

## Charaktererschaffung

Wähle, ob du deine Attribute würfelst oder Werte verteilst.

Beim verteilen hast du die Werte +2,+2,+1,+1,0,0.

Würfle 2w6 für jedes Attribut. Bei 6- ist der Wert 0, bei 7-9 beträgt er +1, bei 10-11 +2, und wenn du eine 12 hast sogar +3.

Du darfst ein Attribut um 1 erhöhen (max+3), falls du ein andres um einen Punkt senkst.

Such dir eine **Klasse** aus. Du erhältst du eine Fertigkeit von deiner Klasse und kannst eine zusätzliche auswählen. Du kannst dir auch zwei Fähigkeiten deiner Klasse auswählen.

Du hast 1 **TrefferWürfel** (w6) + deinen KON-Wert in extra Trefferwürfeln. Würfle deine Trefferwürfel und behalte so viele Würfel wie du Stufen hast. Die Augenzahl dieser Würfel sind deine Trefferpunkte (HP). Einsen dürfen nochmal gewürfelt werden.

Wenn du rastest und eine Ration zu dir nimmst, dann würfle deine Trefferpunkte neu.

Falls dich ein Heiler betreut, würfle eine zusätzlichen w6.

## Klassen

**Kämpfer** erhalten Athletik.

*Fähigkeiten:* **Gefecht** SKIRMISH(+1 Schaden und Rüstung zählt als eine Stufe leichter), **Hart im Nehmen** TOUGH(+1 Rüstung), **Umbringen** SLAY(+2 Schaden), **Wegstecken** HARDY(+6HP)

**Schurken** erhalten Heimlichkeit (STEALTH). Fähigkeiten: **Meucheln** BACKSTAB(+3 schaden bei hinterhältigen Angriffen), **Glückspilz** LUCKY(verwandle einmal pro tag einen Fehlschlag in einen Teilerfolg), **Reflexe** (du bist zuerst dran und kannst bei Überraschung reagieren), **Bastler** TINKER(du kannst Schlösser knacken, Taschendiebstahl, Fallen entschärfen in eile versuchen)

**Zauberer** erhalten LORE.

Du beginnst das Spiel mit zwei Wesenheiten, die du beschwören kannst **SUMMON** (siehe Magie).

*Wähle noch eine andere Fähigkeit:* **Zaubertricks** CANTRIP (du kennst drei einfache Formeln: Flamme, Schatten, Stimme projizieren usw.), **Befehlen** COMMAND(du kannst versuchen jeder Art von Geistern, Dämonen usw Befehle zu erteilen), **Rituale** (du kannst okkulte Rituale durchführen, die in uralten Folianten und schriftrollen beschrieben werden und beginnst das spiel mit zwei dir bekannten ritualen)

**Waldläufer** erhalten Überleben SURVIVAL.

Wähle zwei Fähigkeiten: Tiergefährte (du hast eine loyales und kluges Tier als Begleiter), Späher (wenn du die vorhut übernimmst, erspäht du das ziel bevor es dich sieht), Salve (+2 fernkampfschaden), Tiersprache (du kannst dich mit tieren unterhalten und veruchen ihnen befehle zu erteilen)

Mönch und Barden ...

## REGELN

### WÜRFELN

Wenn du etwas riskantes oder etwas mit ungewissem Ausgang versuchst, würfle 2W6 und zähle den Wert eines deiner Attribute hinzu, je nach dem welche Art von Handlung du vorhast. (der SL sagt dir mögliche Konsequenzen bevor du würfelst, und du kannst dich entscheiden ob es dir das Risiko wert ist oder dich für einen anderen Weg entscheiden)

Ein Ergebnis von **6 oder weniger** ist ein Fehlschlag: es läuft schlecht und du bekommst die Konsequenzen zu spüren. Ein Ergebnis von **7-9** bedeutet einen Teilerfolg: du schaffst es, aber es kostet dich etwas, erfordert einen Kompromiss, erlaubt einen Gegenschlag, du wirst verletzt, es gibt Nebenwirkungen usw. Ein ergebnis von **10 oder mehr** ist ein voller Erfolg, du schaffst es ohne Komplikationen. Und schliesslich ein ergebnis von **12 oder mehr** ist ein kritischer Erfolg, du schaffst es fast perfekt und es gibt einen zusätzlchen Gewinn oder Vorteil.

**Fertigkeiten:** wenn du eine anwendbare Fertigkeit hast, gibt es keine völligen Fehlschläge für dich. Ein ergebnis von 6 oder weniger bedeutet einen teilerfolg mit einem grössen Kompromiss oder Komplikation als bei 7-9.

### KONVENTIONEN UND PRINZIPIEN

Für mache Situationen extisiren sehr gute und bewährteKonvention der Interpretation, so z.B hat sich im Kampf die Prozedur "Hauen und Stechen" aus DungeonWorld oft bewährt.

Hilfreich beidieser Art zu spielen sind Prinzipien,die das Spiel anleiten.

**1) Stell fragen und bau auf die Antworten**

**2) Der MdZ würfelt nie.**

3) die Unterhaltung

**4) fiktionale Positionierung**

### DER SCHICKSALSWÜRFEL

Manchmal wird der SL den **Schicksalswürfel** heranziehen, um zu ermitteln, wie die Situation sich entwickelt. Niedrige Zahlen bedeuten Unglück, hohe zahlen Glück (oder zumindest kein Elend). Der Schicksalswürfel kann benutzt werden um herauszufinden, wie das Wetter wird, die Einstellung eines zufälligen NSC zu bestimmen oder um fest zu stellen, ob ein wanderndes Monster auftaucht. Der SL darf den Schicksalswürfel auch benutzen, um den ausgang einer Handlung SCs zu bestimmen, die nur vom reinen glück abhängt.

*Diese Regeln sind dazu da, sie ganz euren Bedürfnissen auzupassen! Man kann sie im verlauf des Spieles erweitern und anpassen. Wir raten zu einer offen Haltung und einer ledendigen Diskussion über die Möglichkeiten in eurer Runde.*

## XP und Stufen

Man bekommt erfahrungspunkte für bestandene Gefahren (1 für etwa einfaches und bis zu 20 für echt schwere Herausforderungen) und den Abschluss eines Auftrags oder einer Suche (25 bis 100). Die stufe bestimmt wieviele Trefferwürfel, Fertigkeiten und Fähigkeiten man hat man hat, und wieviel schaden man verursacht.

Mit 0 erfahrungspunkten ist man Stufe 1. Man bracht die aktuelle stufe \* 100 EP um in die nächste stufe aufzusteigen. Mit 100 steigt man in die zweite Stufe auf, mit 300 (100+200) in die dritte usw.

\_Trefferwürfel\_: 1+Kon in der ersten Stufe, +1 alle geraden stufen (2,4,6...)

\_Fertigkeiten\_: 2 in der ersten Stufe, +1 alle durch 3 Teilbaren stufen (3,6,9)

\_Fähigkeiten\_: 2 in der ersten Stufe, +1 alle durch 3 Teilbaren stufen (3,6,9)

\_Schaden\_: d6 in der ersten Stufe, +1w6 in den Stufen 5 und 10

Zusätzliche \_Attributspunkte\_ gibt es in den stufen 4,7 und 10. Kein Attribut darf über +3 erhöht werden.

Stufe	TrefferW	Fertigkeiten	Attribute	Fähigkeiten	Schaden	xP total
1	1+CON	1+1		2		0
2	+1					1000
3		+1		+1		3000
4	+1		+1(max +3)			6000
5					+1w6	10000
6	+1	+1		+1		15000
7			+1(max +3)			21000
8	+1					28000
9		+1		+1		36000
10	+1		+1(max +3)		+1w6	45000

## Equipment

### WEAPONS

**Light** (10s): d6. *may be wielded as a secondary weapon, allowing you to re-roll damage once per attack.* includes daggers, short swords, and hand axes.

**Martial** (30s): d6+1. must be wielded in main hand. includes long swords, hammers, axes, spears etc.

**Great** (40s): d6+2 damage. uses two hands. includes two-handed swords, battle-axes and pole arms.

**Shortbow** (10s): d6. also slings etc.

**Bow** (30s): d6+1. also crossbows, pistols etc.

**Heavy Bow/Gun** (50s): d6+2 damage if firing from a stationary position. includes arbalests and muskets.

### ARMOUR

**Light** (30s): armor 1.

**Full** (60s): armor 2. always has a helm. Makes it very hard to run, move quietly, swim, leap etc.

**Shield** (10s): +1 armor.

### OTHER

**Adventuring Gear** (2s each): 20ft rope, iron spike, chalk, parchment, flint/steel, torches (4), tent, dice, caltrops (slows pursuers), bandages, travel rations, waterskin, wineskin.

**Tools** (5s each): crowbar, hatchet, animal trap, lockpicks, pen & pot of ink, fishing pole, shovel, grappling hook, pickaxe, collapsible pole.

**Occult Items** (10s each): quicksilver (per dose), pouch of bone dust, vial of holy water (one use), vial of blood, ritual incense and oils.

**Fancy Items** (20s each): mirror, lantern, spyglass, sand timer, board game, elaborate clothes, holy symbols and other charms.

**Fire Oil** (20s per flask): sets an area on fire (d6+1 damage/round for 3 rounds unless extinguished). fills a lantern 10 times.

**Boats**: rowboat (50s) to galley (200,000s).

**Carts**: cart (30s) to wagon (100s).

**Taverns**: 1s to sleep, 1s to eat, 1s to get drunk.

**Property**: house (1,000s) to manor (100,000). Horses: mule (30s), horse (100s), warhorse (1,000s).

## Hirelings

Cost per day

**Torch Bearer** (2s): 3hp, knife.

**Guide** (5s): 6hp, knife, lantern, rope.

**Expert** ( $[(x^2)+1]$ s):  $(3+x)$ hp, skill X, dagger, bow.

#

**Redshirt** (3s): 5hp, light weapon, shield or armour

**Veteran** (20s): 12hp, spear, shield, light armor.

**Champion** (60s): 18hp, full armor, halberd, sword, shield, dagger.

# HINTERGRUND – aotomiodri

Vor etwa 12 Jahren hat die Herrenrasse mit ihren wichtigsten Gefolgsleuten die Welt verlassen um im Himmel die Throne der Götter zu usurpieren. Ihre Weltumspannende Zivilisation ist zusammengebrochen und die obersten Autoritäten sind nun selbsternannte lokale Despoten.

Was hat noch zum Zusammenbruch beigetragen?

Seit die Meister den Himmel gestürmt haben, herrscht auch von den Göttern Funkstille. Seitdem haben sich Geister in der Welt gezeigt. Sie behaupten die Meister hätten unterdrückt, deshalb können sie nicht hervorkommen. Zauberer haben gelernt mit ihnen umzugehen.

Wir sind auf uns allein gestellt, uns bleibt nur **eigene Wege** zu finden ..... *und die verlassenen Palaäste und Tempel der alten herren zu plündern.*