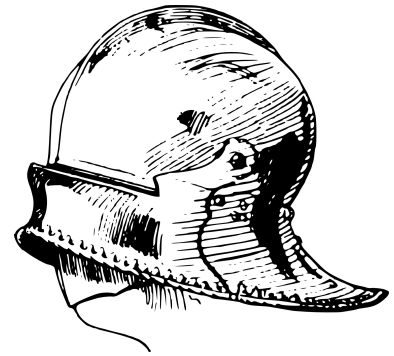


Hellebarden & Helme

Alex Schroeder

5. Januar 2014

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 fügst du doppelten Schaden zu.

Kleriker: Du kannst kämpfen (aber nicht so gut wie ein Krieger) und du kannst **Wunder** wirken (aber deine Zaubersprüche sind nicht so mächtig wie die Sprüche eines Magiers).

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?

Welche Häresie ärgert dich besonders? Wann hast du die Götterboten erstmals gehört?

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

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	Zaubersprüche Wunder
Stufe 0	17	16	14	15	18
Stufe 1–3	15	14	12	13	16
Stufe 4–5	13	12	10	11	14

Stufe	Erfahrungspunkte
1	0
2	2'035
3	4'065
4	8'125
5	16'251

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.

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 4–5	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9

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	Zaubersprüche Wunder
Stufe 1–5	16	13	13	13	14

Stufe	Erfahrungspunkte
1	0
2	2'501
3	5'001
4	10'001
5	20'001

Wenn du dir den gesamten Text auf dem Charakterblatt notierst, musst du während dem Spiel nicht in deinen Unterlagen blättern.

Dieb

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

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

Rettungs- würfe für	Drachenodem Explosion	Lähmung Versteinerung	Tod Gift	Strahlen Zauberstäbe	Zaubersprüche Wunder
Stufe 1–4	16	13	14	15	14
Stufe 5	14	11	12	13	12

Stufe	Erfahrungspunkte
1	0
2	1'251
3	2'501
4	5'001
5	10'001

Falls deine Gegner überrascht sind!

Kleriker

Du kannst kämpfen (aber nicht so gut wie ein Krieger) und du kannst Wunder wirken (aber deine Zaubersprüche sind nicht so mächtig wie die Sprüche eines Magiers). Du darfst nur einfache, stumpfe Waffen verwenden – oder die Waffe, welche deinem Gott zugeschrieben wird.

Stufe	Erfahrungspunkte
1	0
2	1'565
3	3'125
4	6'251
5	12'501

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

Im Abschnitt [Wunder der Kleriker](#) gibt es eine entsprechende Liste.

Rettungs- würfe für	Drachenodem Explosion	Lähmung Versteinigung	Tod Gift	Strahlen Zauberstäbe	Zaubersprüche Wunder
Stufe 1–4	16	14	11	12	15
Stufe 5	14	13	9	10	13

DU KANNST UNTOTE VERTREIBEN! Hierfür wird den Untoten ein heiliges Symbol entgegen gestreckt und laut die Götter angerufen. Jede Runde können so 2W6 Trefferwürfel von Untoten vertrieben oder zerstört werden. Der Erfolg hängt von deiner Stufe und etwas Glück ab.

In der folgenden Tabelle sieht man, welche Zahl man mit 2W6 würfeln muss, um Untote zu vertreiben. V steht für "Vertreiben" und bedeutet, dass nicht gewürfelt werden muss. Es gelingt automatisch. Z steht für "Zerstören" und bedeutet, dass die Untoten automatisch zerstört werden.

Klerikerstufe	1	2	3	4	5
Skelette	7+	5+	3+	V	Z
Zombies	9+	7+	5+	3+	V
Ghule	11+	9+	7+	5+	3+
Wiedergänger	–	11+	9+	7+	5+

Eine andere Erklärung:

Deine Stufe ist ...	Die Untoten ...
um 5 grösser	werden zerstört!
um 3 grösser	werden vertrieben
um 2 grösser	vertrieben, bei 3 oder mehr mit 2W6
um 1 grösser	vertrieben, bei 5 oder mehr mit 2W6
gleich	vertrieben, bei 7 oder mehr mit 2W6
um 1 kleiner	vertrieben, bei 9 oder mehr mit 2W6
um 2 kleiner	vertrieben, bei 11 oder mehr mit 2W6
noch kleiner	lassen sich nicht beeindrucken!

Gewisse Kleriker favorisieren die Waffen, welche ihren Göttern zugeschrieben werden. Dies ist optional. Hier ein paar Beispiele:

Orcus	Streitkolben
Ishtar	Sichelschwert
Nergal	Kriegsaxt
Freya	Speer
Marduk	Keule
Mitra	Handaxt
Set	Dolch
Hekate	Peitsche

Die Stufe der Untoten:

Skelette	1
Zombies	2
Ghule	3
Wiedergänger	4

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	Erfahrungspunkte
1	0
2	4'065
3	8'125
4	16'251
5	65'001

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 Elfish; 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 Wunder
Stufe 1–3	15	13	12	13	15
Stufe 4–5	13	11	10	11	13

Halbling

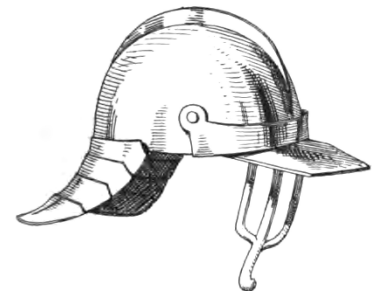
Du bist noch kleiner und immer barfuss unterwegs. Du kannst dich gut verstecken und du kannst Fernkampfwaffen besonders gut einsetzen. Riesen haben Mühe, dich zu treffen. Du brauchst ein Geschick von mindestens 9.

Halblinge können nicht höher als bis auf die 8. Stufe steigen. Da du so klein bist, kannst du keine grossen Waffen verwenden.

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	Erfahrungspunkte
1	0
2	2'035
3	4'065
4	8'125
5	16'251

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



Als Halbling gibt es darüber hinaus noch einen +1 Bonus im *Fernkampf*. Selber haben Halblinge eine bessere Rüstungsklasse (-2) gegen Riesen.

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

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.

Stufe	Erfahrungspunkte
1	0
2	2'187
3	4'375
4	8'751
5	17'501

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

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

Rettungs- würfe für	Drachenodem Explosion	Lähmung Versteinierung	Tod Gift	Strahlen Zauberstäbe	Zaubersprüche Wunder
Stufe 1–3	13	10	8	9	12
Stufe 4–5	10	8	6	7	10



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 Wegrations 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 brauchen Diebeswerkzeug, Kleriker brauchen ein heiliges Symbol. 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		Heiliges Symbol	25	wird von Klerikern für das Vertreiben von Untoten benötigt
Langbogen	40	grosse Reichweite, kann in dichter Formation verwendet werden	Holzpflock	1	um Vampire zu pfählen
Kurzbogen	25	kann vom Pferd verwendet werden	Holzstab	1	billiger als eine Stangenwaffe um Dinge zu stupsen
20 Pfeile	5		12 Keile	1	hält Türen offen oder geschlossen
Dolch	3	kann geworfen werden, kann versteckt werden	Knoblauch	1	eine Halskette, um Vampire fern zu halten
Silberdolch	30	kann gegen Lykantropen in Tierform verwendet werden	Laterne	10	braucht eine Ölflasche für 4 h
Kurzsword	7	kann in dichter Formation 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
Langsword	10	kann vom Boden gegen Berittene und umgekehrt verwendet werden	Rucksack	5	um weitere Gegenstände zu tragen
Zweihänder	15	kann gegen mehrere Gegner gleichzeitig verwendet werden, benötigt viel Platz	Sack (gross)	2	um Schätze zu schleppen
Keule	3	stumpf	Seil (50')	1	schweres Seil, welches nicht weiter als ein paar Schritte geworfen werden kann
Kriegshammer	5	stumpf	Spiegel	5	für den Nachweis von Vampiren und um Medusen zu bekämpfen
Streitkolben	5	stumpf	Wegration	15	1 Woche; kann Monster ablenken
Stangenwaffe	7	zweihändig, kann aus der zweiten Reihe und in dichter Formation verwendet werden	Weihwasser	25	schadet Untoten wie brennendes Öl
Schleuder	2	benötigt viel Platz	Wolfsbann	10	hält Werwölfe fern
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, einfaches Ertrinken		
Platte	3	60	kein Schleichen, einfaches Ertrinken		
Schild	-1	10	kann geopfert werden, um einem Angriff zu entgehen		
Helm	–	10	hilft auf der Tabelle für Verletzung und Tod		

Bessere Rüstung macht [langsam](#).

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
ein 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 Löhne für Angestellte aller Art zählen als 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	5 Silber/Tag
Krieger Stufe 0	1 Gold/Tag
Andere mit Stufen	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 und Lederrüs-
tung |
| 4. ehemaliger Pirat mit zwei
Handäxten | 19. verwahrloster Söldner mit
Hellebarde |
| 5. harter Zwerg mit Kriegs-
hammer, 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. Im Notfall kämpfen sie wie Krieger der Stufe 0.

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



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.

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.

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).

Stufe	1	2	3	4	5
Zirkel	1	1	2	2	3

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.

2W6	Reaktion
2	Feindseelig, sofortiger Angriff
3–5	Unfreundlich, Erpressung, Betrug
6–8	Neutral, unsicher, auf der Kippe
9–11	Uninteressiert, kein Risiko
12	Freundlich und hilfsbereit

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

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.

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.

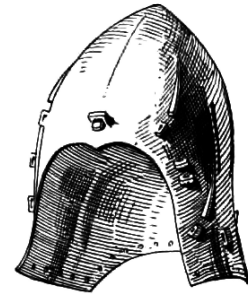
Klassen: Auf Wunsch können Spieler einen Charakter aus jedem bekannten Volk und aus jedem bekannten Ort spielen. In diesem Sinne muss man alle neuen Völker und Ortschaften “frei spielen”. Entsprechend lassen sich überall auch neue Varianten finden.

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

Es wird viel gekämpft. .

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.

Runden: Zu Beginn einer Runde müssen alle Charaktere ihre Aktion *deklarieren*: Angreifen, Sprüche zaubern, Wunder wirken, und so weiter. Dann wird *Initiative* gewürfelt (jede Seite mit 1W6) und wer höher ist, fängt an.

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.

Schilde: 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* anderen 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.

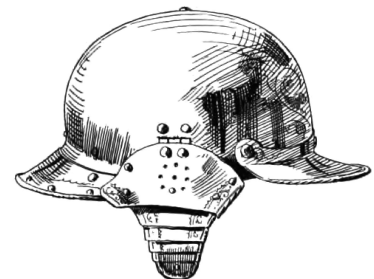
Fliehen: Wer davon rennt, muss noch einen letzten Angriff überleben, bei dem der Gegner +2 auf den Wurf bekommt und der eigene Schild nicht zählt.

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.

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 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

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

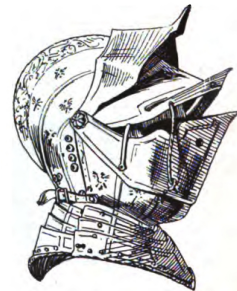
- 2 **Sofortiger Tod:** Kopf abgeschlagen oder ähnliches; das Opfer kann nur mit dem Wunder *Wiederauferstehung* wieder zum Leben erweckt werden
- 3 **Fatale Wunde und Tod** in 1d6 Runden: Lungendurchstich, Wirbelsäulenbruch oder ähnliches; mit dem Wunder *Regeneration* kann der Tod verhindert werden; 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, 6 **Knochenbruch:** 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 **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 auf ihren Trefferwurf)
- 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 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

Tragkraft: Rüstung schränkt die Bewegungsrate gemäss der unten stehenden Tabelle ein. Wer zudem mehr als 200 Münzen auf sich trägt, wird langsamer.

Rüstung	Normal	Schwierig
keine	120	40
Lederrüstung	90	30
Kettenhemd, Plattenpanzer	60	20
Mehr als 200 Münzen	-30	-10

Forschen: Das langsame und vorsichtige Vorgehen in der Unterwelt. Es gilt die normale Bewegungsrate in Fuss pro 10 min.

Rennen: Wilde Flucht erlaubt den Gegnern einen letzten Angriff mit +2. Kartenzeichnen ist beim Rennen nicht erlaubt. Es gilt die normale Bewegungsrate in Fuss pro 10 s.

Kämpfen: Das Angreifen und Manövrieren im Getümmel ist schwierig. Es gilt die reduzierte Bewegungsrate in Fuss pro 10 s.

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.

Eine typische Ausrüstung mit Rucksack, Wegrationen, Fackeln und solchen Dingen ist schon mit eingerechnet.

Für Monster wird der Spielleiter die Bewegungsrate oft um den Faktor 10 kleiner notiert finden. Ein normaler Mensch hat also eine 12 statt 120 Fuss pro Runde.

10 min = 1 Phase = 1 *turn*

10 s = 1 Runde = 1 *round*

Bei einer Begegnung startet man oft in einer Distanz von 20–120 Fuss. Wer schwer gerüstet in den Nahkampf will, muss sich also möglicherweise mehrere Runden beschliessen lassen, bevor die Feinde erreicht sind.

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

MAGIER UND ELFEN beginnen ihre Karriere mit genau *einem* Zauberspruch. Dieser Zauberspruch steht in deinem Zauberbuch. Wenn du dich für 10 min hinsetzt, kannst du die entsprechenden Seiten in deinem Zauberbuch studieren. Die magischen Runen brennen sich in deinen Geist und bleiben dort, bis du zauberst. In diesem Moment löst sich die Energie der Runen und sie verwinden wieder aus deinem Geist.

Leider kannst du dies nicht beliebig oft wiederholen. Zu Beginn deiner Karriere kann dein Geist dies nur ein Mal pro Tag ertragen. Mit der Zeit wirst du allerdings mehr Zaubersprüche pro Tag und Zauber grösserer Zirkel zaubern können.

Wenn du eine Stufe steigst, kannst du von einem anderen Elfen oder Magier neue Zaubersprüche lernen. Diese schreibst du in dein Zauberbuch. Deine Stufe begrenzt, wieviele verschiedene Sprüche du meistern kannst.

1. Zirkel

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

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

Magie entziffern erlaubt es dir, 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. Weitere Rettungswürfe hängen von der Intelligenz des Opfers ab.

Portal halten verschliesst eine Tür, ein Tor, ein Fenster oder einen Rolladen für $2W6 \times 10 \text{ min}$.

Schild schützt dich für *20 min* vor Waffengewalt, indem es die Rüstungsklasse auf 4 senkt. Gegen Geschosse sinkt die Rüstungsklasse sogar auf 2.

Die folgende Tabelle zeigt, wieviele Zaubersprüche du pro Tag zaubern kannst und wieviele verschiedene Zaubersprüche du meistern kannst.

Stufe	1. Zirkel	2. Zirkel	3. Zirkel
1	1	-	-
2	2	-	-
3	2	1	-
4	2	2	-
5	2	2	1

Idealerweise lernst du bei Tagesanbruch die Zaubersprüche, welche du für einen Kampf brauchst.

Da man neue Zaubersprüche nur von einem Meister lernen kann, bleiben viele Magier und Elfen in engem Kontakt mit ihren ehemaligen Meistern. Aus fremden Zauberbüchern können keine neuen Zaubersprüche gelernt werden. Es braucht immer einen Meister und einen Schüler.

Licht und *Dunkelheit* heben sich gegenseitig auf.

Dieses Leuchten ist für alle sichtbar.

Entzifferte Zauberbücher sagen dir, welche Zauber der Magier oder Elf dir beibringen könnte. Den Zauber einer entzifferten Schriftrolle kannst du auslösen. Nur entzifferte Schriftrollen können verwendet werden.

Untote und Riesen sind zwar menschenähnlich aber trotzdem immun gegen Bezauberung. Weitere Rettungswürfe hängen von der Intelligenz ab:

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

Mit *Gegenzauber* oder *Klopfen* kann der Zauber beendet werden.

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.

Schutz vor Bösem schützt dich für 2 h vor Gedankenkontrolle, direkter Berührung durch beschworene Kreaturen (aber nicht vor ihren Waffen) und verbessert deine Rettungswürfe um +1 und deine Rüstungsklasse um -1 (tiefer ist besser).

Schwebende Scheibe beschwört eine Scheibe mit 3 Fuss Durchmesser, die für 2 h im Abstand von 6 Fuss und einer Höhe von 3 Fuss hinter dir her schwebt. Sie trägt 500 Pfund oder 5000 Gold.

Sprachen lesen lässt dich für 20 min alle Sprachen, Zeichen, Codes, Karten und so weiter lesen und verstehen.

Bauchreden lässt dich für 20 min kontrollieren, von wo im Umkreis von 60 Fuss deine Stimme ertönt.

2. Zirkel

Arkane Schloss versiegelt Türen, Kisten oder Portale für immer. Du kannst die verzauberten Türen und Kisten weiterhin normal verwenden.

Böses entdecken zeigt dir während 20 min, welche der sichtbaren Wesen im Umkreis von 90 Fuss dir Übles wollen.

Ewiges Licht verzaubert einen Gegenstand innerhalb von 120 Fuss, so dass er für immer hell wie die Sonne zu leuchten beginnt und eine Kugel von 60 Fuss Durchmesser erleuchtet. Werden die Augen einer Kreatur verzaubert, so erblindet sie. In diesem Fall steht dem Opfer ein Rettungswurf gegen Sprüche zu. Das Gegenteil ist **Ewige Dunkelheit**.

Gedanken lesen macht dich für 2 h für Gedanken empfänglich. Die Bedeutung der Gedanken kann erfasst werden, auch wenn es keine gemeinsame Sprache gibt. Es braucht 10 min Einstimmung auf eine Kreatur und weitere 10 min Konzentration, falls weitere Kreaturen anwesend sind und damit den Empfang stören.

Geisterhafte Kräfte lässt dich eine Illusion erschaffen, die nicht grösser als 20 Fuss × 20 Fuss × 20 Fuss ist. Solange der Zauberer nichts anderes tut, als sich auf die Illusion zu konzentrieren, kann der Zauber aufrecht erhalten werden.

Klopfen öffnet eine beliebige Türe innerhalb von 20 Fuss. Verschlussene oder verriegelte Türen lassen sich ebenfalls öffnen. Dies gilt auch für Tore, Fenster oder Rolläden; es gilt nicht für Fallgatter.

Dies ist einer der mächtigsten Sprüche des 1. Zirkels. Es gibt keinen Rettungswurf!

Das kann wichtig werden, um Schätze zu bergen.

Das gilt auch für Schatzkarten!

Das kann wichtig werden, wenn du nicht zu sehen bist (unsichtbar, versteckt, im Dunkeln, in dichtem Nebel).

Arkane Schloss ist eine stärkere Variante von Portal halten. Gegenzauber und Klopfen beenden den Zauber.

Gegenzauber beendet den Zauber. Ewiges Licht und Ewige Dunkelheit heben sich gegenseitig auf.

Blei und Gestein schützen vor diesem Zauber.

Berührungen, Angriffe und ähnliche Interaktionen mit der Illusion erlauben einen Rettungswurf gegen Sprüche. Die Illusion hat Rüstungsklasse 9. Wird sie getroffen, verschwindet sie.

Dieser Zauber beendet auch Portal halten und Arkane Schloss

Netz verschießt ein *10 Fuss* weites Netz. Kreaturen mit menschenähnlicher Stärke können sich in *2W4 Runden* befreien. Stärkere Kreaturen können sich in *4 Runden* befreien. Schwächere Kreaturen bleiben für *8h* gefangen. Das Netz kann weg gebrannt werden. Dies dauert *2 Runden* und verursacht pro Runde *1W6 Schaden*.

Objekt lokalisieren zeigt dir für *20 min* die Richtung zu einem gesuchten Objekt. Das Objekt darf nicht weiter als *60 Fuss + 10 Fuss pro Stufe* entfernt sein.

Schweben lässt dich für *1h + 10 min pro Stufe* schwerelos werden. Durch Gedankenkraft kannst du dich um bis zu *20 Fuss pro Runde* nach oben oder unten bewegen.

Spiegelbild lässt für *1h 1W4* Spiegelbilder von dir erscheinen. Mit jedem Angriff wird automatisch ein Spiegelbild vernichtet.

Unsichtbarkeit lässt dich *für immer* unsichtbar werden. Der Zauber endet sofort, wenn du *jemanden angreifst*. Schädliche Zaubersprüche sind auch Angriffe.

Unsichtbarkeit entdecken lässt dich für *5 Runden pro Stufe* alle unsichtbaren, ätherischen und astralen Kreaturen innerhalb von *10 Fuss* sehen.

3. Zirkel

Blitz führt innerhalb von *180 Fuss* zu einem *60 Fuss* langem und *5 Fuss* breiten Blitzschlag, der alles auf seinem Weg erfasst und *1W6 Schaden pro Stufe* anrichtet. Ein erfolgreicher Rettungswurf gegen Sprüche *halbiert* den Schaden.

Dunkelsicht erlaubt es, im Dunkeln *60 Fuss* weit zu sehen.

Fernsicht lässt dich während *2h* durch die Augen einer anderen Kreatur innerhalb von *60 Fuss* sehen. Die Einstimmung auf eine Kreatur braucht *10 min*.

Feuerball führt zu einem Feuerball, der bis zu *240 Fuss* weit fliegt und bei Kontakt explodiert. Die Explosion hat einen Radius von *20 Fuss* und verursacht *1W6 Schaden pro Stufe*. Ein erfolgreicher Rettungswurf gegen Sprüche *halbiert* den Schaden.

Fliegen lässt dich für deine *Stufe + 1d6 × 10 min Runden* fliegen. Durch Gedankenkraft kannst du dich um bis zu *120 Fuss pro Runde* bewegen.

Gegenzauber beendet im Umkreis von *20 Fuss* um ein Ziel alle *andauernden* Zauber. Das Ziel darf bis zu *120 Fuss* entfernt sein. Hatte der gegnerische Zauberer eine höhere Stufe als du, gibt es pro Stufe Differenz eine 5% Chance, dass dein Gegenzauber misslingt.

Das Objekt musst du entweder selber genauer untersucht haben oder der Zauber wird einfach das nächste, ähnliche Objekt lokalisiert.

Du kannst nicht seitwärt schweben, aber du kannst dich beispielsweise an Wänden oder der Decke entlang hangeln.

Das Spiegelbild wird zerstört, auch wenn es nicht getroffen wurde. Solange Spiegelbilder existieren, werden diese immer zuerst getroffen.

Alles, was getragen wird, ist ebenfalls unsichtbar, falls es kleiner als *10 Fuss* ist. Alles, was abgelegt wird, wird wieder sichtbar. Eine getragene Lichtquelle ist unsichtbar; was sie erleuchtet, bleibt aber erleuchtet. Unsichtbare hinterlassen Fussabdrücke, machen Lärm, und so weiter. *Gegenzauber* beendet den Zauber.

Der Blitzschlag wird von Wänden und Boden reflektiert. Mit etwas Glück kannst du einen Gegner zwei Mal treffen. Hast du die Entfernung falsch geschätzt, kannst du dich selber treffen! Der Blitz durchschlägt Holzwände, Schilde und dergleichen.

Blei und Gestein schützen vor diesem Zauber.

Blitz und Feuerball entzünden brennbares Material und lassen gewisse Metalle wie Blei, Gold, Silber, Kupfer und Bronze schmelzen.

Endet der Zauber von alleine, sinkt man langsam zu Boden. Endet der Zauber durch einen *Gegenzauber*, so stürzt du ab: *1d6 Schaden pro 10 Fuss Höhe*.

Das ist der Gegenzauber! Einzig gegen sofort wirkende Sprüche kann der Gegenzauber nicht gewirkt werden.

Hast beschleunigt bis zu 24 Kreaturen im Umkreis von 60 Fuss für 30 min. Die Anzahl der Angriffe verdoppelt sich. Alle Bewegungsraten verdoppeln sich. Das Gegenteil ist **Langsamkeit**. Alle Bewegungsraten halbieren sich; die Anzahl der Angriffe halbiert sich; man kann nur noch jede zweite Runde zaubern.

Personen festhalten lähmt bis zu 1W4 sichtbare Personen (nicht beliebige Monster!) für 10 min pro Stufe in bis zu 120 Fuss Entfernung. Allen Opfer steht ein Rettungswurf gegen Sprüche zu. Soll nur eine Person gelähmt werden, ist der Rettungswurf um -2 erschwert.

Schutz vor Bösem 10 Fuss schützt dich und deine Begleiter innerhalb von 10 Fuss für 2 h vor Gedankenkontrolle, direkter Berührung durch beschworene Kreaturen (aber nicht vor ihren Waffen) und verbessert eure Rettungswürfe um +1 und eure Rüstungsklasse um -1 (tiefer ist besser).

Schutz vor natürlichen Geschossen schützt dich für 2 h vor Geschossen.

Unsichtbarkeit 10 Fuss lässt dich und alle anderen Kreaturen innerhalb von 10 Fuss für immer unsichtbar werden. Wer jemanden angreift oder wer sich mehr als 10 Fuss von dir entfernt wird sofort sichtbar. Schädliche Zaubersprüche sind auch Angriffe.

Wasseratmung lässt eine Kreatur für einen Tag unter Wasser atmen.

Die Wunder der Kleriker

ALS KLERIKER kannst du von den Göttern **Wunder erleben**. Wenn du für 10 min betest, singst oder tanzt, wird dir das Wunder gewährt. Es steht zu deiner Verfügung, bis du es *wirkt*.

Leider kannst du dies nicht beliebig oft wiederholen. Zu Beginn deiner Karriere bist du für die Götter noch nicht wichtig genug. Mit der Zeit wirst du allerdings mehr Wunder pro Tag und mächtigere Wunder wirken können.

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.

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.

1. Zirkel

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

Man kann auch weiterhin nur ein Mal pro Runde zaubern. Man kann nicht mehrfach beschleunigt werden. *Hast* und *Langsamkeit* heben sich gegenseitig auf.

Untote und Riesen sind zwar menschenähnlich aber trotzdem immun.

Dieser Zauber schützt nicht vor Belagerungsmaschinen, magischen Pfeilen oder den Steinbrocken, welche von Riesen geschleudert werden.

Es gelten die gleichen Einschränkungen wie bei **Unsichtbarkeit**. *Gegenzauber* beendet den Zauber.

Das bedeutet nicht, dass man ohne Wasser erstickt! Ebensowenig kann man nun besser schwimmen.

Wie man sieht, bestehen zwischen den Wundern der Kleriker und den Zaubersprüchen der Magier und Elfen viele Gemeinsamkeiten.

Die folgende Tabelle zeigt, wie viele Wunder du pro Tag wirken kannst. Zauberbuch benötigst du keines.

Stufe	1. Zirkel	2. Zirkel	3. Zirkel
1	1	-	-
2	2	-	-
3	2	1	-
4	2	2	-
5	3	2	1

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).

Licht verzaubert einen Gegenstand innerhalb von 120 Fuss für 2 h, so dass er schwach zu leuchten beginnt und eine Kugel von 30 Fuss Durchmesser beleuchtet. Wird das Wunder auf die Augen einer Kreatur gewirkt, so erblindet sie für 2 h. In diesem Fall steht dem Opfer ein Rettungswurf gegen Sprüche zu. Das Gegenteil ist **Dunkelheit**.

Licht und Dunkelheit heben sich gegenseitig auf.

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

Dieses Leuchten ist für alle sichtbar.

Mut erlaubt einem berührten Wesen, welches in magischer Panik fliehen will, einen Rettungswurf mit einem Bonus, der gleich hoch ist wie die Stufe des Klerikers. Das Gegenteil davon ist **Panik**: Das berührte Wesen flieht in Panik.

Mut und Panik heben sich gegenseitig auf.

Schutz vor beschworenen Kreaturen schützt ein berührtes Wesen während 2 h vor der Berührung *beschworener* Kreaturen und verbessert die Rüstungsklasse um -1 (tiefer ist besser) und gibt einen +1 Bonus auf alle Rettungswürfe.

Schutz vor Kälte erlaubt es einem Wesen in bis zu 30 Fuss Entfernung für 1 h jeglicher Kälte zu trotzen, gibt einen +2 Bonus bei Rettungswürfen gegen Kälteangriffe und reduziert zudem jeden Schadenswürfel bei Kälteangriffen um einen Punkt.

2. Zirkel

Fallen entdecken warnt den Kleriker während 20 min vor allen Fallen im Umkreis von 30 Fuss.

Gesinnung entdecken zeigt dem Kleriker die Gesinnung aller Wesen im Umkreis von 15 Fuss, die Gesinnung aller magischer Gegenstände, sofern sie eine haben, und ob dies hier ein heiliger oder ein unheiliger Ort ist.

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

Personen festhalten lähmt bis zu 1W4 sichtbare Personen für 1½ h in bis zu 180 Fuss Entfernung. Allen Opfern steht ein Rettungswurf gegen Sprüche zu. Soll nur eine Person gelähmt werden, ist der Rettungswurf um -2 erschwert.

Schutz vor Feuer erlaubt es einem Wesen, in bis zu 30 Fuss Entfernung für 1 h jeglicher Hitze zu trotzen, gibt einen +3 Bonus bei Rettungswürfen gegen Feuerangriffe und reduziert zudem jeden Schadenswürfel bei Feuerangriffen um einen Punkt.



Dieses Wunder wirkt nur gegen menschenähnliche Kreaturen. Untote und Riesen sind gegen das Wunder immun, obwohl sie menschenähnlich sind.

Segen verleiht allen Verbündeten des Klerikers im Umkreis von *60 Fuss* für *1 h* einen +1 Bonus beim Trefferwurf und beim Schadenswurf und steigert die Moral um +1. Das Gegenteil davon ist **Verfluchen** und bewirkt das genaue Gegenteil auf alle Feinde.

Segen und Verfluchen heben sich gegenseitig auf.

Stille formt eine unsichtbare, schallschluckende Kugel mit *30 Fuss* Durchmesser in bis zu *180 Fuss* Entfernung welche für *2 h* andauert. Wird das Wunder auf eine unwillige Kreatur gewirkt, so steht ihr ein Rettungswurf gegen Sprüche zu. Gelingt dieser, wirkt das Wunder auf den Boden und die Kreatur kann den Wirkungsbereich problemlos verlassen.

3. Zirkel

Ewiges Licht verzaubert einen Gegenstand innerhalb von *120 Fuss*, so dass er *für immer* hell wie die Sonne zu leuchten beginnt und eine Kugel von *60 Fuss* Durchmesser erleuchtet. Wird das Wunder auf die Augen einer Kreatur gewirkt, so erblindet sie. In diesem Fall steht dem Opfer ein Rettungswurf gegen Sprüche zu. Das Gegenteil ist **Ewige Dunkelheit**.

Gegenzauber beendet das Wunder. *Ewiges Licht* und *Ewige Dunkelheit* heben sich gegenseitig auf.

Fluch brechen bricht einen Fluch, der auf einem berührten Wesen lastet. Trägt das Wesen einen verfluchten Gegenstand, so kann das Wesen den Gegenstand ablegen – der Gegenstand bleibt allerdings verflucht. Das Gegenteil davon ist der **Fluch**.

Ein Fluch gilt *für immer*. *Fluch brechen* hebt einen *Fluch* auf. *Gegenzauber* ist gegen einen Fluch wirkungslos. Flüche werden *mit dem Spielleiter* verhandelt.

Gegenstand finden lässt den Kleriker die genaue Richtung eines bestimmten Gegenstandes oder einer bestimmten Art von Gegenstand im Umkreis von *120 Fuss* spüren.

Gerechter Zorn verzaubert eine Waffe in bis zu *30 Fuss* Entfernung, so dass sie für *10 min* einen zusätzlichen W6 Schaden verursacht.

Krankheiten heilen heilt bei einem Wesen in bis zu *30 Fuss* Entfernung alle Sorten von Krankheiten inklusive Mumienfäule, Lykanthropie und grünen Schleim. Das Gegenteil davon ist **Siechtum** und führt zu einer schrecklichen Krankheit, welche das Opfer in *2W12* Tagen dahintrafft. In diesem Fall steht dem Opfer ein Rettungswurf gegen Sprüche zu. Ein dahinsiechendes Opfer erhält einen -2 Abzug auf alle Trefferwürfe und kann weder auf natürliche noch auf magische Weise heilen.

Krankheiten heilen beendet *Siechtum*.

Magie bannen bannt alle Wunder und Zauber von Personen, deren Stufe gleich oder unter der Stufe des Klerikers liegt. Für jede Stufe *darüber* gibt es eine 5% Chance, dass der Bann misslingt.

Untote erschaffen erfüllt Leichen mit unnatürlichem Leben und macht sie zu Skeletten oder Zombies, welche dem Kleriker aufs Wort gehorchen. Die Untoten können dem Kleriker folgen oder in einem bestimmten Gebiet bleiben und dort entweder alle oder nur eine bestimmte *Art* von Kreatur angreifen. Es können so viele Stufen an Untoten erschaffen werden, wie der Kleriker Stufen hat.

Skelette haben so viele Stufen wie die Leiche (meist 1), Zombies jeweils eine Stufe mehr (meist 2).

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.
 Halberds and Helmets Copyright 2012, Alex Schroeder. Author Alex Schroeder.

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