

Halberds & Helmets

Alex Schroeder

August 20, 2015

THIS IS THE PLAYER HANDBOOK for my campaigns. It is based on [Labyrinth Lord](#) and various house rules. Referees might want to check out my [Swiss Referee Style Manual](#). – Alex Schroeder

Old School

WE PLAY CLASSIC D&D using [rules from the early eighties](#). This is [not a Monty Haul campaign](#) and [not a stupid dungeon crawl](#). If at all, we explore a nightmarish [mythical underworld](#).

The rules offer **very little mechanics**: there aren't many classes to choose from, no feats, no skills, no prestige classes and hardly any special abilities. Furthermore, elves, dwarves and other demi-humans are simply separate classes. There are no elven thieves or dwarven mages. On the other hand, missing rules also leave **a lot of freedom** for players. The characters are as diplomatic, friendly or intimidating as the players want them to be. There are no rules governing it.

We're playing in a [sandbox](#). There is **no planned ending** for the campaign. The actions of player characters determines the directions the campaign grows in.

Dangers are not adapted to the strength of the party. Generally speaking it's safer near civilized settlements. The further you move into the wilderness, the more dangerous it is. That's how **players control the risks they want to take**.

Preparation and experience should help you avoid situations, where your character's survival depends on a single die roll. If you're rolling dice, it's already too late. **A saving throw is your last chance** to survive due to luck and experience. Ideally you would never have to roll dice because you're well informed and equipped. Perseus didn't have to save against the medusa's petrifying gaze because *he was well prepared*.

Retainers are another safeguard against character death: torch bearers, porters, men-at-arms and mercenaries all cost money, but they will also keep your character alive. Should player characters die, the next character is most probably going to be one of the retainers.

Experience points (XP) is gained by **spending gold** you gained on adventures. If you manage to obtain the gold without combat, good for you. The best strategy is to pick your battles and stake the odds in your favor as far as possible. Remember, if you're rolling dice, it's already too late.



Ownership of the rules is optional. We'll add more rules as time passes. Discovering and befriending intelligent humanoids, for example, will allow you hire them and eventually to play them. Certain magic users can teach player characters new spells, too.

Players determine where the campaign will head. If player characters investigate rumors and locations, I will develop the game world in that direction. The harder you look, the more there is to see.

Character Creation

Start with an empty sheet of paper or print a [character sheet \(PDF\)](#).

ROLL 3D6 IN ORDER for your attributes.

Strength allows you to hit harder. Add the bonus to your to-hit rolls and to your damage rolls when using *melee weapons*.

Dexterity allows you to aim better and to better avoid attacks. Add the bonus to your to-hit roll when using *ranged weapons* (but not to your damage rolls) and subtract the bonus from your *armor class* (lower is better).

Constitution determines your health. Add the bonus to every *hit die* (but never reduce a hit die below 1).

Intelligence determines your education. If you have a positive bonus, it indicates how many *extra languages* you speak.

Wisdom determines how much in tune with the world you are. Add the bonus to your *saving throws against magic* (spells, wands and the like).

Charisma determines how well others react to you and how many trustworthy people you can hire.

CHOOSE YOUR CLASS.

Fighter: you can fight well; you will be able to use magic swords; this is the simplest character to play

Magic User: you can memorize the spells in your spell book but you cannot fight very well; you may be weak at first but if you survive, you will be very powerful

Thief: your skills will improve with time; surprise your enemies and deal double damage

Cleric: you can fight (but not as well as a fighter) and you can work miracles granted to you by the gods (but your spells are not as powerful as a wizard's spells)

Elf: you can memorize the spells in your spell book and you can fight well but you will advance very slowly; you can see in the dark; elves can live forever; you need a minimum intelligence of 9

Dwarf: you are small but hardy and you can fight well; you sometimes know things about underground constructions; you can see in the dark; you need a minimum constitution of 9

Halfling: you are even smaller than dwarves and you are always barefoot; you can hide well and you are good at throwing and shooting things; you are harder to hit by giants; halflings are nimble; you need a minimum dexterity of 9

A short summary for players:

1. roll for your six attributes
2. choose your class
3. copy your attack values for level 1
4. copy your saving throws for level 1
5. roll for hit points
6. choose alignment
7. roll for money
8. buy equipment

When using *ranged weapons*, the damage you roll remains unchanged. This is good for weak characters and bad for strong characters.

Each score comes with a bonus:

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

*What slaughter haunts your dreams?
Whom do you hope to meet again in hell?*

*Who or what taught you sorcery? Why
does it damn you?*

*What do you love about adventure? Who
taught you your tricks?*

*What heresy infuriates you the most?
When did you first hear the divine messen-
gers?*

*What do you love and hate about humans?
What inhuman thing will you do or refrain
from doing, again and again?*

*What feud curses your family? How come
your parents wanted a child?*

*Why did your parents let you go? How do
you get over the lack of home and family?*

Fighter

You can fight well. You can use magic swords. This is the simplest class to play.

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

Level	Experience Points
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

The to-hit table shows what you need to roll on a d20 to hit a particular armor class. In melee, add your *strength* bonus; when using ranged weapons, add your *dexterity*.

The to-hit values and saving throws for **level 0** are for all humans without a class including **torch bearers** and **porters**. They also apply for magic users wearing armor or thieves wearing metal armor.

Saving Throws	Dragon Breath Explosions	Paralysis Petrification	Death Poison	Rays Wands	Spells Miracles
Level 0	17	16	14	15	18
Level 1–3	15	14	12	13	16
Level 4–6	13	12	10	11	14
Level 7–9	9	10	8	9	12
Level 10	7	8	6	7	10

Magic User

You can both cast spells from your spellbook. Fighting isn't quite your thing. You can use but small knives and clubs. At first you will be weak, but if you survive, you will be very powerful. You may wear no armor nor carry a shield. If you do, you'll fight and save as a **level 0** human and you cannot cast spells.

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

Level	Experience Points
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

If you write your spells on to your character sheet, you won't have to search your notes during the game.

Look for a list of spells in the Spells section. Choose a spell of the first circle for your spell book.

Saving Throws	Dragon Breath Explosions	Paralysis Petrification	Death Poison	Rays Wands	Spells Miracles
Level 1–5	16	13	13	13	14
Level 6–10	14	11	11	11	12

Thieves

You are a Jack of all trades. Your skills will improve over time.

You may no armor other than leather and you may carry neither shield nor wear a helmet. If you do, you'll fight and save as a [level 0](#) human and you cannot use your superior skills.

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

Level	Experience Points
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

Only if you surprise your foes!

In the surprise round, you'll deal **double damage** (roll twice).

Saving Throws	Dragon Breath Explosions	Paralysis Petrification	Death Poison	Rays Wands	Spells Miracles
Level 1–4	16	13	14	15	14
Level 5–8	14	11	12	13	12
Level 9–10	12	9	10	11	10

Clerics

You can fight (but not as well as a fighter) and you can work miracles (but your miracles are not as powerful as a magic user's spells). Look for a list of miracles in the [Miracles](#) section.

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

Level	Experience Points
1	0
2	1'565
3	3'125
4	6'251
5	12'501
6	25'001
7	50'001
8	100'001
9	200'001
10	300'001

Saving Throws	Dragon Breath Explosions	Paralysis Petrification	Death Poison	Rays Wands	Spells Miracles
Level 1–4	16	14	11	12	15
Level 5–8	14	12	9	10	12
Level 9–10	12	10	7	8	9

You may only use simple, bludgeoning weapons – or the weapon ascribed to your god. This means: no magic swords!

Some clerics favor the weapon ascribed to their god. This is optional. Here are some examples:

YOU CAN TURN UNDEAD! You must raise your holy symbol so they may see it and loudly invoke your god. Each round, 2d6 hit dice worth of undead will be turned or destroyed. Your success depends on your level and luck.

The following table shows, what number you need to roll using 2d6 in order to turn undead. "D" means the undead will be "destroyed" instead of turned.

Orcus	mace
Ishtar	sickle sword (kopesh)
Nergal	battle axe
Freya	spear
Marduk	club
Mitra	hand axe
Set	dagger
Hekate	whip

Cleric Level	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Skeletons	7+	5+	3+	D	D	D	D	D	D	D
Zombies	9+	7+	5+	3+	D	D	D	D	D	D
Ghouls	11+	9+	7+	5+	3+	D	D	D	D	D
Draugr	–	11+	9+	7+	5+	3+	D	D	D	D
Wraiths	–	–	11+	9+	7+	5+	3+	D	D	D
Mummies	–	–	–	11+	9+	7+	5+	3+	D	D
Spectres	–	–	–	–	11+	9+	7+	5+	3+	D
Vampires	–	–	–	–	–	11+	9+	7+	5+	3+

Elf

You can both cast spells from your spellbook and fight. You will advance more slowly than your peers. You can see in the dark and you will live forever. You need a minimum intelligence of 9.

Elves cannot rise beyond level 10.

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

Level	Experience Points
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

Elves can wear all armor, wield all weapons, *and* cast spells. That makes them very popular. They need much more experience points to gain a level, however. That's why they will often be a level below their fellow party members. They also have fewer hit points than fighters.

Elves speak the common tongue and elvish; they are also somewhat familiar with the languages of gnolls (hyena men), hobgoblins and orcs (pig men).

Saving Throws	Dragon Breath Explosions	Paralysis Petrification	Death Poison	Rays Wands	Spells Miracles
Level 1–3	15	13	12	13	15
Level 4–6	13	11	10	11	13
Level 7–9	9	9	8	9	11
Level 10	7	7	6	7	9

Halflings

You are very small and walk around barefoot. You can hide well and you're good with ranged weapons. Giants have a hard time hitting you. You need a minimum *dexterity* of 9.

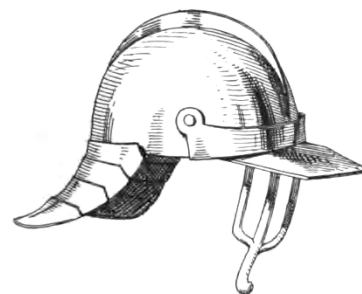
Halflings cannot rise beyond level 8. Since you're so small, you cannot use any large weapons such as battle axes, two handed swords or polearms. You are smaller than men but faster than dwarves.

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

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

You get an additional +1 bonus for ranged weapons. Your own armor class improves by -2 when fighting opponents larger than humans.

Saving Throws	Dragon Breath Explosions	Paralysis Petrification	Death Poison	Rays Wands	Spells Miracles
Level 1–3	13	10	8	9	12
Level 4–6	10	8	6	7	10
Level 7–8	7	6	4	5	8



Dwarves

You are small, tough, and you know how to fight. You know a lot about constructions underground. You can see in the dark. You need a minimum *constitution* of 9.

Dwarves cannot rise beyond level 12. Since you're relatively small, you cannot use two handed swords. You are slow.

Armor Class	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Level 1-2	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10
Level 3	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9
Level 4	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8
Level 5	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7
Level 6	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6
Level 7-8	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5
Level 9	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4
Level 10	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3

Dwarves are somewhat familiar with the languages of goblins, gnomes and kobolds.

Saving Throws	Dragon Breath Explosions	Paralysis Petrification	Death Poison	Rays Wands	Spells Miracles
Level 1-3	13	10	8	9	12
Level 4-6	10	8	6	7	10
Level 7-9	7	6	4	5	8
Level 10-12	4	4	2	3	6



ROLL FOR HIT POINTS and add your Constitution bonus. Fighters and Dwarves roll 1d8, Wizards and Thieves roll 1d4, everybody else rolls 1d6.

ROLL 3W6 x10 GOLD. Buy some [equipment](#) using this gold .

Gold	Your parent's background
30	rag pickers, beggars, slaves, refugees
40-50	outcasts, single parents, artists
60-80	thieves, robbers, scammers
90-120	artisans, craftsmen, peasants
130-150	merchants, priests
160-170	landowners
180	nobles

Level	Experience Points
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

When gaining a level, reroll one die per level. Add your Constitution bonus to every level. A die can not be reduced below 1. Keep your old hit points if the new result is lower.

A good rule of thumb when shopping: a backpack and rations for a week. Half of your remaining gold for armor, shield, and helmet, if possible. Then buy a melee weapon, a ranged weapon and a light source. Thieves need thieves' tools, clerics need a holy symbol. Buy rope or iron spikes and a hammer for exploration. Some monsters require wooden poles mirrors, holy water or wolfsbane to defeat. Use the remaining money to hire retainers and equip them.

Equipment

Weapon	Gold	Notes	Item	Gold	Notes
Battle axe	7	two handed, smash doors	Backpack	5	to carry more items
Hand axe	4	can be thrown	Bag (large)	2	to carry more treasure
Crossbow	30	can be used while lying on the ground and without training (level 0 humans)	Flask of oil	2	burns for two rounds doing 1d8 damage when lit using a torch; may scare animals
30 Quarrels	10		Garlic	1	a string of garlic to keep vampires away
Long bow	40	long range, can be used in dense formations	Hammer (small)	2	for spikes and stakes
Short bow	25	can be used while riding	Holy symbol	25	required by clerics for the turning of undead
20 Arrows	5		Holy water	25	burns undead like burning oil; no torch required
Dagger	3	can be thrown, can be hidden	Lantern	10	requires a flask of oil to burn for 4 h
Silver dagger	30	can be used against lycanthropes in animal form	Mirror	5	to identify vampires and fight medusas
Short sword	7	can be used in dense formations	Rations	15	food for one week; may distract animals
Long sword	10	can be used on foot against riders and the other way around	Rope (50 ft)	1	heavy rope that cannot be thrown very far
Zweihänder	15	two-handed, can be used against multiple opponents at the same time, requires a lot of space	Spikes (12)	1	keep doors open or closed; need a hammer
Club	3	bludgeoning	Thieves' tools	25	required by thieves to open locks
War hammer	5	bludgeoning	Torches (6)	1	burn for 1 h; may scare animals
Mace	5	bludgeoning	Wolfsbane	10	keeps werewolves away
Pole arm	7	two-handed, can be used from the second rank and in dense formations	Wooden pole (10 ft)	1	cheaper than a weapon and useful for poking things
Sling	2	requires a lot of space	Wooden stakes (3)	1	to kill vampires; needs a hammer
30 sling stones	–	bludgeoning			
Spear	3	can be thrown			



Armor	Class	Gold	Notes
Leather	7	20	sneaking and swimming are no problem
Chain	5	40	no sneaking and no swimming
Plate	3	60	no sneaking and no swimming
Shield	-1	10	can be sacrificed in order to evade an attack
Helmet	–	10	helps against death and dismemberment

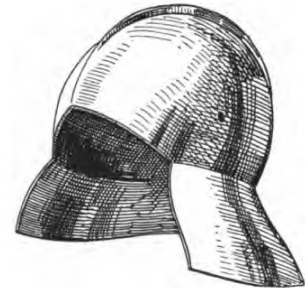
Buildings

Some prices for buildings:

small statue for a well	50 gold
normal statue for a garden	100 gold
small stone altar with a spirit gate and a small pond (2 m×2 m)	250 gold
small wooden shop with a place to sleep in the back (5 m×5 m)	300 gold
single story wooden business such as a tavern, a gallery, a gambling den (15 m×15 m)	700 gold
large bronze statue for a square	1,000 gold
two story wooden house in a village (15 m×15 m)	1,500 gold
two story stone house in a village (15 m×15 m)	3,000 gold
two story villa with marble columns and statues in a large town (15 m×15 m)	10,000 gold
keep out in the wilderness, six stories (20 m×20 m) and a walled courtyard (10 m×20 m)	75,000 gold

Note that all the larger buildings need gardeners, guards, carpenters and so on for maintenance.

Public buildings are a good way to spend gold and earn experience points.



The wages paid for these servants also turn gold into experience points.

Wages

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,
Kurzschwert, Schild und
Kettenhemd | 18. leichtsinniger Halbling
Abenteurer mit Schleuder,
Kurzschwert und Lederrüs-
tung |
| 4. ehemaliger Pirat mit zwei
Handäxten | 19. verwahrloster Söldner mit
Hellebarde |
| 5. harter Zwerg mit
Kriegshammer, Helm,
Schild und Plattenpanzer | 20. Wanderprediger, Kleriker
mit Streithammer und
Schild |
| 6. unschuldiger Träumer,
kennt sich mit Hunden aus | 21. reisender Wunderheiler,
Kleriker mit Keule |
| 7. entlaufener Sklave, kennt
die Umgebung | 22. vertriebener Scharlatan,
Magier |
| 8. verschuldeter Dieb mit
Dolch und Lederrüstung | 23. Gelehrter auf Wander-
schaft, 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,
Kleriker 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 kön-
nten 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 Sturman-
griff 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 Sturman-
griff 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 korrumpierende 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 Altvorderen, 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.

Kleriker und andere religiöse Charaktere können sich 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 und Wundern 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, Kleriker und Elfen beherrschen, der Hälfte ihrer Stufe entspricht (aufgerundet).

Level	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 Abenteuer. 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.

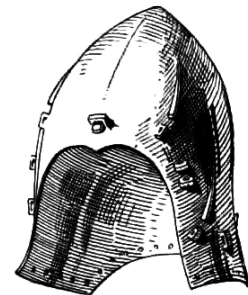
Klassen: Auf Wunsch können Spieler einen Charakter aus jedem bekannten Volk und aus jedem bekannten Ort spielen. In diesem Sinne muss man alle neuen Völker und Ortschaften "frei spielen". Entsprechend lassen sich überall auch neue Varianten finden.

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, ein Wunder wirken, 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 bekom-

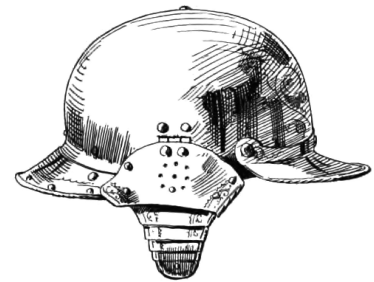
Die **Bewegungsrate** bestimmt so, ob überraschten Gegner noch in der ersten Runde angegriffen werden können.

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.

men.

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 Punkte 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

Injury and Death: 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

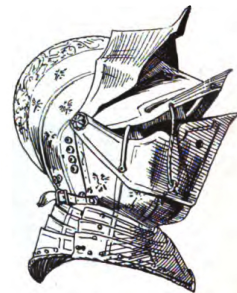
- 2 **Sofortiger Tod:** Kopf abgeschlagen oder ähnliches; das Opfer kann nur mit dem Wunder *Wiederauferstehung* wieder zum Leben erweckt werden
- 3 **Fatale Wunde und Tod** in 1d6 Runden: Lungendurchstich, Wirbelsäulenbruch oder ähnliches; mit dem Wunder *Regeneration* kann der Tod verhindert werden; 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, einem Tourniquet, oder dem Wunder *Heilen schwerer Wunden* verhindert werden; mit dem Wunder *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 **Broken Bones:** 1 – Schwertarm, 2 – Schildarm, 3 – Bein, 4 – Rippe; Heilung dauert 2W4+9 Wochen; mit dem Wunder *Regeneration* kann der Bruch vorzeitig geheilt werden
- 7, 8 **Unconscious:** wehrlos für 2W6 Runden; mit Helm nur eine Runde lang betäubt (wehrlos für eine Runde)
- 9 **Dazed:** wehrlos für eine Runde; mit Helm wird man einfach nur niedergeschlagen (weitere Feinde erhalten +4)
- 10 **Knocked back:** 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 und Regeneration sind Wunder des 7. Zirkels und brauchen einen Kleriker der 13. Stufe.

Tote erwecken ist ein Wunder des 5. Zirkels und braucht einen Kleriker der 9. Stufe.

Heilen schwerer Wunden ist ein Wunder des 4. Zirkels und braucht einen Kleriker der 7. 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.

Wunder: Für Kleriker gilt, dass der Ruf auch den Zirkel der ihm gewährten Wunder begrenzt. Für das erste Abenteuer eines Klerikers gibt es entsprechend noch keine Wunder zu wirken, da ein Kleriker noch keinen Ruf hat.

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:

Level	1 st circle	2 nd circle	3 rd circle	4 th circle	5 th circle
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. Mit der Zeit stehen dem Opfer weitere Rettungswürfe zu:

Bildung	Zeitraum
3–8	monatlich
9–12	wöchentlich
13–18	täglich

Es gibt keinen Rettungswurf!

Miracles

You can beg the gods for a **miracle** by raising your hands and praying or singing. The following table shows how your miracle working improves as you gain levels. You need no spell book.

Level	1 st circle	2 nd circle	3 rd circle	4 th circle	5 th circle
1	1	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-
4	3	2	-	-	-
5	3	2	1	-	-
6	3	3	2	-	-
7	4	3	2	1	-
8	4	3	3	2	-
9	4	4	3	2	1
10	5	4	3	3	2

Dein **Ruf** bei den Göttern bestimmt auch den höchsten Zirkel der Wunder, welche dir gewährt werden. Weil du das Spiel mit einem Ruf von 0 beginnst, wirst du im ersten Abenteuer noch *kein* Wunder wirken können!

Die **Wunder ab dem 4. Zirkel** werden dir *persönlich* von einem Agenten deiner Götter gewährt – einer Valkyre, einem Engel, einem Teufel und so weiter.

Typische Wunder des 1. Zirkels wären beispielsweise:

Böses entdecken zeigt dem Kleriker während *1 h*, welche der sichtbaren Wesen im Umkreis von *60 Fuss* ihm Übles wollen.

Hand auflegen heilt *1W6+1* Schadenspunkte *oder* hebt Lähmung auf. Das Gegenteil davon ist **Schmerz** und verursacht *1W6+1* Schadenspunkte. In beiden Fällen muss das Ziel berührt werden (was allerdings keinen Trefferwurf benötigt).

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

As you can see, miracles very similar to spells. The key difference is that a cleric's **repertoire** is determined by god they serve.

Wenn du die **Götter verärgerst**, kann es sein, dass du weniger Wunder wirken kannst, als auf der Tabelle aufgeführt sind! *Achte auf deine Träume und Visionen* und gelobe Besserung, um wieder zu der dir zustehenden Macht zu kommen.

Eine Falle ist beispielsweise kein Wesen und kann nichts Übles "wollen".

Dieses Leuchten ist für alle sichtbar.

Index

20 beim Angriff, 14
30 seitiger Würfel, 14

Adrenalinschub, 16
Amputation, 16
Angestellte, 9
Anwerben, 9
Armor, 8
attributes, 2

background, 7
Bewegung, 17
Bewegungsrate, 17
bonus, 2
Broken Bones, 16
buildings, 9

Chain, 8
Chaos, 11
character creation, 2
Charakter, 12
charisma, 2
class, 2
clerics, 5
constitution, 2

damage
 double, 4
Dazed, 16
Death, 16
dexterity, 2
Dieb
 Fertigkeiten, 13
Distanz, 14
dwarf, 7

Elf
 Fertigkeiten, 13
elf, 6
equipment, 8
Erfahrungspunkte, 12
 Gefolgsleute, 13

Falle, 13
Fernkampf, 14

Fertigkeiten, 13
fighter, 3
Fliehen, 14
Freya, 5, 11

Gefolgsleute, 9, 13
Gesinnung, 11
Götter, 11
 Ruf, 17
Gold
 Gefolgsleute, 13
gold
 character creation, 7

Halbling
 Fertigkeiten, 13
halflings, 6
Hekate, 5, 11
Helmet, 8
Hilfe, 17
hit points, 7

Initiative, 14
intelligence, 2
Intervention, 17
Ishtar, 5, 11
Item, 8

Kampf, 14
Kandidaten, 10
Kleinkram, 17
Knocked back, 16

Leather, 8
Lebensenergie, 12
 null, 16
level 0, 3

magic user, 3
Marduk, 5, 11
Miracles, 19
Mitra, 5, 11
Monster, 10
Moral, 12

Nahkampf, 14
Nergal, 5, 11
Neutralität, 11

Orcus, 5, 11
Ordnung, 11

Plate, 8
Platzbedarf, 14
porters, 3

Reaktionsbonus, 12
Reaktionswurf, 12
Repertoire
 Magier und Elfen, 18
repertoire
 clerics, 19
Rettungswurf, 12
Rückzug, 14
Ruf, 17
Runde, 14

Schaden, 14
Schilde, 14
Schutz, 14
Schutzpatron, 11
Set, 5, 11
Shield, 8
Söldner, 9
Spieler, 12
strength, 2
Stufe, 12

thief, 4
to-hit roll, 3
torch bearers, 3
Tragkraft, 17
Trefferwurf, 14
Tür, 13
turn undead, 5

Überraschung, 14
Unconscious, 16
undead, 5

Verfolgungsjagd, 16

wages, 9

weapon, 8

wisdom, 2

Wound, 16

Zaubersprüche, 18

Zirkel, 12

Zwerg

Fertigkeiten, 13

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.
 Halberds and Helmets Copyright 2012-2015, 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.