des Lichts. Den Paladinen Ardens sind im Moment nur wenige Gaben gegeben, weil Arden erst seit kurzem überhaupt ein Lebenszeichen von sich gegeben hat.

Ruf	Fähigkeit
3	Wasser mit Sternenlicht füllen
5	Hell leuchtende Augen
8	Freundschaft eines Laternenarchons, eine Art intelligenter Lichtfleck

Paladin des Loki

Loki ist einer der nordischen Götter. Ein listiger, schlauer, heimtückischer Gott, dessen Mundwerk sowohl im Guten wie im Schlechten unübertroffen ist. Er sieht sich als weniger borniert als seine nordischen Kollegen und pflegt gute Kontakte zu den Jötun Riesen und anderen Kreaturen.

Loki ist der Schutzherr aller Gestaltwandler und Diebe, aller falsch verstandenen, es eigentlich gut meinenden, unschuldig Angeklagten, versetzten, hingehaltenen und unterschätzten Menschen. Ihnen hilft er, rettet sie aus der Patsche, gibt ihnen Hoffnung. Doch wenn die Rechnung dann nicht aufgeht, dann ist Loki vielleicht auch einfach mal nicht da, konnte leider nicht rechtzeitig kommen, war aufgehalten worden, Entschuldigungen, Erklärungen, Rechtfertigungen, Ausreden, Ausreden, Ausreden.

Viele Spione, Händler und Diplomaten erhoffen sich ebenfalls Hilfe von Loki, da er so listenreich und redegewandt ist.

Ruf	Fähigkeit
1	Silberzunge: Reaktionen +1
2	Verkleiden: 2/6 statt 1/6
3	Schattengesicht: im Dunkel kann man Silhouette und Stimmen nachahmen
4	Lügen decken: Das Aussprechen einer Anklage gegen einen Lügner wird verhindert, so dass es sehr schwierig wird, Lügen aufzudecken
5	Chamäleonhaut: Hautfarbe und -struktur kann verändert werden (z.B. Schlangenhaut)
6	Tiergestalt: Verwandlung in ein bestimmtes Tier (z.B. Seehund); das gewählte Tier kann nicht geändert werden, die Fähigkeit kann allerdings mehrfach genommen werden

Paladin der Freya

Freya ist eine Göttin der Fruchtbarkeit, der freien Liebe, der Ernte, des Haushaltes und des Goldes. Gewisse Themen überschneiden sich mit Ishtar.

Samhain steht für den Beginn des Winters, Beltane steht für den Beginn des Sommers. Und so wie Samhain ein Fest des Todes und der Toten ist, ist Beltane ein Fest des wiedererwachten Lebens und des Sieges der Sonne und des Sommers über den Winter und den Tod. Beide Feste finden zur Ehre der Freya statt und symbolisieren den ewigen Kreis des Lebens.

In ihrem kriegerischen Aspekt ist Freya die Schutzherrin der Valkyren und wer nicht in Walhalla endet, der endet bei ihr, in Sessrúmnir.

Falken, Hirsche, Winterwölfe, Eber, Wildkatzen, sie alle sind treue Gefährten der Freya. Einem Paladin gewährt Freya gerne einen Wolfsgefährten: TW 2+1 RK 7 1W6 K1 BW 18.

Ruf Fähigkeit

- 2 Adoptiert man einen Wolf als Gefolgsmann, so versteht man sich auf Anhieb. Es ist keine spezielle Dressur nötig.
- 4 Ein adoptierter Wolf teilt automatisch alle vorteilhaften Zauber, die man empfängt (Schutz, Heilung, Teleportation, Verwandlung).
- 6 Ein adoptierter Wolf wird automatisch von Freya gesegnet und wird zu einem Winterwolf der dritten Stufe: TW 3+1 RK 4 Biss 1W10 (1-4/6) oder 3W4 Eisatem bis 5m (5-6/6) K4 BW 15
- 7 Winterwolf der vierten Stufe: TW 4+1 RK 4 Biss 1W10 (1-4/6) oder 4W4 Eisatem bis 5m (5-6/6) K5 BW 15
- 8 Winterwolf der fünften Stufe: TW 5+1 RK 4 Biss 1W10 (1-4/6) oder 5W4 Eisatem bis 5m (5-6/6) K6 BW 15

Wölfe, die sich einem Paladin der Freya anschliessen, können mit der Zeit zu einem **Winterwolf** werden. Winterwölfe werden immer grösser, bis sie schliesslich die Grösse eines Ponys erreichen. Winterwölfe sind immun gegen Kälte. Von magischen Kälteangriffen erleiden sie nur halben Schaden. Im Gegenzug sind sie gegen Feuer sehr empfindlich und erleiden für jeden Schadenswürfel +1 Schaden.

Falls Winterwölfe nicht einem Paladin der Freya folgen, haben sie eine Moral von 10.

Winterwölfe sind und bleiben Kreaturen des Chaos und der Zerstörung. Wölfe sind keine Haustiere! Winterwölfe erst recht nicht.

Index

20 beim Angriff, 13
30 seitiger Würfel, 13

Adrenalinschub, 14
Amputation, 14
Angestellte, 8
Angriffswerte, 3
Anwerben, 8
Auftreten, 2
Ausrüstung, 7

Bauwerke, 8
Betäubt, 14
Bewegung, 15
Bewegungsrate, 15
Bildung, 2
Bonus, 2

Chaos, 10
Charakter, 11
Charaktererschaffung, 2

Dieb, 4
Fertigkeiten, 12
Distanz, 13

Elf, 5
Fertigkeiten, 12
Erfahrungspunkte, 11
Gefolgsleute, 12

Falle, 12
Fernkampf, 13
Fertigkeiten, 12
Fliehen, 13
Freya, 10

Gefolgsleute, 8, 12
Gegenstand, 7
Geschick, 2
Gesinnung, 10
Gesundheit, 2
Götter, 10
Ruf, 15

Gold
Charaktererschaffung, 6
Gefolgsleute, 12

Halbling, 5
Fertigkeiten, 12
Hekate, 10
Helm, 7
Hilfe, 15
Hintergrund, 6

Initiative, 13
Intervention, 15
Ishtar, 10

Kampf, 13
Kandidaten, 9
Kette, 7
Klasse, 2
Kleinkram, 15
Knochenbruch, 14
Kraft, 2
Krieger, 3

Lebensenergie, 6, 11
null, 14
Leder, 7
Lohn, 8

Magier, 3
Marduk, 10
Mitra, 10
Monster, 9
Moral, 11

Nahkampf, 13
Nergal, 10
Neutralität, 10
Niedergeschlagen, 14

Ohnmächtig, 14
Orcus, 10
Ordnung, 10

Paladine, 24
Platte, 7
Platzbedarf, 13

Reaktionsbonus, 11
Reaktionswurf, 11
Repertoire
Magier und Elfen, 16
Rettungswurf, 11
Rückzug, 13
Rüstung, 7
Ruf, 15
Runde, 13

Schaden, 13
doppelter, 4
Schild, 7
Schilde, 13
Schutz, 13
Schutzpatron, 10
Set, 10
Söldner, 8
Spieler, 11
Stufe, 11
Stufe 0, 3

Tod, 14
Tragkraft, 15
Trefferwurf, 13
Tür, 12

Überraschung, 13

Verfolgungsjagd, 14

Waffe, 7
Weisheit, 2
Winterwolf, 25
Wunde, 14

Zaubersprüche, 16
Zirkel, 11
Zwerg, 6
Fertigkeiten, 12

Lizenz: Open Game License Version 1.0a

Designation of Open Game Content: The entire document is open game content. **Designation of Product Identity:** The names of contributors, the name of the website ("Campaign Wiki") and the name of this site ("Halberds and Helmets") as well as "Hellebarden und Helme") are product identity. The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE
 Open Game License v 1.0 © 2000, Wizards of the Coast, Inc.
 System Reference Document Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathon Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.
 System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.
 Modern System Reference Document Copyright 2002-2004, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, Eric Cagle, David Noonan, Stan!, Christopher Perkins, Rodney Thompson, and JD Wiker, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins, and JD Wiker.
 Castles & Crusades: Players Handbook, Copyright 2004, Troll Lord Games; Authors Davis Chenault and Mac Golden.
 Cave Cricket from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.
 Crab, Monstrous from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
 Fly, Giant from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
 Golem, Wood from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Patrick Lawinger.
 Kamadan from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Nick Louth.
 Rot Grub from the Tome of Horrors, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax
 Labyrinth Lord™ Copyright 2007-2009, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.
 Hellebarden und Helme Copyright 2012–2014, Alex Schroeder. Author Alex Schroeder, Samuel Dennler.

For purposes of this license, nothing is considered to be Product Identity in addition to anything covered in section 1, above.