

Menschen & Magie

Hausregeln



Menschen & Magie - Hausregeln

Eine Hausregelsammlung für Old-School Rollenspiele kompatibel mit *Swords & Wizardry* und allen Regeln, die auf dem Original Fantasy Rollenspiel von 1974 basieren.

Version *beta*,

Text und Satz: © Wanderer Bill, 2019

wandererbill73@gmail.com

Grafiken: LadyofHats, CC 0, public domain, <https://commons.wikimedia.org/wiki/User:LadyofHats>

Swords & Wizardry ist ein eingetragenes Warenzeichen von Matthew J. Finch

Die *Hausregeln* sind Open Game Content im Sinne der Open Game License, OGL 1.0a

Das heißt, Du darfst dieses Heftchen für Dich und für andere kopieren. Gib es gerne weiter!

Es ist auch kein Problem, die *Hausregeln* für deinen eigenen Open Game Content zu benutzen, vorausgesetzt, Du hältst Dich dabei an die Regeln der Open Game License.

Schließlich sind die *Grenzland-Hausregeln* auch Open Source. Du findest die Quelldateien für dieses Dokument unter <https://github.com/lskh/Hausregeln>

INHALTSVERZEICHNIS

Charaktererschaffung	7
Attribute	7
Stärke	8
Intelligenz	8
Weisheit	9
Geschicklichkeit	9
Konstitution	9
Charisma	10
Nicht-Menschliche Völker	11
Zwerge	11
Elfen	11
Halblinge	11
Orks und Halb-Orks	12
Charakterklassen	12
Kämpfer	12
Kleriker	16
Zauberkundiger	22
Dieb	28
Punk	32
 Dungeon-Erkundung	 36
Bewegung	36
Türen öffnen	37
Diebesfertigkeiten	37
 Kämpfe	 39
Kampfrunde	39
Shields shall be splintered	40
Fernkampf	40
Verletzung und Todesrettungswürfe	41

Reisen und Wildnisabenteuer	42
Leben und Reisen im Off	42
Längere Aufenthalte im Gasthaus	42
Reisen	42
9-to-5 Jobs für Abenteurer	43
Preislisten	45
Erfahrung	56
XP for Gold	56
XP for Monsters	56
XP fürs Überleben	56
Erreichen neuer Stufen	57
OPEN GAME LICENSE Version 1.0a	58

TABELLENVERZEICHNIS

1	Universelle Attributsmodifikatoren	7
2	Primärattribute und Erfahrungspunkte	7
3	Außerordentliche Stärke der Kämpfer	8
4	Anpassungen auf Grund von Intelligenz	8
5	Variable Trefferwürfel	10
6	Charisma Bonus Tabelle	10
7	Kämpfer Stufen	13
8	Angriffstabelle Kämpfer, Normale Menschen (NM)	13
9	Rettungswürfe der Kämpfer	14
10	Kleriker Stufen	17
11	Angriffstabelle Kleriker	18
12	Rettungswürfe der Kleriker	18
13	Untote vertreiben	19
14	Zauberkundige Stufen	23
15	Angriffstabelle Zauberkundige	24
16	Rettungswürfe der Zauberkundigen	25
17	Dieb Stufen	29
18	Punk Stufen	34
19	Belastungsstufen	36
22	Manöver	39
25	Waffen	45
26	Rüstungen	46
27	Sonstige Ausrüstung	47
28	Haus-, Reittiere und Vieh	49
29	Speisen und Getränke	49
29	Speisen und Getränke	50
30	Logis	50
31	Beförderungsmittel	50
32	Handwerker	51
33	Gelehrte	51

34	Seeleute	52
35	Söldner, Sold pro Monat in GM	53
36	Baukosten	54

CHARAKTERERSCHAFFUNG

ATTRIBUTE

Stärke, Intelligenz, Weisheit, Geschicklichkeit, Konstitution, Charisma

6 x 3 W6 in Reihe, zwei Werte dürfen vertauscht werden.

Tabelle 1: Universelle Attributsmodifikatoren

Attribut	Modifikator
3	-3
4	-2
5	-1
6-13	0
14-16	+1
17	+2
18	+3

Tabelle 2: Primärattribute und Erfahrungspunkte

Attribut	Erfahrungspunkte
15+	+ 10%
13 - 14	+ 5%
9 - 12	kein Bonus
7 - 8	- 10%
6-	- 20%

Stärke

modifiziert Trefferwurf und Schadenswurf im Nahkampf, sowie öffnen von Türen.

Kämpfer mit Stärke 18 können einen d% werfen, um zu prüfen, ob sie durch außergewöhnliche Stärke besonders viel Schaden verursachen können.

Tabelle 3: Außerordentliche Stärke der Kämpfer

Stärke	Schaden
18/76-90	+4
18/91-99	+5
18/00	+6

Intelligenz

Die Intelligenz modifiziert die Anzahl der zusätzlichen Sprachen, die ein Charakter spricht, und die Anzahl und Stufe an Zaubersprüchen, die ein Charakter erreichen kann.

Tabelle 4: Anpassungen auf Grund von Intelligenz

Intelligenz	Anzahl Sprachen	Max. Spruch-Stufe	Sprüche verstehen	Min./Max. Sprüche pro Stufe
3-7	0	4	30%	2/4
8	1	5	40%	3/5
9	1	5	45%	3/5
10	2	5	50%	4/6
11	2	6	50%	4/6

Intelligenz	Anzahl Sprachen	Max. Spruch- Stufe	Sprüche verstehen	Min./Max. Sprüche pro Stufe
12	3	6	55%	4/6
13	3	7	65%	5/8
14	4	7	65%	5/8
15	4	8	75%	6/10
16	5	8	75%	6/10
17	5	9	85%	7/alle
18	6	9	95%	8/alle

Weisheit

Die Weisheit modifiziert Rettungswürfe gegen Zaubersprüche, sowie die Anzahl an Sprüchen, die ein Kleriker wirken kann. Das bedeutet auch, dass ein Kleriker der 1. Stufe mit Weisheit 14 einen Spruch der ersten Stufe wirken kann. Eine Weisheit von 13 oder mehr ergibt in jeder Charakterklasse einen zusätzlichen Erfahrungsbonus von 5%.

Geschicklichkeit

Die Geschicklichkeit modifiziert Trefferwürfe im Fernkampf, sowie die Rüstungsklasse.

Konstitution

Abhängig vom Konstitutionswert erhalten Charaktere nicht Boni oder Abzüge auf ihre Trefferpunkte, sondern, sie können unterschiedlich große Trefferwürfel haben:

Tabelle 5: Variable Trefferwürfel

Konstitution	Trefferwürfel	Überleben
18	W ₁₂	100 %
16 - 17	W ₁₀	100 %
13 - 15	W ₈	100 %
12	W ₈	90 %
11	W ₆	80 %
10	W ₆	70 %
9	W ₆	60 %
8	W ₆	50 %
7	W ₆	40 %
6	W ₄	30 %
5	W ₄	20 %
4	W ₄	10 %
3	W ₄	0 %

Charisma

Tabelle 6: Charisma Bonus Tabelle

Charisma	Gefolgsleute (max. Anzahl)	Loyalität
3 - 4	1	-2
5 - 6	2	-1
7 - 8	3	
9 - 12	4	
13 - 15	5	+1
16 - 17	6	+2
18	12	+4

NICHT-MENSCHLICHE VÖLKER

Zwerge

- Klassen** Kämpfer bis Stufe 6, Kleriker bis Stufe 6, Multiklasse: Kämpfer(bis 6)/Dieb(unbegrenzt)
- Spezialfertigkeiten** Bemerken leichte Gefälle in 50%, können unterirdisch die richtige Richtung feststellen in 50%.
- Resistenzen** +4 auf Rettungswürfe gegen Zaubersprüche, erleiden nur halben Schaden im Kampf gegen Oger und Riesen
- Sprachen** Gemeinsprache, Zwergisch, Sprache der Gnome, Kobolde und Goblins

Elfen

- Klassen** Kämpfer bis Stufe 4, Zauberkundige bis Stufe 8, Dieb unbegrenzt Multiklassen Kämpfer(4)/Zauberkundiger(8), Kämpfer(4)/Dieb, Kämpfer(4)/Zauberkundiger(8)/Dieb
- Spezialfertigkeiten** +1 auf Trefferwürfe gegen Goblins, Orks, intelligente Untote und Werwölfe, zusätzlich +1 bei Benutzung eines Schwerts oder Bogens.
- Resistenzen** Immun gegen Lähmung durch Ghule
- Sprache** Gemeinsprache, Elfish, Sprache der Orks, Hobgoblins und Gnolle

Halblinge

- Klassen** Kämpfer bis Stufe 4, Dieb unbegrenzt. Halblinge können unter bestimmten Umständen auch Punks werden, siehe Klassenbeschreibung.
- Spezialfertigkeiten** +2 auf jegliche Fernkampfangriffe
- Resistenzen** +4 auf Rettungswürfe gegen Zaubersprüche, Erleiden nur halben Schaden im Kampf gegen Oger und Riesen
- Sprachen** Gemeinsprache, Halblingsprache

Orks und Halb-Orks

Orks und Halb-Orks können nur als “übernommene NSC” gespielt werden. Sollte ein Spieler einen - der Gruppe freundlich gesonnenen - Ork finden, den er als Spielerfigur übernehmen will, würfelt er dessen Attribute aus, und wählt eine Klasse. Die Attribute Stärke und Konstitution erhalten einen Aufschlag von +1, das Charisma einen Abzug von -2.

Klassen Kämpfer bis Stufe 10, Kleriker bis Stufe 4, Dieb bis Stufe 6
Orks können unter bestimmten Umständen auch Punks werden, siehe Klassenbeschreibung.

Spezialfertigkeiten Infravision auf 18 m

Resistenzen keine

Sprachen Orkisch und Gesinnungssprache. Je nach Intelligenz bis zu 2 zusätzliche Sprachen, die erste hiervon ist in der Regel die Gemeinsprache.

CHARAKTERKLASSEN

Kämpfer

Primärattribut Stärke

Trefferpunkte 1W+1

Klassenfähigkeiten Kämpfer haben keine besonderen Klassenfähigkeiten. Magie ist ihnen nur durch die Benutzung magischer Waffen zugänglich. Dafür sind Kämpfer in der Regel im Kampf die robustesten Charaktere.

Gegen Kreaturen mit bis zu einem Trefferwürfel können Kämpfer einen Nahkrampfangriff pro Stufe ausführen. Zum Beispiel könnte einen Kämpfer der Stufe 4 gegen eine Gruppe

Orks 4 mal pro Runde zuschlagen.

Klassenbeschränkungen keine

Tabelle 7: Kämpfer Stufen

Stufe	EP	TP	AB
1	0	1W+1	0
2	2.000	+1W+1	0
3	4.000	+1W+1	0
4	8.000	+1W+1	+1
5	16.000	+1W+1	+2
6	32.000	+1W+1	+2
7	64.000	+1W+1	+3
8	120.000	+1W+1	+4
9	240.000	+1W+1	+4
10	360.000	+2	+5
11+	+120.000/Stufe	+2/Stufe	+6

Tabelle 8: Angriffstabelle Kämpfer, Normale Menschen (NM)

Stufe	AB	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2
NM	-1	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20
1-3	0	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20
4	+1	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
5-6	+2	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
7	+3	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
8-9	+4	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
10	+5	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
11-12	+6	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
13	+5	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14

Stufe	AB	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2
13-15	+6	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
16	+7	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
17-18	+8	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
19	+9	1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
20-21	+10	1	1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9

Tabelle 9: Rettungswürfe der Kämpfer

Stufe	1-3	4-6	7-9	10-12	13+
Gift und Todesstrahlen	12	10	8	6	4
Zauberstäbe	13	11	9	7	5
Lähmung und zu Stein erstarren	14	12	10	8	5
Drachenodem	15	13	10	8	5
Zaubersprüche, -stecken, -ruten	16	14	12	10	8

Ausrüstung für Kämpfer

3. Handaxt (1W6), Lederrüstung (RK 7), Schild (RK -1), Rucksack, Schlafsack, Wasserschlauch, 7 eiserne Rationen, Stahl und Zunder, 6 Fackeln, 10 SM, BW 9"
4. Langschwert (1W8), Schleuder (1W4), Lederrüstung (RK 7), Schild (RK -1), Rucksack, Schlafsack, Wasserschlauch, 7 eiserne Rationen, Stahl und Zunder, 6 Fackeln, 5 GM, BW 9"
5. Morgenstern (1W6+1), Schleuder (1W4), Lederrüstung (RK 7), Schild (RK -1), Rucksack, Schlafsack, Wasserschlauch, 7 eiserne Rationen, Stahl und Zunder, 6 Fackeln, 15 m Hanfseil, 3 m Holzstab, 1 Paar Würfel, 3 Krähenfüße, 14 GM, 6 SM,

BW 9"

6. Streitaxt (1W8), 2 Dolche (1W4), verstärkte Lederrüstung (RK 6), Helm, Rucksack, Schlafsack, Wasserschlauch, 7 eiserne Rationen, Stahl und Zunder, 6 Fackeln, 15 m Seil, Enterhaken, 2 große Säcke, 9 GM, 6 SM, BW 6"
7. Langschwert (1W8), verstärkte Lederrüstung (RK 6), Schild (RK -1), Helm, Rucksack, Schlafsack, Wasserschlauch, 7 eiserne Rationen, Stahl und Zunder, 1 Laterne, 3 Ölfäschchen, 3 GM, BW 6"
8. Bastardschwert (2W4), verstärkte Lederrüstung (RK 6), Helm, Rucksack, Schlafsack, Wasserschlauch, 7 eiserne Rationen, Stahl und Zunder, 6 Fackeln, 15 m Seil, 1 kleiner Sack, 1 großer Sack, 5 GM, 5 SM, BW 6"
9. Kettenrüstung (RK 5), Schild (RK -1), Helm, Langschwert (1W8), leichte Armbrust (1W6), Kasten mit 10 Bolzen, 6 Fackeln, Rucksack, Wasserschlauch, Eiserne Rationen für 7 Tage, 15 m Seil, 3 GM, BW 6"
10. Lederrüstung (RK 7), Kompositbogen (1W8), 20 Pfeile, 3 Dolche (1W4), Rucksack, Schlafsack, Wasserschlauch, 7 eiserne Rationen, Stahl und Zunder, 6 Fackeln, 2 kleine Säcke, 15 m seidenes Seil, Enterhaken, Stemmeisen, Hammer und 12 Eisennägel, 11 GM, 3 SM, BW 9"
11. Kettenhemd (RK 5), Schild (RK -1), Morgenstern (1W6+1), Rucksack, Schlafsack, Wasserschlauch, 7 eiserne Rationen, Stahl und Zunder, 6 Fackeln, 11 GM, BW 6"
12. Lederrüstung (RK 7), Kurzschwert (1W6), Kurzbogen (1W6), 20 Pfeile, Reitpferd, Sattel, Rucksack, Schlafsack, Wasserschlauch, 7 eiserne Rationen, Stahl und Zunder, 6 Fackeln, 9 GM, BW 9"

13. Kettenhemd (RK 5), Helm, Zweihänder (1W10), Rucksack, Schlafsack, Wasserschlauch, 7 eiserne Rationen, Stahl und Zunder, 6 Fackeln, 7 GM, BW 6"
14. Verstärkte Lederrüstung (RK 6), Schild (RK -1), Langschwert (1W8), Langbogen (1W8), 20 Pfeile, Rucksack, Schlafsack, Wasserschlauch, 7 eiserne Rationen, Stahl und Zunder, 1 Laterne, 3 Ölfäschchen, 15 m Hanfseil, 1 kleiner Sack, 1 großer Sack, 1 Maultier, 6 GM, 7 SM, BW 6"
15. Bänderpanzer (RK 4), Helm, Schild (RK -1), schwerer Kriegshammer (1W6+1), leichte Armbrust (1W6), 10 Bolzen, Rucksack, Schlafsack, Wasserschlauch, 7 eiserne Rationen, Stahl und Zunder, 6 Fackeln, 6 GM, BW 6"
16. Verstärkte Lederrüstung (RK 6), Langbogen (1W8), 20 Pfeile, 2 Dolche (1W4), 1 Kurzsword (1W6), Rucksack, Schlafsack, Wasserschlauch, 7 eiserne Rationen, Stahl und Zunder, 6 Fackeln, 2 kleine Säcke, 1 Büschel Wolfsbann, 1 Habicht, 14 GM, 8 SM, BW 6"
17. Bänderpanzer (RK 4), Helm, Schild (RK -1), Langschwert (1W8), Kurzbogen (1W6), 20 Pfeile, Rucksack, Schlafsack, Wasserschlauch, 7 eiserne Rationen, Stahl und Zunder, 6 Fackeln, 12 GM, BW 6"
18. Kettenhemd (RK 5), Schild (RK -1), Helm, Bastardschwert (2W4), Langbogen (1W8), 20 Pfeile, Rucksack, Schlafsack, Wasserschlauch, 7 eiserne Rationen, Stahl und Zunder, 6 Fackeln, Tinte und Schreibfeder, 3 Blatt Pergament, 5 GM, BW 6"

Kleriker

Primärattribut Weisheit

Trefferpunkte 1W

Klassenfähigkeiten Kleriker können “Untote” beherrschen, und in der Regel ab der zweiten Stufe klerikale Magie wirken. Um Untote zu beherrschen werden 2W6 geworfen. Liegt das Ergebnis über einem bestimmten Wert, erlangt der Kleriker für eine bestimmte Zeit die Kontrolle über die untoten Kreaturen. Je nach Gesinnung bedeutet “beherrschen” etwas anderes. Kleriker guter Gesinnung *vertreiben* die Untoten, während Kleriker böser Gesinnung die Untoten in ihren Dienst befehlen können, zum Beispiel um eine bestimmte Aufgabe zu erledigen, oder einen bestimmten Bereich zu bewachen.

Klassenbeschränkungen Kleriker dürfen nur stumpfe Waffen benutzen.

Tabelle 10: Kleriker Stufen

Stufe	EP	TP	AB	1	2	3	4	5	6	7
1	0	1W	0	-	-	-	-	-	-	-
2	1.500	+1W	0	1	-	-	-	-	-	-
3	3.000	+1W	0	2	-	-	-	-	-	-
4	6.000	+1W	0	2	1	-	-	-	-	-
5	12.000	+1W	+1	2	2	-	-	-	-	-
6	25.000	+1W	+1	2	2	1	1	-	-	-
7	50.000	+1W	+2	2	2	2	1	1	-	-
8	100.000	+1W	+2	2	2	2	2	2	-	-
9	200.000	+1W	+3	3	3	3	2	2	-	-
10	300.000	+1	+3	3	3	3	3	3	-	-
11	400.000	+1	+4	4	4	4	3	3	-	-
12	500.000	+1	+4	4	4	4	3	3	1	-
13	600.000	+1	+5	5	5	5	3	3	2	-
14	700.000	+1	+5	6	5	5	3	3	2	-
15	800.000	+1	+6	6	5	5	3	3	3	-

Stufe	EP	TP	AB	1	2	3	4	5	6	7
16	900.000	+1	+6	6	5	5	4	4	3	-
17	1.000.000	+1	+7	6	6	5	4	4	3	1
18	1.100.000	+1	+7	6	6	5	4	4	3	2
19	1.200.000	+1	+8	7	6	5	4	4	4	2
20	1.300.000	+1	+8	7	6	5	4	4	4	3
21+	+100.000/St	+1/St	+9	7	6	5	5	5	4	3

Tabelle 11: Angriffstabelle Kleriker

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

Tabelle 12: Rettungswürfe der Kleriker

Stufe	1-4	5-8	9-12	13+
Gift und Todesstrahlen	11	9	6	3
Zauberstäbe	12	10	7	5
Lähmung und zu Stein erstarren	14	12	9	7
Drachenodem	16	14	11	8

Stufe	1-4	5-8	9-12	13+
Zaubersprüche, -stecken, -ruten	15	12	9	7

Tabelle 13: Untote vertreiben

Untote TW:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10+
Kleriker Stufe										
1	7	9	11	-	-	-	-	-	-	-
2	5	7	9	11	-	-	-	-	-	-
3	3	5	7	9	11	-	-	-	-	-
4	V	3	5	7	9	11	-	-	-	-
5	V	V	3	5	7	9	11	-	-	-
6	Z	V	V	3	5	7	9	11	-	-
7	Z	Z	V	V	3	5	7	9	11	-
8	Z	Z	Z	V	V	3	5	7	9	11
9	Z	Z	Z	Z	V	V	3	5	7	9
10	Z	Z	Z	Z	Z	V	V	3	5	7
11	Z	Z	Z	Z	Z	Z	V	V	3	5
12	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	V	V	3
13	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	V	V
14+	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	V

Es werden zwei Sechser-Würfel (2W6) gewürfelt, um zu sehen ob eine bestimmte Art von Untoten vertrieben werden kann. Anschließend würfelt die Spielleitung mit 2W6 wie viele Untote der jeweiligen Art kontrolliert werden.

Die Tabelle zeigt zeilenweise die aufsteigenden Klerikerstufen. Die Spalten beziehen sich auf die Anzahl Trefferwürfel der untoten Kreaturen. Zombies haben einen Trefferwürfel, Skelette zwei, Ghule

drei usw. "V", dass ein Vertreiben automatisch gelingt, und "Z" das die Untoten nicht nur vertrieben, sondern endgültig zerstört werden.

Ausrüstung für Kleriker

3. Kampfstab (1W6), Waffenrock (RK 8), Stahl und Zunder, 6 Fackeln, Rucksack, Schlafsack, Wasserschlauch, Eiserne Rationen für 7 Tage, Weinschlauch, 1 l Wein, hölzernes heiliges Symbol, eine Ziege, 1 Phiole Tinte, 1 Schreibfeder, 3 Blatt Papier, 2 GM, 3 SM, BW 9"
4. Streitkolben (1W6), Schleuder (1W4), Waffenrock (RK 8), Schild (RK -1), Stahl und Zunder, 6 Fackeln, Rucksack, Schlafsack, Wasserschlauch, Eiserne Rationen für 7 Tage, 15 m Hanfseil, hölzernes heiliges Symbol, Knoblauch (3 Knollen), 7 GM, 9 SM, 7 KM, BW 9"
5. Steitkolben (1W6), Lederrüstung (RK 7), Schild (RK -1), Helm, Rucksack, Wasserschlauch, Schlafsack, Stahl und Zunder, 6 Fackeln, Eiserne Rationen für 7 Tage, hölzernes Heiliges Symbol, Hammer, 3 Holzpflöcke, 9 GM, 8 SM, 5 KM, BW 9"
6. Kampfstab (1W6), Lederrüstung (RK 7), Rucksack, Wasserschlauch, Schlafsack, Stahl und Zunder, 6 Fackeln, Eiserne Rationen für 7 Tage, 15 m Seil, 12 Eisennägel, hölzernes heiliges Symbol, 3 Pflöcke & Hammer, Stahlspiegel, 1 Büschel Wolfsbann, 10 GM, 8 SM, 5 KM, BW 9"
7. Verstärkte Lederrüstung (RK 6), Schild (RK -1), Helm, schwerer Kriegshammer (1W6+1), Rucksack, Wasserschlauch, Schlafsack, Stahl und Zunder, 6 Fackeln, Eiserne Rationen für 7 Tage, hölzernes heiliges Symbol, 10 GM, 2 SM, BW 6"
8. Lederrüstung (RK 8), Schild (RK -1), Steitkolben (1W6),

- Rucksack, Schlafsack, 1 Laterne, 3 Ölfäschchen, Stahl und Zunder, Wasserschlauch, hölzernes heiliges Symbol, 1 Phiole Weihwasser, 3 m Holzstab, 15 m Seil, 15 GM, 2 SM, BW 9"
9. Verstärkte Lederrüstung (RK 6), Schild (RK -1), Helm, schwerer Kriegshammer (1 W6+1), Rucksack, Wasserschlauch, Schlafsack, Stahl und Zunder, 6 Fackeln, Eiserne Rationen für 7 Tage, Handfesseln, Hammer und 3 Holzpflöcke, 12 Eisennägel, 1 Büschel Wolfsbann, 1 GM, 8 SM, BW 6"
 10. Verstärkte Lederrüstung (RK 6), Schild (RK -1), Helm, schwerer Kriegshammer (1 W6), Rucksack, Wasserschlauch, Wein-schlauch mit 1 l Wein, Schlafsack, Stahl und Zunder, 6 Fa-ckeln, 1 Laterne, 4 Ölfäschchen, Eiserne Rationen für 7 Tage, 2 kleine Säcke, hölzernes heiliges Symbol, 1 Phiole Weihwas-ser, ein Hund, 3 GM, 6 SM, BW 6"
 11. Verstärkte Lederrüstung (RK 6), schwerer Flegel (1 W8), Rucksack, Schlafsack, 1 Laterne, 3 Ölfäschchen, Stahl und Zunder, Wasserschlauch, hölzernes Heiliges Symbol, Stahl-spiegel, 1 Phiole Weihwasser, Hammer und 3 Holzpflöcke, 15 m Hanfseil, 7 GM, 2 SM, 5 KM, BW 6"
 12. Kettenhemd (RK 5), Schild (RK -1), Helm, Kriegshammer (1 W6), Rucksack, Wasserschlauch, Schlafsack, Stahl und Zunder, 6 Fackeln, Eiserne Rationen für 7 Tage, hölzernes heiliges Symbol, 3 m Holzstab, 2 große Säcke, 9 GM, 4 SM, BW 6"
 13. Normale Kleidung (RK 9), Schleuder (1 W4), Rucksack, Was-serschlauch, Schlafsack, Stahl und Zunder, 6 Fackeln, Eiserne Rationen für 7 Tage, hölzernes heiliges Symbol, 1 Phiole Tinte, Schreibfeder, 3 Blatt Papier, Spruchrollenbehälter, Spruchrol-le (!), 8 GM, 7 SM, BW 9"

14. Bänderpanzer (RK 4), Schild (RK -1), Schwerer Kriegshammer (1W6+1), Rucksack, Wasserschlauch, Schlafsack, Stahl und Zunder, 6 Fackeln, Eiserne Rationen für 7 Tage, hölzernes heiliges Symbol, 13 GM, 4 SM, BW 6"
15. Lederrüstung (RK 7), Kampfstab (1W6), Schleuder (1W4), Rucksack, Wasserschlauch, Schlafsack, Stahl und Zunder, 6 Fackeln, Eiserne Rationen für 7 Tage, hölzernes heiliges Symbol, 1 Phiole Tinte, Schreibfeder, 3 Blatt Papier, Spruchrollenbehälter, Spruchrolle (!), ein Maultier, 2 große Säcke, 1 GM, 6 SM, BW 12" (weil das Maultier das Gepäck tragen kann)
16. Schienenpanzer (RK 4), Schild (RK -1), Helm, Kriegshammer (1W6), Rucksack, Rucksack, Schlafsack, 1 Laterne, 3 Ölfäschchen, Stahl und Zunder, Wasserschlauch, hölzernes heiliges Symbol, Hammer, 12 Eisennägel, 1 Phiole Weihwasser, 7 GM, 9 SM, BW 3"
17. Lederrüstung (RK 7), Kampfstab (1W6), Schleuder (1W4), Rucksack, Wasserschlauch, Schlafsack, Stahl und Zunder, 6 Fackeln, Eiserne Rationen für 7 Tage, hölzernes heiliges Symbol, 1 Phiole Tinte, Schreibfeder, 3 Blatt Papier, Spruchrollenbehälter, Spruchrolle (!), 1 Phiole Weihwasser, 16 GM, 6 SM, BW 9"
18. Bänderpanzer (RK 4), Schild (RK -1), Helm, schwerer Kriegshammer (1W6+1), Wasserschlauch, Schlafsack, Stahl und Zunder, 6 Fackeln, Eiserne Rationen für 7 Tage, 1 Phiole Weihwasser, silbernes heiliges Symbol, 4 GM, BW 6"

Zauberkundiger

Primärattribut Intelligenz

Trefferpunkte 1W

Klassenfähigkeiten Zauberkundige können Zauberkundigensprüche wirken. Um sie vorzubereiten müssen sie Zeit aufwenden um den Spruch mit Hilfe der magischen Aufzeichnungen im Zauberbuch zu studieren und sich so einzuprägen. Das wirken eines Spruches ist für die Zauberkundigen so anstrengend, dass die Einzelheiten des Spruches nach dem Wirken vergessen werden. Der Spruch kann erst nach erneuter Vorbereitung wieder gewirkt werden. Zauberkundige der ersten Stufe können nur einen Spruch des ersten Grades pro Tag wirken.

Zauberkundige der ersten Stufe haben zu Beginn 4 Sprüche in ihrem Zauberbuch, und zwar *Magie lesen*, einen nach Wunsch des Spielers ausgewählten Spruch, und zwei zufällig ermittelte Sprüche. Alle weiteren Sprüche müssen im Spiel gefunden bzw. erlernt werden.

Klassenbeschränkungen Zauberkundige dürfen keine Waffen außer Dolchen benutzen. Zauberkundige dürfen keine Rüstungen und keine Schilde tragen.

Tabelle 14: Zauberkundige Stufen

Stufe	EP	TW	AB	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	0	1W	0	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	2.500	+2	0	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	5.000	+1W	0	3	1	-	-	-	-	-	-	-
4	10.000	+2	0	4	2	-	-	-	-	-	-	-
5	20.000	+1W	+1	4	2	1	-	-	-	-	-	-
6	40.000	+1	+1	4	2	2	-	-	-	-	-	-
7	80.000	+1W	+1	4	3	2	1	-	-	-	-	-

Stufe	EP	TW	AB	1	2	3	4	5	6	7	8	9
8	150.000	+1	+2	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	300.000	+1W	+2	4	3	3	2	1	-	-	-	-
10	450.000	+1	+2	4	4	3	3	2	-	-	-	-
11	600.000	+1W	+3	4	4	4	3	3	-	-	-	-
12	750.000	+1	+3	4	4	4	4	4	1	-	-	-
13	900.000	+1	+3	5	5	4	4	4	2	-	-	-
14	1.050.000	+1	+4	5	5	5	4	4	2	-	-	-
15	1.200.000	+1	+4	5	5	5	4	4	3	1	-	-
16	1.350.000	+1	+5	5	5	5	4	4	3	2	-	-
17	1.500.000	+1	+5	6	5	5	4	4	3	2	-	-
18	1.650.000	+1	+5	6	5	5	5	4	3	2	1	-
19	1.800.000	+1	+6	6	5	5	5	4	4	3	2	-
20	1.950.000	+1	+6	6	5	5	5	4	4	3	2	-
21+	+150.000/St	+1/St	+6	6	5	5	5	4	4	3	2	1

Tabelle 15: Angriffstabelle Zauberkundige

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

Tabelle 16: Rettungswürfe der Zauberkundigen

Stufe	1-5	6-10	11-15	16+
Gift und Todesstrahlen	13	11	8	5
Zauberstäbe	14	12	9	6
Lähmung und zu Stein erstarren	13	11	8	5
Drachenodem	16	14	11	8
Zaubersprüche, -stecken, -ruten	15	12	8	3

Ausrüstung Zauberkundiger

3. Normale Kleidung (RK 9), 1 Dolch (1W4), 1 kleiner Sack, Wasserschlauch, 7 frische Rationen, 3 m Holzstab, Zauberbuch, 3 SM, BW 9"
4. Normale Kleidung (RK 9), 1 Dolch (1W4), Rucksack, Schlafsack, Wasserschlauch, 7 frische Rationen, Zauberbuch, 8 GM, 4 SM, BW 9"
5. Normale Kleidung (RK 9), Kampfstab (1W6), Dolch (1W4), Rucksack, Schlafsack, Wasserschlauch, 7 eiserne Rationen, Stahl und Zunder, 6 Fackeln, Zauberbuch, Tinte, Schreibfeder, 3 Blatt Papier, 1 leere Phiole, 1 kleiner Sack, 10 GM, 2 SM, BW 9"
6. Normale Kleidung (RK 9), Kampfstab (1W6), Dolch (1W4), Rucksack, Schlafsack, Wasserschlauch, 7 eiserne Rationen, Stahl und Zunder, 6 Fackeln, Zauberbuch, Tinte, Schreibfeder, 3 Blatt Pergament, 1 Büschel Wolfsbann, 11 GM, BW 9"
7. Normale Kleidung (RK 9), 2 Dolche (1W4), Rucksack, Schlafsack, Wasserschlauch, 7 eiserne Rationen, Stahl und

- Zunder, 1 Laterne, 3 Ölfäschchen, Zauberbuch, Tinte, Schreibfeder, 3 Blatt Pergament, 2 kleine Säcke, 1 Pony, 6 GM, 8 SM, BW 12"
8. Normale Kleidung (RK 9), 1 Dolch (1W4), Rucksack, Schlafsack, Wasserschlauch, 7 eiserne Rationen, Stahl und Zunder, 1 Laterne, 3 Ölfäschchen, Zauberbuch, 15 m Hanfseil, Hammer und 6 Holzpflocke, 1 Büschel Wolfsbann, 1 Stahlspiegel, 4 GM, 4 SM, BW 9"
 9. Normale Kleidung (RK 9), 1 Dolch (1W4), Rucksack, Schlafsack, Wasserschlauch, 7 eiserne Rationen, Stahl und Zunder, 1 Laterne, 3 Ölfäschchen, Tinte, Schreibfeder und 3 Blatt Pergament, 2 kleine Säcke, Pony, Sattel, 17 GM, 8 SM, BW 12"
 10. Normale Kleidung (RK 9), Kampfstab (1W6), Silberdolch (1W4), Zauberbuch, Rucksack, Schlafsack, Wasserschlauch, 7 eiserne Rationen, Stahl und Zunder, 1 Laterne, 3 Ölfäschchen, Tinte, Schreibfeder und 3 Blatt Pergament, 1 Stahlspiegel, gefüllter Weinschlauch, 2 GM, BW 9"
 11. Normale Kleidung (RK 9), Kampfstab (1W6), Silberdolch (1W4), 4 Wurfpeile (1W4), Zauberbuch, Rucksack, Schlafsack, Wasserschlauch, 7 eiserne Rationen, Stahl und Zunder, 1 Laterne, 3 Ölfäschchen, Tinte, Schreibfeder und 3 Blatt Pergament, 1 leerer Behälter für Spruchrollen oder Karten, 2 leere Phiolen, 1 Stahlspiegel, 9 GM
 12. Normale Kleidung (RK 9), Silberdolch (1W4), 4 Wurfpeile (1W4), Rucksack, Schlafsack, Wasserschlauch, 7 eiserne Rationen, Stahl und Zunder, 1 Laterne, 3 Ölfäschchen, Tinte, Schreibfeder und 3 Blatt Pergament, 1 leerer Spruchrollen-Behälter, 2 leere Phiolen, 1 Büschel Wolfsbann, 1 gefüllter Weinschlauch, 2 kleine Säcke, 1 paar Würfel, 1 Esel, 9 GM, 6

SM, BW 9"

13. Normale Kleidung (RK 9), 1 Dolch (1W4), 1 kleiner Sack, Wasserschlauch, 7 frische Rationen, 3 m Holzstab, Zauberbuch, 1 Spruchrolle, 3 SM, BW 9"
14. Normale Kleidung (RK 9), 1 Dolch (1W4), Rucksack, Schlafsack, Wasserschlauch, 7 frische Rationen, Zauberbuch, 1 Spruchrolle, 8 GM, 4 SM, BW 9"
15. Normale Kleidung (RK 9), Kampfstab (1W6), Dolch (1W4), Rucksack, Schlafsack, Wasserschlauch, 7 eiserne Rationen, Stahl und Zunder, 6 Fackeln, Zauberbuch, Tinte, Schreibfeder, 3 Blatt Papier, 1 leere Phiole, 1 kleiner Sack, 1 Spruchrolle, 10 GM, 2 SM, BW 9"
16. Normale Kleidung (RK 9), Kampfstab (1W6), Dolch (1W4), Rucksack, Schlafsack, Wasserschlauch, 7 eiserne Rationen, Stahl und Zunder, 6 Fackeln, Zauberbuch, Tinte, Schreibfeder, 3 Blatt Pergament, 1 Büschel Wolfsbann, 1 Spruchrolle, 11 GM, BW 9"
17. Normale Kleidung (RK 9), 2 Dolche (1W4), Rucksack, Schlafsack, Wasserschlauch, 7 eiserne Rationen, Stahl und Zunder, 1 Laterne, 3 Ölfäschchen, Zauberbuch, Tinte, Schreibfeder, 3 Blatt Pergament, 2 kleine Säcke, 1 Pony, 1 Spruchrolle, 6 GM, 8 SM, BW 12"
18. Normale Kleidung (RK 9), 1 Dolch (1W4), Rucksack, Schlafsack, Wasserschlauch, 7 eiserne Rationen, Stahl und Zunder, 1 Laterne, 3 Ölfäschchen, Zauberbuch, 15 m Hanfseil, Hammer und 6 Holzpflocke, 1 Büschel Wolfsbann, 1 Stahlspiegel, 1 Spruchrolle, 4 GM, 4 SM, BW 9"

Primärattribut Geschicklichkeit

Trefferpunkte 1W

Klassenfähigkeiten Diebe sind Meister des Hinterhalts. Wenn sie sich unerkannt von hinten an ein Opfer anschleichen, greifen sie mit einem Bonus von +4 an und verursachen doppelten Schaden. Ab Stufe 5 sogar dreifachen, und ab Stufe 8 vierfachen Schaden.

Diebe sind sprachbegabt, ab Stufe 3 können Diebe die meisten Sprachen entziffern (80% Chance). Ab der 9. Stufe können Diebe sogar magische Runen entziffern, und daher Sprüche von Schriftrollen wirken. Allerdings besteht bei komplizierten Sprüchen (solchen der 7. Stufe oder höher) eine 10% Chance, dass der Spruch nicht so wirkt, wie der Dieb es erwartet.

Diebe nutzen die Rettungswürfe der Zauberkundigen.

Klassenbeschränkungen Diebe dürfen nur Lederrüstung und keine Schilde tragen.

Halblinge dürfen in der Klasse Dieb unbegrenzt aufsteigen. Halblinge können Kämpfer *oder* Diebe sein.

Elfen dürfen in der Klasse Dieb unbegrenzt aufsteigen. Elfen können Kämpfer, Zauberkundige, Diebe, Kämpfer/Zauberkundige oder Kämpfer/Zauberkundige/Diebe sein.

Zwerge dürfen die Klasse Dieb zusätzlich zur Kämpferklasse wählen (Kämpfer/Dieb). Der Stufenaufstieg in der Diebesklasse ist für Zwerge unbegrenzt.

Rettungswürfe Gift: 11, Stäbe: 11, Lähmung: 14, Odem: 16,

Tabelle 17: Dieb Stufen

Stufe	EP	TW	AB
1	0	1W	0
2	1.200	+1W	0
3	2.400	+1	0
4	4.800	+1W	0
5	9.600	+1	+1
6	20.000	+1W	+1
7	40.000	+1	+1
8	60.000	+1W	+2
9	90.000	+1	+2
10	120.000	+1W	+2
11	240.000	+1	+3
12+	+130.000/St	+1/St	+3

Ausrüstung Diebe

3. Waffenrock (RK 8), Knüppel (1W₄), 1 Dolch (1W₄), Schleuder und 10 Steine (1W₄), Rucksack, Hanfseil, 6 Fackeln, Zunderkästchen, Stemmeisen, Wasserschlauch, 7 eiserne Rationen, 2 kleine Säcke, 1 Hund, 1 Paar Würfel, 11 GM, 8 SM, 8 KM, BW 12"
4. Normale Kleidung (RK 9), 2 Dolche (1W₄), Diebeswerkzeug, Wasserschlauch, Rucksack, 7 Rationen, 9 SM, BW 12"
5. Lederrüstung (RK 7), Kurzschwert (1W₆), 2 Dolche (1W₄), leichte Armbrust (1W₆), 10 Bolzen, Rucksack, Wasserschlauch, 4 Rationen, 2 SM, BW 9"

6. Waffenrock (RK 8), 3 Dolche (1W4), Schleuder und 10 Steine (1W4), Rucksack, Diebeswerkzeug, Wasserschlauch, 7 eiserne Rationen, Schlafsack, 1 großer Sack, 1 kleiner Sack, Stemmeisen, Hanfseil, Hammer, 12 Eisennägel, 6 GM, 5 SM, BW 9"
7. Lederrüstung (RK 7), Kurzsword (1W6), 1 Dolch (1W4), leichte Armbrust und 10 Bolzen (1W6), Diebeswerkzeug, Rucksack, Wasserschlauch, 3 GM, BW 12"
8. Lederrüstung (RK 7), 2 Dolche (1W4), Kurzbogen und 20 Pfeile (1W6), Diebeswerkzeug, Rucksack, Wasserschlauch, 7 eiserne Rationen, Schlafsack, 1 großer Sack, 1 kleiner Sack, Zunderkästchen, 6 Fackeln, 2 GM, 7 SM, BW 9"
9. Lederrüstung (RK 7), Kurzsword (1W6), 1 Dolch (1W4), Kurzbogen und 20 Pfeile (1W6), Diebeswerkzeug, Rucksack, Schlafsack, 7 eiserne Rationen, Wasserschlauch, Zunderkästchen, 6 Fackeln, Hanfseil, 6 GM, BW 9"
10. Lederrüstung (RK 7), Langsword (1W8), 2 Dolche (1W4), leichte Armbrust und 10 Bolzen (1W6), Diebeswerkzeug, Rucksack, Schlafsack, 7 eiserne Rationen, Wasserschlauch, Zunderkästchen, 6 Fackeln, Hanfseil, Hammer, 12 Eisennägel, 3 m Holzstab, 2 Stücke Kreide, 1 kleiner Sack, 1 großer Sack, 1 Jagdhund, 2 GM, 9 SM, BW 9"
11. Lederrüstung (RK 7), Kurzsword (1W6), Dolch (1W4), Kompositbogen und 20 Pfeile (2W8), Diebeswerkzeug, Rucksack, Schlafsack, Wasserschlauch, 7 eiserne Rationen, 3 GM, 3 SM, BW 9"
12. Lederrüstung (RK 7); 4 Dolche (1W4), Diebeswerkzeug, Rucksack, Schlafsack, 1 großer Sack, 1 kleiner Sack, 7 eiserne Rationen, 3 m Holzstab, Zunderkästchen, Enterhaken, Hanfseil, Laterne, 3 Ölfäschchen, 1 Maultier, Sattel, Statteltasche,

Spaten, Stahlspiegel, 6 GM, 4 SM, BW 9"

13. Lederrüstung (RK 7), Langschwert (1W8), Kompositbogen und 20 Pfeile (1W8), Diebeswerkzeug, Hanfseil, Enterhaken, Rucksack, Schlafsack, 7 eiserne Rationen, 1 Wasserschlauch, Laterne, 3 Ölfäschchen, Zunderkästchen, 1 kleiner Sack, 1 großer Sack, 3 Krähenfüße, 7 GM, 7 SM, BW 9"
14. Lederrüstung (RK 7), Langschwert (1W8), 3 Dolche (1W4), Kompositbogen und 20 Pfeile (1W8), Diebeswerkzeug, seidenes Seil, Enterhaken, Rucksack, Schlafsack, 7 eiserne Rationen, Wasserschlauch, 6 Fackeln, Zunderkästchen, kleiner Sack, großer Sack, Stemmeisen, Spaten, 10 GM, 7 SM, BW 9"
15. Lederrüstung (RK 7), Kurzschrift (1W6), 3 Dolche (1W4), Kurzbogen und 20 Pfeile (1W6), Diebeswerkzeug, Hanfseil, Enterhaken, Rucksack, Schlafsack, 7 eiserne Rationen, 6 Fackeln, Zunderkästchen, Reitpferd, Sattel, 2 Satteltaschen, Handaxt, Spaten, 8 GM, 8 SM, BW 12"
16. Lederrüstung (RK 7), Langschwert (1W8), 2 normale Dolche (1W4), 1 Silberdolch, Kompositbogen und 20 Pfeile (1W8), Diebeswerkzeug, seidenes Seil, Enterhaken, Rucksack, Schlafsack, 7 eiserne Rationen, Wasserschlauch, Weinschlauch, 6 Fackeln, Zunderkästchen, 12 Eisennägel, Hammer, 3 GM, 5 SM, BW 9"
17. Lederrüstung (RK 7), Kurzschrift (1W6), 3 Dolche (1W4), Kompositbogen und 20 Pfeile (1W8), Diebeswerkzeug, Hanfseil, Enterhaken, Rucksack, Schlafsack, 7 eiserne Rationen, 6 Fackeln, Zunderkästchen, Reitpferd, Sattel, 2 Satteltaschen, Handaxt, Spaten, 3 GM, 8 SM, BW 12"
18. Lederrüstung (RK 7), Langschwert (1W8), 2 normale Dolche

(1W₄), 1 Silberdolch, Kompositbogen und 20 Pfeile (1W₈), Diebeswerkzeug, seidenes Seil, Enterhaken, Rucksack, Schlafsack, 7 eiserne Rationen, Wasserschlauch, Weinschlauch, 6 Fackeln, Zunderkästchen, 12 Eisennägel, Hammer, Maultier, 2 Satteltaschen, 3 GM, 3 SM, BW 12"

Punk

Die Punks sind durch eine unerklärliche Störung der Ebenenstruktur in die Fantasy-Welt geraten, die meisten von Ihnen haben sich dort jedoch gleich wohl gefühlt. Sie sind immer chaotischer Gesinnung (sonst wären sie keine echten Punker), tragen üblicherweise mit Nieten beschlagene Lederjacken (RK 7, beschlagenes Leder), und sie bevorzugen beschlagene Keulen als Waffen (1W₆). Der ein oder andere hat vielleicht auch noch seinen alten Baseball-Schläger dabei. Ist beides nicht zur Hand tun es auch abgebrochene Bierflaschen (1W₄), die jedoch nach 1W₄ Angriffen ganz zerbrechen, und dabei dem Punk selbst 1 Punkt Schaden zufügen.

Primärattribut Konstitution

Trefferpunkte 1W

Klassenfertigkeiten

Schnorren Innerhalb geschlossener Ortschaften - sagen wir mal: es muss dort mindestens eine Taverne, einen Händler und einen Sakralbau geben - können Punks jeden Tag mit einer Wahrscheinlichkeit von 20% plus 10% pro Stufe 1W₁₀ Silbermünzen erschnorren, sie können an diesem Tag allerdings keine anderen wesentlichen Dinge erledigen.

Pogo Ertönt am Ort des Geschehens Musik können Punks ihre Gegner weg pogen. Sie erhalten dabei immer einen freien Angriff als

hätten sie die Gegner überrascht, und sie können bis zu drei verschiedene Gegner angreifen und dabei 1W6 nicht-tödlichen Schaden anrichten. Bei jeder Musik die kein echter Punkrock ist, erleiden Sie allerdings einen Abzug von -2 auf ihre Pogo-Angriffe. Ansonsten kämpfen Punks wie Diebe und haben auch die gleichen Rettungswürfe wie Diebe.

Chaos Da Punks so chaotisch sind, können sie alle magischen Gegenstände benutzen. Bei solchen die eigentlich nur Zauberkundigen vorbehalten sind (einschließlich Spruchrollen) müssen Sie allerdings gleich oder weniger als Ihre Stufe plus Intelligenzmodifikator würfeln, damit kein völlig chaotischer Effekt eintritt (viel Spaß Spielleiter!)

Punkrock Punkrock ist die beste (und einzige) Voraussetzung für Pogo-Angriffe ohne Abzug. Zum Glück können drei oder mehr Punks eine Punkrock-Band gründen, vorausgesetzt sie haben die erforderlichen Instrumente (ein paar Blechhimer, eine verstimmte Laute, und ein Waschzuber mit Besenstiel und Wäscheleine als Bass wären bereits eine hervorragende Ausstattung). Allerdings können Punks nicht gleichzeitig rocken und pogen (o.k., der Typ mit der verstimmten Laute vielleicht schon, aber die könnte dann kaputt gehen).

Punk's not dead Punks, die auf Null Trefferpunkte oder weniger reduziert sind, erhalten einen Rettungswurf gegen Todesstrahlen. Ist dieser erfolgreich, erwachen sie am Folgetag mit 1+KON-Modifikator Trefferpunkten an einem zufällig, oder von der Spielleitung bestimmten Ort.

Do it yourself Punks brauchen können ihre nichtmagische Ausrüstung selbst herstellen. Sie brauchen dafür bis zu 1W6 Tage (Ent-

scheidung der Spielleitung), allerdings besteht immer die Gefahr, dass der Gegenstand nach 1 W₄ Benutzungen unbrauchbar wird, und dem Punk dabei einen Schadenspunkt zufügt (s. oben: abgebrochene Bierflaschen als Dolch-Ersatz).

Klassenbeschränkungen Die Klasse Punk kann nur gewählt werden, wenn ein neuer Charakter seine Abenteuerkarriere in einer größeren Ortschaft beginnt - das wird in der Regel eine befestigte Ortschaft sein, es sollte also eine Stadtmauer oder ähnliches geben.

Nehmen Punks - freiwillig oder unfreiwillig - eine andere Gesinnung als die chaotische an, werden Sie automatisch zu ganz normalen Fantasy-Dieben, allerdings um eine Stufe reduziert. Andererseits können chaotische Diebe, und zwar nur Menschen, Halblinge und Orks, zu Punks der gleichen Stufe werden, wenn sie mit zwei oder mehr Punks eine Nacht durchgezecht haben. Elfen und Zwerge werden niemals Punks, auch wenn sie chaotische Diebe sind.

Rechtschaffene Wesen reagieren auf Punker immer mit einem Abzug von -3.

Tabelle 18: Punk Stufen

Stufe	EP	TW	AB
1	0	1W	0
2	1.800	+1W	0
3	3.600	+1W	0
4	7.200	+1W	0
5	14.400	+1W	+1
6	28.800	+1W	+1
7	37.600	+1W	+1
8	75.000	+1W	+2

Stufe	EP	TW	AB
9	150.000	+1W	+2
10	300.000	+1W	+2
11+	+150.000/St	+1/St	+3

Rettungswürfe auf Stufe 1 Gift: 11, Stäbe: 11, Lähmung: 14, Odem: 16,
Sprüche: 15

Ausrüstung für Punks Wegen ihrer besonderen Fertigkeiten brauchen Punks nicht viel, sie starten mit ihrer guten alten Lederjacke (RK 7), einem Rucksack und einem Knüppel (1W₄). Außerdem haben sie noch 2W₁₀ Silbermünzen dabei.

DUNGEON-ERKUNDUNG

Lauschen, Suchen nach Fallen und Geheimtüren werden mit Hilfe der Diebesfertigkeiten abgewickelt.

BEWEGUNG

Bei sorgfältiger Erkundung im Dungeon legen die Charaktere in einer Phase, also in etwa 10 Minuten ihren Bewegungswert x 10 in Fuß zurück. Rennende Charaktere bewegen sich doppelt so schnell.

Tabelle 19: Belastungsstufen

Ausrüstung/Gepäck	BW (")	BW (m)	Bewegung pro Phase	Bewegung pro Runde	5' Kästchen
Unbelastet, kein Gepäck	12"	36 m	120'/36 m	40'/12 m	8
Kettenrüstung oder Gepäck	9"	27 m	90'/27 m	30'/9 m	6
Plattenrüstung oder Kettenrüstung und Gepäck	6"	18 m	60'/18 m	20'/6 m	4
Plattenrüstung und Gepäck	3"	9 m	30'/9 m	10'/3 m	2

TÜREN ÖFFNEN

Türen sind in der Regel verklemmt oder verschlossen und können bei einem Wurf von 1 in 6 aufgebrochen werden. Monster oder andere Kreaturen, die sich hinter einer Tür aufhalten können nicht überrascht werden, wenn eine Tür mit Gewalt geöffnet wurde.

DIEBESFERTIGKEITEN

Stufe	Geräusche hören	Geheimtüren Fallen		Schlösser öffnen
		entdecken ent	finden/ fernen	
Nicht- Diebe	17 (1/6)	34 (2/6)	5 (1/20)	5 (1/20)
1	34	35	10	15
2	38	36	15	20
3	42	39	20	25
4	46	42	25	30
5	50	45	30	35
6	54	48	35	40
7	58	51	40	45
8	62	54	45	50
9	66	57	50	54
10+	70	60	54	58
Elfen	+17	+33	-10	0
Halb- linge	+17	0	+5	+10
Zwerge	0	+5	+20	+10

Stufe	Schleichen	Verstecken	Taschen- diebstahl	Wände erklimmen
Nicht- Diebe	5 (1/20)	5 (1/20)	5 (1/20)	10 (1/10)
1	20	10	20	87
2	25	15	25	88
3	30	20	30	89
4	35	24	35	90
5	40	28	40	91
6	44	32	45	92
7	48	35	50	93
8	52	38	55	94
9	55	41	60	95
10+	58	44	65	96
Elfen	+10	+10	+5	+5
Halb- linge	+15	+20	+5	-10
Zwerge	-10	0	0	-10

KÄMPFE

KAMPFRUNDE

1. Überraschung
2. Absichten und Sprüche erklären
3. Initiative
4. Bewegung, Manöver und Fernkampfangriffe 1 in der Reihenfolge der Initiative
5. Sprüche werden aktiv
6. Nahkampf in Initiativ-Reihenfolge
7. Fernkampfangriffe 2 (falls in Schritt 4 auf Bewegung verzichtet wurde)

Pro Kampfrunde kann maximal der Bewegungswert in Metern/Yards/Rasterfeldern zurück gelegt werden.

Überraschung 1W6 pro Seite, in der Regel ist eine Seite überrascht bei 1-2 in 6. Gewinnt eine Partei das Überraschungsmoment erhält sie eine freie Kampfrunde, in der der Gegner nicht reagieren kann.

Initiative 1W6 pro Seite, die höhere Zahl gewinnt. Bei einem Gleichstand agieren beide Seiten zeitgleich.

Tabelle 22: Manöver

Manöver	Effekt
Angriff von Hinten	Angriff +2, Rüstungsbonus durch Schild fällt weg.

Manöver	Effekt
Stürmen	Automatischer Initiativegewinn, Schaden x2, Rüstungsklasse der Angreifer +2 (also schlechter). Haben die Verteidiger längere Waffen (z.B. aufgesetzte Speere) treffen diese zuerst (!)
Angriff mit zwei Waffen	Rechte Hand -2, linke Hand -4, zuzüglich Geschicklichkeitsbonus
Rückzugsgefecht	Rückwärtsbewegung mit halber Geschwindigkeit, ohne einen Gelegenheitsangriff zu riskieren, folgt der Gegner und greift an, darf der zurückziehende Charakter zuerst schlagen.
Rückzug	Flucht mit voller Geschwindigkeit, der Gegner erhält einen Gelegenheitsangriff
Flucht	Flucht mit Laufgeschwindigkeit, die flüchtende Partei erhält eine Runde Vorsprung. Erwäge Ausrüstung, Nahrung oder Wert-gegenstände abzuwerfen.
Deckung	Rüstungsklasse -2, nicht im Nahkampf möglich.

SHIELDS SHALL BE SPLINTERED

Schilde können zur Abwehr eines Treffers “geopfert” werden. Das Schild ist zerstört und kann nicht mehr benutzt werden, aber der Charakter kann dadurch einen Treffer komplett verhindern.

FERNKAMPF

Waffe	Feuerrate	Nah(+1)	Mittel(0)	Fern(-4)
Keule/Hammer	1	10'(3 m)	20'(6 m)	30'(10 m)

Waffe	Feuerrate	Nah(+1)	Mittel(0)	Fern(-4)
Wurfbeil	1	10'(3 m)	20'(6 m)	30'(10 m)
Dolch	2	10'(3 m)	20'(6 m)	30'(10 m)
Speer	1	10'(3 m)	20'(6 m)	30'(10 m)
Öl/Weihwasser	1	10'(3 m)	30'(10 m)	50'(17 m)
Wurfpfeil	3	15'(5 m)	30'(10 m)	45'(15 m)
Wurfspeer (Javelin)	1	20'(6 m)	40'(12 m)	60'(20 m)
Kurzbogen	2	50'(17 m)	100'(34 m)	150'(50 m)
Kompositbogen	2	60'(20 m)	120'(40 m)	180'(60 m)
Armbrust, leicht	1	60'(20 m)	120'(40 m)	180'(60 m)
Langbogen	2	70'(23 m)	140'(46 m)	210'(70 m)
Armbrust, schwer	1/2	80'(26 m)	160'(52 m)	240'(80 m)

Der Abzug bei ferner Distanz entfällt, wenn für eine Runde gezielt wird. Mit einer schweren Armbrust kann dann allerdings nur jede dritte Runde geschossen werden.

VERLETZUNG UND TODESRETTUNGSWÜRFE

Sinken die Trefferpunkte eines Charakters auf 0 Punkte geht er leblos zu Boden. Doch er ist noch nicht ganz verloren. Gelingt ihm ein Rettungswurf gegen Todesstrahlen ist er zunächst nur bewusstlos, und überlebt für eine Phase (10 Minuten). Wird ihm auf irgendeine, auch nicht magische Weise geholfen, gewinnt er 1-3 Trefferpunkte pro Phase zurück. Sobald er wieder wenigstens einen Trefferpunkt über Null hat, stabilisiert er sich. Ansonsten wird jede Phase ein neuer Rettungswurf fällig.

REISEN UND WILDNISABENTEUER

LEBEN UND REISEN IM OFF

Längere Aufenthalte im Gasthaus

Spielercharaktere (SC), welche die vorangegangene Spielrunde in einer Taverne beendet haben (was günstig ist, und angestrebt werden sollte), bleiben so lange in der Taverne ohne an weiteren Abenteuern teilzunehmen, bis die jeweiligen Spieler wieder an einer Runde teilnehmen. Dem SC wird für den Aufenthalt, jeweils 1 GM pro Tag für Kost und Logis berechnet. Natürlich kann das dazu führen, dass der SC beim Wirt Schulden anschreiben muss.

Reisen

Falls der SC einer abwesenden Spielerin eine Reise unternehmen muss, um wieder mit dem Rest der Gruppe aufzuschließen, benötigt er eine Woche Reisezeit für jede angefangenen 18 bis 90 Meilen (3 bis 15 Hexfelder), und muss pro Woche 15 GM an Reisekosten aufbringen. Falls die Reise länger wird, bricht eine weitere Woche an. Für jede Reiseweche wird auf ein Reiseereignis gewürfelt, und dem SC werden Erfahrungspunkte in Höhe des Würfelergbnis * 20 gutgeschrieben.

2W6	Reiseereignis
2	Der reisende SC taucht nicht mehr auf und wird zum NSC. Was genau passiert, weiß nur die Spielleitung. Er kann wieder zum SC werden, falls sie oder er durch eine aktive Suche der anderen SC wiedergefunden wird.
3	Es passiert etwas schreckliches, der SC wird traumatisiert und verliert eine Stufe.

2W6	Reiseereignis
-----	---------------

4	Der SC wird ausgeraubt und verliert sein gesamtes Hab und Gut. Er hat nun nur noch ein Bündel mit normaler Kleidung (RK 9) und einen Knüppel (1W4) bei sich.
5	Der SC wird im Kampf verletzt und verliert eine Woche Reisezeit - also erneuter Wurf auf dieser Tabelle.
6	Der SC erhält auf seiner Reise Hilfe durch einen höherstufigen NSC. Er steht nun in dessen Schuld.
7	Der SC macht auf dem Weg eine Entdeckung, er konnte nicht viel herausfinden, aber es handelt sich um: 1. einen bisher unentdeckten Höhleneingang, 2. eine überwucherte Ruine, 3. ein ungeheuerliches Monster, 4. einen Übergang in eine andere Welt (1W4) - Spieler, denk' dir was aus!
8	Der SC findet einen freundlichen Reisegefährten (NSC): +2 für erneute Würfe auf dieser Tabelle, +2 auf Moral- und Reaktionswürfe, falls der Reisegefährte nach der Reise als "Waffenknecht" angeheuert wird.
9	Der SC kann sich durch kleine Arbeiten während der Reise 3W10 GM verdienen.
10	Der SC kommt in den Besitz einer Schatzkarte.
11	Der SC findet einen wertvollen Edelstein (1W10*100 GM).
12	Der SC findet einen magischen Gegenstand (vom DM zufällig bestimmt).

9-to-5 Jobs für Abenteurer

Falls ein Charakter mehr als zwei Wochen an einem Ort bleibt ohne auf Abenteuer auszuziehen, kann er versuchen Arbeit anzunehmen. Es wird eine Probe mit 2W6 + Charisma-Modifikator gewürfelt. Ist

das Ergebnis 8 oder mehr, gelingt es dem SC einen Job zu finden, mit dem er pro Woche $2W_4 * 10$ GM verdient. Wird der Wurf verfehlt, verstreicht eine Woche ohne Einkommen, bis eine erneute Probe abgelegt werden kann. Bei einem kritischen Fehlwurf (also einer 2) muss der SC zwei Wochen ohne Einkommen hinnehmen.

PREISLISTEN

Eine Goldmünze (GM) entspricht 10 Silbermünzen (SM), oder auch 100 Kupfermünzen (KM).

10 Münzen wiegen 1 Pfund. 1 Edelstein wird als 1 Münze Gewicht gezählt, und 1 Geschmeide als 10 Münzen (also 1 Pfund).

Tabelle 25: Waffen

Waffe	Preis	Schaden	Gewicht
Axt, Streit-	6 GM	1W8	6 Pfund
Axt, Hand-	3 GM	1W6/1W4	3 Pfund
Keule	2 KM	1W4	3 Pfund
Armbrust, schwer	25 GM	-	8 Pfund
Schwere Bolzen (10)	3 GM	1W8	1 Pfund
Armbrust, leicht	16 GM	-	4 Pfund
Leichte Bolzen (10)	3 GM	1W6	1 Pfund
Dolch	2 GM	1W4/1W3	1 Pfund
Dolch, silbern	30 GM	1W4/1W3	1 Pfund
Wurfpfeil	5 SM	1W3	1/2 Pfund
Flegel	3 GM	1W6	5 Pfund
Flegel, schwer	8 GM	1W8	10 Pfund
Hammer, leicht	1 GM	1W4	2 Pfund
Hammer, schwer	7 GM	1W6	5 Pfund
Wurfspeer	1 GM	1W6	2 Pfund
Lanze	7 GM	2W6/2W12	15 Pfund
Langbogen	40 GM	-	3 Pfund
Kompositbogen	50 GM	-	3 Pfund
Pfeile (20) im Köcher	5 GM	1W8	3 Pfund
Streitkolben	5 GM	1W6	4 Pfund
Morgenstern	6 GM	1W6	6 Pfund

Waffe	Preis	Schaden	Gewicht
Picke, schwer	8 GM	1W8	6 Pfund
Picke, leicht	5 GM	1W6	3 Pfund
Stangenwaffe	7 GM	1W10/2W6	15 Pfund
Kampfstab	2 GM	1W6	4 Pfund
Krummsäbel	15 GM	1W6	4 Pfund
Kurzbogen	25 GM	-	2 Pfund
Pfeile (20) im Köcher	5 GM	1W6	3 Pfund
Pfeil mit Silberspitze	5 GM		
Schleuder	2GM	-	0 Pfund
Schleudersteine (10)	-	1W4	5 Pfund
Speer	1 GM	1W6/1W8	6 Pfund
Schwert, Lang-	10 GM	1W8/1W12	4 Pfund
Schwert, Bastard-	25 GM	2W4/2W6	6 Pfund
Schwert, Kurz-	8 GM	1W6/1W8	2 Pfund
Schwert, Zweihänder-	30 GM	1W10/3W6	15 Pfund
Dreizack	4 GM	1W8	4 Pfund

Flegel und Morgensterne ignorieren den zusätzlichen Rüstungsschutz durch ein Schild.

Tabelle 26: Rüstungen

Rüstung	Preis	RK	Gewicht	BW
Ungerüstet	-	9 [10]	-	12"
Waffenrock	4 GM	8 [11]	10 Pfund	12"
Lederrüstung	5 GM	7 [12]	15 Pfund	12"
Verstärkte Lederrüstung	30 GM	6 [13]	20 Pfund	9"
Schuppenpanzer	45 GM	6 [13]	40 Pfund	6"
Kettenhemd	75 GM	5 [14]	30 Pfund	9"
Schienenpanzer	80 GM	4 [15]	40 Pfund	6"

Rüstung	Preis	RK	Gewicht	BW
Bänderpanzer	90 GM	4 [15]	35 Pfund	9"
Plattenpanzer mit Helm	400 GM	3 [16]	45 Pfund	6"
Schild	10 GM	-1 [+1]	10 Pfund	
Helm	10 GM		3 Pfund	
Pferderüstung	150 GM	5 [14]	60 Pfund	

Tabelle 27: Sonstige Ausrüstung

Gegenstand	Preis	Gewicht
Diebeswerkzeug	30 GM	1 Pfund
Eisennägel, 1 Dutzend	1 GM	5 Pfund
Enterhaken	1 GM	4 Pfund
Fackeln (6)	3 SM	8 Pfund
Zunderkästchen	1 GM	-
Fischernetz	5 GM	1 Pfund
Flakon (leer)	1 SM	1/2 Pfund
Flaschenzug	5 GM	5 Pfund
Flasche, (Wein-) aus Glas	2 GM	1 Pfund
Hammer	5 SM	2 Pfund
Handfesseln	15 GM	2 Pfund
Heiliges Symbol (aus Holz)	6 SM	-
Heiliges Symbol (aus Silber)	25 GM	1 Pfund
Heiliges Wasser (Flakon)	25 GM	1/2 Pfund
Holzstab (10 Fuß = 3 Meter)	2 SM	8 Pfund
Kerzen (10)	10 KM	-
Kette (10 Fuß / 3 Meter)	30 GM	10 Pfund
Knoblauch (3 Knollen)	3 KM	-
Krähenfuß	1 GM	1 Pfund
Kreide (1 Stück)	5 KM	-

Gegenstand	Preis	Gewicht
Laterne	9 GM	3 Pfund
Leiter (10 Fuß = 3 Meter)	5 SM	20 Pfund
Öl (1 Fläschchen)	1 SM	1 Pfund
Papier (Blatt)	2 SM	-
Pergament (Blatt)	3 SM	-
Pflock, Holz. (3)	5 KM	1 Pfund
Phiole (für Tinte, Tränke, heiliges Wasser)	1 GM	1/10 Pfund
Ration, frisch (pro Tag)	2 SM	1 Pfund
Ration, konserviert (pro Tag)	5 SM	1/2 Pfund
Rucksack (Fassungsvermögen 300 Münzen)	2 GM	10 Pfund
Sack, groß (Fassungsvermögen 300 Münzen)	2 SM	1/2 Pfund
Sack, klein (Fassungsvermögen 150 Münzen)	1 SM	1/2 Pfund
Sattel	10 GM	20 Pfund
Satteltasche (Fassungsvermögen 300 Münzen)	1 SM	1/2 Pfund
Schlafsack	2 SM	5 Pfund
Schloss	20 GM	1 Pfund
Schreibfeder	1 SM	-
Seil, Hanf- (50 Fuß = 17 Meter)	1 GM	10 Pfund
Seil, Seide (50 Fuß = 17 Meter)	10 GM	5 Pfund
Spaten oder Schaufel	2 GM	8 Pfund
Spiegel, kleiner Stahl-	20 GM	1/2 Pfund
Spruchbuch (leere Seiten)	25 GM	3 Pfund
Spruchrollenbehälter	1 GM	1/2 Pfund
Stemmeisen	2 GM	5 Pfund
Tinte (1 Phiole)	8 GM	-

Gegenstand	Preis	Gewicht
Wasserschlauch oder Weinschlauch (leer)	1 GM	4 Pfund
Wein (1 Liter)	1 GM	2 Pfund
Wolfsbann (1 Büschel)	10 GM	-
Wolldecke	5 KM	2 Pfund
Würfel, 1 Paar	2 SM	-

Tabelle 28: Haus-, Reittiere und Vieh

Tier	Preis	Tier	Preis
Hund	1 GM	Jagdhund	17 GM
Wachhund	25 GM	Schaf/Ziege	1 GM
Esel	8 GM	Pony	15 GM
Maultier	20 GM	Reitpferd	40 GM
Schlachtroß	225 GM	Kuh	10 GM
Ochse	15 GM	Taube	2 KM
Huhn	3 KM	Singvogel	4 KM
Falke	18 GM	Habicht	40 GM
Ferkel	1 GM	Schwein	3 GM

Tabelle 29: Speisen und Getränke

Bier	1 SM
Starkbier	1 GM
Met	2 SM
Traubenwein	2 GM
Krug Wasser	1 KM
Käsestulle	2 KM

Tabelle 29: Speisen und Getränke

Brotsuppe	5 KM
Griesbrei	2 KM
Braten	1 GM
Bankett pro Gast	10 GM

Tabelle 30: Logis

Übernachtung im Schlafsaal pro Person	1 SM
Übernachtung im Doppelzimmer pro Person	2 GM
Übernachtung im Einzelzimmer	3 GM
Hafer für 1 Pferd pro Tag	1 SM

Tabelle 31: Beförderungsmittel

	Preis
Handkarren	10 GM
Fuhrwerk, einachsig	100 GM
Fuhrwerk, zweiachsig	200 GM
Floß, pro Quadratmeter	1 GM
Ruderboot (Prahm)	20 GM
Kanu	55 GM
Rettungsboot (Gig)	1.000 GM
Segelboot	2.000 GM
Flussboot	4.000 GM
Segelschiff, klein (Kogge)	7.000 GM
Galeere, klein	12.000 GM
Langschiff	17.000 GM
Segelschiff, groß (Karacke)	22.000 GM

	Preis
Frachtsegelschiff	30.000 GM
Galeere, groß (Trireme)	32.000 GM
Galeasse	65.000 GM

Tabelle 32: Handwerker

Beruf	Täglicher Lohn	Monatlicher Lohn
Träger / Diener	1 SM	1 GM
Zimmermann	3 SM	2 GM
Lederarbeiter	2 SM	30 SM
Maler	10 SM	10 GM
Fackelträger	4 SM	1 GM
Steinmetz	4 SM	3 GM
Viehhändler	2 SM	30 SM
Schneider	2 SM	30 SM
Fuhrknecht	5 SM	5 GM
Waffenschmied	-	100 GM
Hufschmied	-	30 GM
Goldschmied/	-	100 GM
Edelsteinschleifer		
Bergarbeiter	-	150 GM

Tabelle 33: Gelehrte

Beruf	Monatlicher Lohn
Alchimist	300 GM
Architekt	150 GM

Beruf	Monatlicher Lohn
Pionier-Artillerist	150 GM
Seher	bis etwa 1200 GM
Schriftgelehrter	150 - 300 GM
Verwalter/Kastellan	200 GM / Stufe
Spione	Verhandlungssache

Tabelle 34: Seeleute

Dienstgrad	Monatliche Heuer
Deckscrew	2 GM
Ruderer	5 GM
Maat (1. Stufe)	30 GM + 1%
Offizier (2.-3. Stufe)	100 GM + 5%
Schiffsführer (4.-7. Stufe)	100 GM + 25%

Die Prozentangabe bei der monatlichen Heuer bezieht sich auf einen entsprechenden Anteil an der Prise bzw. dem Gewinn des Unternehmens zur See. Die Crew erwartet einen Anteil von 5 %, den sie unter sich aufteilt.

Seeleute haben 1-6 Trefferpunkte, und kämpfen wenn es sein muss ungerüstet (RK 9) mit Säbeln und Entermessern (S:1-6). Marine-Infrantristen haben die gleichen Werte wie die *schwere Infanterie* in der folgenden Tabelle.

Die höheren Dienstgrade Maat, Offizier und Schiffsführer sind NSC der entsprechenden Stufen - meistens Kämpfer - und haben die entsprechenden Spielwerte.

Tabelle 35: Söldner, Sold pro Monat in GM

Söldnertyp	Zwerg	Elf	Goblin	Mensch	Ork
Bauer , normale Kleidung, Kurzsword TP 1-6, RK 9, S: 1-6, BW 12"	-	-	-	1	-
Schwere Infanterie , Kettenhemd, Schild, Sword TP 1-8, RK 4, S: 1-8, BW 6"	5	7	-	4	2
Armbrustschütze , Kettenhemd, schwere Armbrust TP 1-8, RK 5, S: 1-6, BW 6"	7	-	-	5	3
Armbrustschütze , beritten , Armbrust, TP 1-8, RK 9, S: 1-6, BW 12"	20	-	-	-	-
Bogenschütze , Lederrüstung, Kurbogen, Sword, TP 1-6, RK 7, S: 1-6, BW 9"	-	12	4	7	5
Bogenschütze, beritten , Kurbogen, TP 1-6, RK 9, S: 1-6, BW 18"	-	35	-	15	-
Langbogenschütze , Langbogen, Kettenhemd, TP 1-6, RK 5, S: 1-8, BW 9"	-	25	-	10	-

Söldnertyp	Zwerg	Elf	Goblin	Mensch	Ork
Leichte Kavallerie, Lederrüstung, Lanze, TP 1-6, RK 7, S: 1-10, BW 24"	-	25	-	10	-
Mittelschwere Kavallerie, Kettenhemd, Lanze, TP 1-8, RK 5, S: 1-10, BW 18"	-	-	-	15	-
Schwere Kavallerie, Plattenrüstung, Lanze, Schwert, TP 1-8, RK 3, S: 1-10, BW 18"	-	-	-	20	-
Wolfsreiter, Lederrüstung, Speer, TP 1-4, RK 6, S: 1-6, BW 18"	-	-	6	-	-

Tabelle 36: Baukosten

Struktur	Kosten
Holzgebäude, 30 Quadratfuß	2.500 GM
Steingebäude, 30 Quadratfuß	4.000 GM
Burgmauer 20' hoch, 100' Länge	5.000 GM
Bastion (halbrunder Turm), 30' hoch 30' Durchmesser	7.000 GM
Torhaus, 20' hoch, 30' x 20'	7.500 GM
Turm, mittelgroß, 30' hoch, 20' Durchmesser	17.500 GM
Turm, groß, 30' hoch, 30' Durchmesser	30.000 GM
Vorwerk (Torhaus, 2 mittelgroße Türme, Zugbrücke)	38.000 GM

Struktur	Kosten
Burgfried, quadratisch, 80' hoch, 60 Quadratfuß	76.000 GM
Burggraben, 100' x 20' x 10' Tiefe	400 GM
Verliesgang, Steinboden, 10' x 10' x 10'	450 GM

Die Kosten von Türmen verdoppeln sich für Türme die höher als als ihr Durchmesser sind. Türme dürfen maximal doppelt so hoch sein wie ihr Durchmesser.

ERFAHRUNG

XP FOR GOLD

Für jede *gesicherte* Goldmünze erhält ein Charakter einen Erfahrungspunkt (1 GM = 1 EP). Als gesichert gilt: ausgegeben, verschenkt, auf die Bank gebracht, oder auch *überzeugend* sicher irgendwo vergraben. Im letzteren Fall sollte der Spieler eine Karte zu seinem Schatz zeichnen.

GM bringen keine Erfahrungspunkte wenn der Charakter seine Münzen unfreiwillig verloren hat. Zum Beispiel weil sie ihm gestohlen wurden.

XP FOR MONSTERS

Monster die *überwunden* werden erbringen ebenfalls Erfahrungspunkte, und zwar 100 EP pro Trefferwürfel. Ein Monster kann in diesem Sinne nur überwunden werden, wenn es den Charakteren in irgendeiner Form Schwierigkeiten macht, und grundsätzlich eine Gefahr für die Charaktere dargestellt.

XP FÜRS ÜBERLEBEN

Charaktere, die eine ganze Spielrunde überleben, erhalten 500 Erfahrungspunkte.

ERREICHEN NEUER STUFEN

Um eine neue Stufe zu erreichen, braucht ein Charakter die erforderliche Anzahl an Erfahrungspunkten *und* eine Nacht erholsamen Schlaf.



OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

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.
6. 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.

7. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
8. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorised version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
9. Copy of this License: You **MUST** include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
10. 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.
11. 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.
12. 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.

13. 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.
14. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 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 © 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 © 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.

Castles & Crusades: Monsters Product Support, © 2005, Troll Lord Games.

Basic Fantasy Role-Playing Game Copyright © 2006–2008 Chris Gonnerman.

New Spells: A Basic Fantasy Supplement Copyright © 2007 Chris Gonnerman, Ola Berg, Angelo Bertolli, Jeff Querner, Everett Bradshaw, Emiliano Marchetti, Ethan Moore, Jim Bobb, and Scott Abraham

OSRICTM © 2006, Stuart Marshall, adapting material prepared by Matthew J. Finch, based upon the System Reference Document, and inspired by the works of E. Gary Gygax, Dave Arneson, and many others.

Labyrinth Lord™ © 2007–2009, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.

Swords & Wizardry Core Rules, © 2008, Matthew J. Finch

Eldritch Weirdness, Book One, © 2008, Matthew J. Finch

Darwin's World © 2002, RPGObjects; Authors Dominic Covey and Chris Davis.

Mutant Future™ © 2008, Daniel Proctor and Ryan Denison. Authors Daniel Proctor and Ryan Denison.

Advanced Edition Companion, © 2009–2010, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.

Lamentations of the Flame Princess: Weird Fantasy Role-Playing Deluxe Edition, © 2010, LotFP. Author James Edward Raggi IV

First Level Magic-User Spells Grindhouse Edition Spell Contest: Book-peak, © 2011 Daniel Smith

First Level Magic-User Spells Grindhouse Edition Spell Contest: Howl of the Moon, © 2011 Joel Rojas)

Lamentations of the Flame Princess: Weird Fantasy Role-Playing Grindhouse Edition, © 2011, LotFP, Author James Edward Raggi IV

Lamentations of the Flame Princess: Weird Fantasy Role-Playing Player Core Book: Rules & Magic © 2013 LotFP, author James Edward Raggi IV

Menschen & Magie, © 2019, Laurens Kils-Hütten

Open Content: All text and tables of Menschen & Magie, except for the equipment tables on pages 20 through 32, which are based on an idea by Brendan S. a.k.a necropraxis and used here with kind permission.

END OF LICENCE