

Orbis Incognita

Das Regelwerk

Basisregeln

IMPRESSUM

Autor

Niels Bengner, der Schöpfer von Orbis Incognita, wurde 1978 auf Norderney geboren und verbrachte seine Kindheit und Jugend in Ostfriesland. Er beschäftigt sich seit 1994 mit Rollenspiel und studiert seit 1999 in Braunschweig Geschichte. Seine Lieblingsdrogen sind Tee, Schokolade und Bücher.

Vollständige nicht-bebilderte Online-Ausgabe

Version Dezember 2006

Das Orbis Incognita Regelwerk ist geistiges Eigentum von Niels Bengner. Sämtliche Rechte liegen beim Autoren. Die Online-Version darf nur für den privaten Gebrauch heruntergeladen und ausgedruckt werden. Bei der Weitergabe/Kopie an Freunde und Bekannte ist auf Vollständigkeit zu achten. Ein Weiterverkauf ist nicht gestattet. Das Werk darf ohne schriftliche Genehmigung des Autoren in keiner Weise (z.B. Internet, Printmedien) veröffentlicht werden. Auch die Rechte der Wiedergabe durch Vortrag, Funk und Fernsehen sind vorbehalten. Kopien sind nur auszugsweise zum privaten Gebrauch gestattet.

Alle Texte und Tabellen wurden mit größter Sorgfalt erarbeitet. Für eventuell verbliebene fehlerhafte Angaben und deren Folgen kann keine Verantwortung oder irgendeine Haftung übernommen werden. Anregungen und Rückmeldungen sind sehr erwünscht. Der Autor und die Spieltester sind stets bemüht, den Belangen der Endanwender nachzukommen, sofern dies in ihren Möglichkeiten steht.

Orbis Incognita hat ausdrücklich keinerlei Bezug auf real existierende Religionen, Rassen oder Weltanschauungen. Die männliche Anredeform wird lediglich der Praktikabilität halber verwendet und dient in keiner Weise dazu, bestimmte Geschlechter zu bevorzugen oder zu benachteiligen.

Orbis Incognita Team: Niels Bengner (Autor), Gloria H. Maderfeld (Illustrationen), Florian Jysch (Lektorat und Layout), Aleksander Zgraja (Webdesign, Bildbearbeitung und Datenhaltung), Markus Homeister (Formatierung und technische Unterstützung), Lennart Hintz (Zusatzmaterial und Public Relations).

Weiteres Material auf <http://www.orbisincognita.de>

Vorwort des Autoren

Warum gibt es dieses Rollenspiel? Nun, warum hast du es denn überhaupt gesucht und gefunden? Vermutlich, weil du bislang bei jedem System irgendwelche Fehler gefunden hast: zu kompliziert, zu unrealistisch, zu konservativ, zu abgehoben, zu verbreitet oder zu exotisch - oder einfach zu teuer. Genau diese Gründe haben mich dazu getrieben, endlich DAS perfekte Rollenspiel zu schreiben. Woran ich natürlich gescheitert bin, denn wie ich durch das selbstlose Opfer von gnadenlos verworfenen Konzepten, Notizen und Ideen erfahren habe, gibt es wohl kein perfektes Spiel. Also habe ich Orbis geschrieben - das System, das meinen persönlichen Vorstellungen von einem perfekten Rollenspiel am nächsten kommt.

Orbis Incognita spielt in einer Fantasywelt, in der gerade die Renaissance begonnen hat. Die Magie wird wie die anderen Wissenschaften nicht nur aus alten Quellen gespeist, sondern durch neue Ideen, Entdeckungen und Experimente belebt. Neue hochseetaugliche Schiffe mit mehreren Masten und einer Bewaffnung aus schweren Kanonen und leichten Handfeuerwaffen bringen wagemutige Entdecker zu entlegenen Orten und reichen Kolonien. An den Höfen des mächtigen und aufstrebenden Nordreiches schwelgen die Höflinge in Luxus, kämpfen um Einfluss und hecken eine Intrige nach der anderen aus. Abenteurer werden hier immer wieder für Ermittlungen, Spionage oder Schutz vor listigen Attentätern benötigt, während es in den entlegenen Regionen der Welt noch mehr als genug unerforschte Gewölbe und mächtige Ungeheuer gibt.

Die Essenz des Spieles liegt in der Mischung aus Expeditionen in ferne Länder, in denen man noch unbekannte Ungeheuer, blutrünstige Wilde,

verlassene Tempel voller Schätze, geheimnisvolle Magie und jede Menge Kämpfe finden kann auf der einen, und den Intrigen, Ermittlungen, Spionageaffären, politischen Manövern, drohenden Kriegen oder heiteren Festen im Nordreich auf der anderen Seite.

Die Regeln sind dabei relativ komplex gehalten - wer jetzt der Meinung ist, dass gutes Rollenspiel auch ohne viele Regeln auskommt, hat völlig recht. Aber andererseits - warum sollte man auf Regeln verzichten, die die meisten Situationen abdecken, in den Kämpfen taktische Optionen bieten und es auch weniger reddegewandten Spielern erlauben, effektive Charaktere zu führen? Immerhin gehören Würfel und Regelbücher fest zum Rollenspiel, und im Endeffekt kann jede Gruppe so viele oder wenige der vorhandenen Regeln anwenden, wie sie will.

Und wie ist dieser Name zustande gekommen? Nun, zunächst war der deutlich bekannter klingende Titel Terra Incognita geplant, doch leider gibt es ein derartiges Spiel schon... Also statt Terra lieber Orbis, was Kreis bedeutet und oft für „Erdkreis“ verwendet wird.

P.S. Ich weiß inzwischen auch, dass das grammatikalisch falsch ist. Kleines Latinum knapp geschafft. Seid ihr besser? Ja? Streber!

Danksagung des Teams

Wir danken allen die auf die eine oder andere Weise die Erstellung dieses Regelwerks unterstützt haben: Chris, Cornelia Suchocki, Gerrit Groen, Gerrit Lammert, Jan, Lars, Maïke Groen, Nicole, Wibke Schlimme und allen Spielerinnen und Spielern von Orbis Incognita!

Inhaltsverzeichnis

| | | | |
|---|-----------|--|------------|
| Inhaltsverzeichnis..... | 4 | Kampf mit zwei Waffen | 80 |
| 1 Basisregeln..... | 7 | Laden von Feuerwaffen | 80 |
| Attribute..... | 8 | Reichweite für Fernwaffen | 81 |
| Nebeneigenschaften..... | 8 | Schüsse im Nahkampf | 81 |
| Fertigkeiten & Proben..... | 9 | Reiterkampf | 81 |
| Motivation | 9 | Waffenloser Kampf | 81 |
| Erfahrung & Lernen..... | 11 | Patzer im Bewaffneten Nahkampf..... | 82 |
| Lehrbücher, Training & Schulen..... | 12 | Patzer bei Bogen & Armbrüsten..... | 82 |
| Liste der Abkürzungen | 13 | Patzer im Unbewaffneten Nahkampf.. | 82 |
| 2 Charaktererschaffung..... | 15 | Patzer bei Handfeuerwaffen..... | 82 |
| 1. Das Grundkonzept..... | 16 | Patzer bei Granaten..... | 82 |
| 2. Die Rasse..... | 16 | Kampfbeispiel | 82 |
| 3. Das Volk..... | 18 | Schwere Wunden am Kopf..... | 84 |
| 4. Die Attribute..... | 19 | Schwere Wunden am Rumpf..... | 84 |
| 5. Besondere Nachteile..... | 19 | Schwere Wunden am Arm..... | 85 |
| 6. Besondere Vorteile | 21 | Schwere Wunden am Bein..... | 85 |
| 7. Errechnung der Nebentwerte..... | 23 | 6 Die Waffenliste..... | 87 |
| 8. Die Berufswahl | 23 | Qualität von Waffen | 90 |
| 9. Beruf der Eltern | 24 | Blaustahl | 90 |
| 10. Verteilung der Fertigkeiten..... | 27 | Verzierungen | 90 |
| 11. Die Ausrüstung..... | 28 | Rüstungen | 90 |
| 12. Die 3 Ideale..... | 28 | Schilde | 91 |
| 13. Die Ausarbeitung..... | 28 | Feuerpulver | 91 |
| 3 Berufsliste für SC..... | 31 | Handfeuerwaffen..... | 91 |
| 4 Fertigkeiten..... | 61 | Erklärung der Waffendaten..... | 91 |
| Liste der Fertigkeiten in Kurzform | 62 | Waffenbeschreibungen und -regeln | 91 |
| Beschreibung der Fertigkeiten | 62 | 7 Abenteueralltag..... | 99 |
| 5 Kampfregeln..... | 75 | Reisen & Rasten | 100 |
| Die Kampfwerte..... | 76 | Gasthausregeln | 101 |
| Die Kampftrunde | 77 | Wind & Wetter | 102 |
| Angriffsproben..... | 77 | Waidmännisches | 103 |
| Taktische Vor- und Nachteile | 79 | Berge & Fassaden | 104 |
| Besondere Angriffe..... | 79 | Wasser & Sümpfe..... | 105 |
| Überraschung | 80 | Verfolgungsjagden | 106 |
| Rückzug & Flucht | 80 | Fallen & Gifte | 107 |
| Gelegenheitsangriff | 80 | 8 Magieregeln & Zauber..... | 109 |
| Gegenseitige Deckung..... | 80 | Grundlagen der Magie | 110 |
| Bruchproben für Waffen | 80 | Handhabung von magischen Kräften . | 110 |
| | | Bannzauber & Widerstandswürfe | 111 |

| | | | |
|---|------------|--|------------|
| Magie spüren & analysieren | 111 | Heiliges Wasser..... | 160 |
| Handhabung von Ritualen..... | 112 | Krankheiten..... | 160 |
| Geisterbeschwörungen | 113 | Liste der Krankheiten | 161 |
| Magische Unfälle & Patzer | 114 | 12 Kräuter und Pharmazie..... | 165 |
| Handhabung von Artefakten | 115 | Liste der Medikamente | 166 |
| Die Schule der Hexerei | 115 | Liste der Heilpflanzen | 167 |
| Die Schule der Zauberei | 119 | Liste der Drogen | 169 |
| Die Schule der Nekromantie | 122 | Liste der Gifte | 170 |
| Die Schule der Sonne | 125 | Kräuter suchen | 171 |
| Die Schule der Monde | 129 | Kräutergärten | 171 |
| Die Schule des Wurmtes | 132 | 13 Herbenkrieg..... | 173 |
| 9 Magische Gegenstände..... | 137 | Emotionen | 174 |
| Herstellung von Zauberkwerk | 138 | Manipulierende Fertigkeiten | 175 |
| Zauberbeutel der Hexer | 138 | Emotionen Festigen | 176 |
| Runenstäbe der Zauberer | 138 | Emotionen zerstören & pervertieren .. | 176 |
| Zaubersiegel der Nekromanten | 139 | 14 Intrigenspiel..... | 177 |
| Talismane der Sonnenkirche | 139 | Prestige erlangen..... | 178 |
| Ikonen der Mondkirche | 139 | Prestige verlieren | 179 |
| Fluchgeschenke der Wurm-priester | 140 | Eindruck machen..... | 179 |
| Herstellung von Reliquien | 140 | Ämter & Pfünden | 179 |
| Korpus & Modulation | 141 | Einfluss nutzen | 180 |
| Typische Reliquien | 142 | Allierte | 181 |
| Reliquienhandel | 144 | Gefolgsleute | 181 |
| Liste der magischen Hilfsmittel | 144 | 15 Tipps für den Spielleiter..... | 183 |
| 10 Alchimie und Elixiere..... | 147 | Teil 1: Wie Schreibe ich Abenteuer? . | 184 |
| Grundlagen der Alchimie | 148 | Teil 2: Wie leite ich Abenteuer? | 185 |
| Labore & Ausrüstung | 148 | Teil 3: Kämpfe spannend gestalten ... | 186 |
| Alchimistische Analysen | 148 | Teil 4: Die SC und der Tod | 186 |
| Chemikalien | 148 | Teil 5: Psychologie der NSC | 186 |
| Feuerwerk | 150 | Teil 6: Gold & Belohnung | 187 |
| Magische Elixiere | 151 | Teil 7: Das Flair von Orbis | 187 |
| Typische Elixiere | 151 | 16 Bestiarium..... | 189 |
| Legendäre Elixiere | 152 | Kreaturen des Nordreiches | 191 |
| Zutaten & Rezepte | 153 | 17 Abenteuermarkt..... | 223 |
| 11 Gesundheit & Medizin..... | 155 | Geld im Nordreich..... | 224 |
| Lebenspunkte (LP) | 156 | Warentabellen..... | 224 |
| Ausdauerpunkte (AP) | 156 | Lebensmittel | 225 |
| Entbehrungen..... | 157 | Kleidung | 225 |
| Stürze..... | 157 | Wildnisausrüstung | 226 |
| Ersticken..... | 158 | Waffenzubehör | 226 |
| Feuer..... | 158 | Werkzeuge | 226 |
| Wundbehandlung | 158 | Körperpflege | 227 |
| Medizinische Ausrüstung..... | 159 | | |

| | | | |
|---|------------|--|------------|
| Tiere & Tierbedarf | 227 | Perlen..... | 234 |
| Fahrzeuge | 227 | Gemmen..... | 235 |
| Gelehrtenbedarf | 227 | Schmuckstücke | 235 |
| Musikinstrumente | 228 | Beutetabellen | 235 |
| Drogen, Gifte & Heilmittel | 228 | Besondere Schatzfunde..... | 236 |
| Magierbedarf | 228 | 19 Kleine Weltbeschreibung..... | 241 |
| Immobilien | 228 | Eine Welt im Umbruch | 242 |
| Dienstleistungen | 229 | Der Weltendrache | 242 |
| Alchimistische Erzeugnisse | 229 | Gestalt der Welt | 242 |
| Löhne & Erträge | 229 | Der Kontinent Nordland..... | 243 |
| Hehler & Händler | 230 | Der Kontinent Südland | 244 |
| Lebenshaltung & Status | 230 | Die unerforschten Ozeane..... | 246 |
| 18 Kleinodien & Schätze..... | 233 | Das Randeis..... | 247 |
| Edelsteine..... | 234 | Himmel & Hölle..... | 247 |
| Halbedelsteine..... | 234 | Der kalte Weltenraum..... | 247 |
| Schmucksteine..... | 234 | 20 Anhang..... | 249 |



Kapitel 1

Basisregeln

① Attribute

Die Attribute sind die grundlegenden Eigenschaften aller Charaktere, sie werden durch Gene und Entwicklung in der Jugend festgelegt und können später nur begrenzt gesteigert werden. Bei *Orbis* gibt es 4 Attribute:

Stärke (STR):

Muskelkraft, Masse und körperliche Widerstandsfähigkeit. Sehr starke Charaktere sind meistens auch schwer, schwache aber nicht unbedingt leicht.

Geschicklichkeit (GES):

Schnelligkeit und Geschmeidigkeit der Bewegungen, Fingerfertigkeit und Reaktion. Obwohl leichte Charaktere generell beweglicher sind, ist auch eine gewisse Menge Muskelkraft vonnöten.

Intelligenz (INT):

Logisches Denken, Erinnerungsvermögen und Allgemeinwissen sowie schnelle Auffassungsgabe. Beim kaum entwickelten Schulsystem der meisten Länder sind auch sehr intelligente Charaktere oft ungebildet.

Charisma (CHR):

Ausstrahlung und Einfühlungsvermögen sowie Aussehen. Auch wenig attraktive Charaktere können sehr charismatisch sein, bestes Beispiel aus der Realität sind diverse allgemein bekannte Politiker des 21. Jahrhunderts.

Die Attribute normaler Menschen haben einen **Attributswert (AW)** von 5 bis 15, niedrigere Werte sind stark unterentwickelt, höhere beneidenswert gut. Normalerweise liegen Attribute nie unter 1 und fast nie über 20, nur bei sehr großen Wesen kann die STR ganz erheblich über 20 liegen.

① Nebeneigenschaften

Aus den Attributen errechnen sich einige weitere wichtige Eigenschaften:

Wahrnehmung (WN):

Proben auf WN werden meist geheim vom Spielleiter durchgeführt um zu sehen, ob der Charakter verborgene Dinge, schleichende Gegner, Parfum an einem Brief oder Gift im Wein bemerkt.

Willenskraft (WK):

Proben auf WK sind immer dann nötig, wenn etwas die Psyche des Charakters erschüttert, ein direkter

Zauber auf ihn gewirkt wird, oder er einer Versuchung oder einem Impuls widerstehen will.

Vitalität (VT):

Dieser Wert wird bei drohenden Infektionen oder Vergiftungen, der Überwindung bereits ausgebrochener Krankheiten und der Regeneration verlorener LP verwendet.

Lebenspunkte (LP):

Die aktuelle Gesundheit wird durch Lebenspunkte bemessen. Fallen die LP unter 1, liegt der Charakter im Sterben und muss schnell behandelt werden, bei -10 ist er sofort tot.

Ausdauerpunkte (AP):

Während der Verlust von LP nur langsam geheilt werden kann, werden AP schnell wieder erholt. Fallen die AP auf 0, fällt der Charakter in Ohnmacht. Fallen sie unter den negativen AP-Wert, stirbt der Charakter an Entkräftung.

Wundschwelle:

Die Wundschwelle entspricht bei Wesen von 30 bis 300 kg (also allen Spielercharakteren) 5, bei kleineren 3, bei großen (300 bis 3000 kg) 10, bei sehr großen (3 bis 30t) 15 und bei gigantischen (über 30 Tonnen) 20. Richtet ein einzelner Treffer bei einem SC 5 oder mehr Punkte Schaden an (bei anderen Wesen 3, 10, 15 oder 20 Punkte), wird eine schwere Wunde ausgewürfelt.

Laufweite (LW):

Die Laufgeschwindigkeit entspricht der doppelten GES in Metern (bei Trollen +3, bei Zwergen -3) pro Kampfrunde, wobei man maximal die dreifache LW pro Runde spurten kann.

Tragkraft:

Je mehr Gepäck ein Charakter mit sich herumschleppt, desto langsamer und unbeweglicher wird er, wobei die Kapazität von seiner STR abhängt:

Unbelastet: 0 bis STR x 1 kg, keine Abzüge

Leicht belastet: STR x 1 kg bis STR x 2 kg, Laufweite -3.

Mittel belastet: STR x 2 kg bis STR x 3 kg, Laufweite -6, - 2 auf GES und verbundene Fertigkeiten (wie Angriff und Abwehr).

Schwer belastet: STR x 3 kg bis STR x 5 kg, Laufweite -10, - 5 auf GES und verbundene Fertigkeiten (wie Angriff und Abwehr).

Die maximale „Schlepplast“ entspricht STR x 10 kg. Der Charakter muss seine Last alle WK x 10m für eine Minute absetzen.

Schadensbonus:

Je nach STR wird der Schaden von waffenlosem Kampf, Nahkampfwaffen und Wurfaffen beeinflusst:

| STR | Bonus | STR | Bonus |
|-----------|-------|-----------|--------|
| 01 bis 04 | - 2 | 15 bis 17 | +2 |
| 05 bis 08 | - 1 | 18 bis 20 | +3 |
| 09 bis 11 | + 0 | 21 bis 25 | +1W6 |
| 12 bis 14 | + 1 | 26 bis 30 | +1W6+1 |

① Fertigkeiten & Proben

Während jeder Charakter alle Attribute und Eigenschaften besitzt, müssen Fertigkeiten während der Charaktererschaffung oder im Spiel extra erlernt werden.

Der **Fertigkeitswert (FW)** setzt sich aus einem dazu passenden Attributswert geteilt durch 2 (seltener zwei Attribute / 4) + der erlernten **Erfahrungsstufe (ES)** zusammen. Hat man keine ES erworben, kann man die Fertigkeit teilweise mit -3 ausüben (Entscheid des SL). Die höchste normale ES ist 10, pro Punkt darüber ist $\frac{1}{2}$ Stunde Extratraining pro Tag nötig, die 5 MOT pro Monat kostet! Das absolute Maximum ist ES 15.

Proben

Meistens reicht das Vorhandensein einer Fertigkeit oder die Höhe eines Attributes aus um zu entscheiden, ob eine geplante Handlung möglich ist oder nicht. Wann immer der Ausgang einer Handlung jedoch ungewiss und für den Spielverlauf von Bedeutung ist, kann der SL eine Probe auf eine passende Fertigkeit oder ein Attribut anordnen.

Zunächst legt der SL eventuelle Modifikatoren (+ X = Bonus, - X = Malus) fest, dann würfelt der Spieler mit 1W20. Entspricht der Wurf höchstens dem modifizierten Wert, war es ein Erfolg, liegt er darüber war es ein Fehlschlag. Eine 1 auf W20 ist ein besonderer Erfolg, eine 20 ein besonderer Fehlschlag, sofern der Wurf mindestens um 5 Punkte unter bzw. über dem modifizierten Wert liegt.

Modifikatoren je nach Schwierigkeit:

| Schwierigkeit | Modi | Schwierigkeit | Modi |
|---------------|------|---------------|------|
| Kinderleicht | +10 | Schwer | -5 |
| Leicht | +5 | Sehr schwer | -10 |
| Durchschnitt | +0 | Abartig | -15 |

Bei einer **Konfliktprobe** messen zwei Charaktere gleiche (STR gegen STR beim Armdrücken) oder passende (Wahrnehmung gegen Heimlichkeit) Spielwerte miteinander. Dazu legt der erste Spieler seine Probe ab, bei Erfolg wird die Differenz vom W20 zum Wert als Malus für die Probe des zweiten verwendet, beim Misslingen als Bonus. Die Probe des zweiten Spielers entscheidet dann, ob letzterer die Konfliktprobe gewinnt oder verliert.



***Beispiel:** Der Tunnelkämpfer Bolodon hat in einem Laden eine traumhafte Donnerbüchse entdeckt, die er unbedingt seinem Waffenarsenal hinzufügen will. Da er aber knapp bei Kasse ist, will er den Preis von 15 Gulden herunterhandeln. Der SL entscheidet, dass er eine Konfliktprobe Verhandeln 8 gegen INT 11 des Verkäufers schaffen muss, um den Preis um 10% auf 13 Gulden 10 Taler zu senken. Seine eigene Probe misslingt mit einer 15 auf W20 dann auch komplett - für die folgende Probe des Händlers gibt es also einen Bonus von (8 -15 = -7) +7. Und bei einem modifizierten Wert von 18 kann er ja praktisch nicht mehr verlieren - es wird also teuer für unseren kleinen Waffenliebhaber...*

① Motivation

Motivation ist die treibende Kraft im Leben jedes Abenteurers. Dieser innere Antrieb, geboren aus den Erfolgen und Annehmlichkeiten eines ebenso harten wie auch interessanten Lebens, ermöglicht ihnen, sich über die dumpfe Masse des einfachen Volkes zu erheben. **Motivationspunkte (MOT)** treten an die Stelle der Erfahrungspunkte anderer Rollenspiele, unterscheiden sich aber hinsichtlich ihrer Erlangung und Verwendung in einigen Punkten:

Zum einen symbolisieren sie nicht die praktische Erfahrung in einer Fertigkeit oder die wundersame Fähigkeit, durch das Erschlagen von Monstern die Fertigkeit Kräuterkunde zu verbessern. Vielmehr sind sie das Maß für den inneren Antrieb, den man durch Erfolgserlebnisse und ein gutes Leben erhält und der einen zu noch größeren Taten antreibt (eben die Motivation).

Zum anderen kann man sie nicht einfach gegen höhere Spielwerte eintauschen. Motivation erlaubt es einem Charakter aber, langweiligen Tätigkeiten wie Studium und Training, aber auch fleißiger Arbeit nachzukommen. Im Notfall kann man auch „alles geben“, um einzelne wichtige Proben zum Erfolg zu führen.

Motivation erlangen

Für **jedes erreichte Ziel** in einem Abenteuer vergibt der Spielleiter eine Belohnung von **5 bis 50 MOT**.
Beispiele:

| Erreichtes Ziel | MOT |
|--------------------------------------|--------|
| Kleine Szene ohne echtes Risiko | 5 MOT |
| Einfaches Problem oder Risiko | 10 MOT |
| Komplexes Problem oder großes Risiko | 20 MOT |
| Blutiger knallharter Endkampf | 50 MOT |

Der **Lebensstil** des Charakters gibt monatlich um so mehr MOT, je bequemer und angenehmer er ist.
Beispiele:

| Lebensstil | Kosten | Motivation |
|--------------------|---------------|------------|
| Gosse | 1 G pro Monat | 4 MOT |
| Gesinde | 2 G pro Monat | 6 MOT |
| Häusler | 3 G pro Monat | 8 MOT |
| Kleinbürgerlich | 4 G pro Monat | 10 MOT |
| Dienstmannen | 6 G pro Monat | 12 MOT |
| Herrschaftlich | 12 G / Monat | 15 MOT |
| Hochherrschaftlich | 25 G / Monat | 20 MOT |
| Fürstlich | 100 G / Monat | 25 MOT |

Außergewöhnliche **Vergnügungen** bringen jeweils **1 bis 3 MOT**, allerdings nur, wenn sie neu oder doch zumindest nicht alltäglich sind. Ohne Freunde oder Bekannte genossen, bringen sie aber nur die Hälfte!
Dauer wenigstens 3 Stunden. Beispiele:

| Vergnügen | Kosten | MOT |
|---|--------|-------|
| Kneipenabend, Gauklertruppe. | 1 T+ | 1 MOT |
| Lustige Feier, Besuch im Zirkus oder Theater. | 3 T+ | 2 MOT |
| Rauschendes Fest, Premiere im Theater. | 10 T+ | 3 MOT |

Durch **gutes Rollenspiel** und das Erfüllen der eigenen **Ideale** erhalten Charaktere jedes mal **1 bis 5 MOT** nach Ermessen des Spielleiters.

Schlechtes Rollenspiel, Versagen durch eigene Schuld oder offenkundige **Schandtaten** können hingegen eine Strafe von **-1 bis -10 MOT** bringen!

Die erlangte MOT wird vom Spielleiter notiert und am Ende jeder Sitzung verteilt. Gibt es in einer Sitzung längere Ruhephasen, kann er sie auch zwischendurch vergeben.



***Beispiel:** Nachdem die 4 Abenteurer nach einer längeren Fahrt auf dem Fluss Gomd in der Stadt Nevongard ankommen, wollen sie ihre Ankunft durch eine nette Kneiptour feiern. Der Wogenwolf Thorg ist mit dem Ideal Feste feiern besonders partybegeistert und erhält gleich 2 MOT, da er sich zum ersten Mal durch eine Auswahl von Weinen und Bieren trinken darf - in Thursgard gab es immer nur Met. Bolodon säuft auch gerne, hat das aber schon öfters gemacht und erhält nur 1 MOT - immerhin, er war tagelang auf dem Fluss, da tut eine kleine Feier gut. Magister Hendreg hat in seiner Zeit als Student der Zauberei dermaßen viel, oft und reichlich gezecht, dass weitere Wiederholungen ihn kaum noch interessieren - 0 MOT. Die Tierbändigerin Lissaia schließlich vertrug noch nie Alkohol, die schrägen Kneipenlieder sind eine Beleidigung für ihre Elfenohren und außerdem durfte sie kaum eines ihrer geliebten Schmusetiere mit in den Schankraum nehmen - deshalb gibt es auch keine MOT...*

Motivation verwenden:

Zunächst einmal kann man mit Hilfe von Motivation **Proben „boosten“** und somit doppelt würfeln:

Mit geballter Motivation kann ein Charakter bei wichtigen Aktionen **„alles geben“** und durch den vorher angekündigten Einsatz von (Wert geteilt durch 2) MOT die Probe zweimal würfeln - das bessere Ergebnis zählt.

Ist eine Probe hingegen schon gescheitert, kann man immer noch versuchen, **„alles zu retten“** und durch das Ausgeben von (Wert mal 2) MOT die schon gescheiterte Probe noch einmal würfeln - das zweite Ergebnis zählt, egal wie es aussieht!



Beispiel: Kaum in der Stadt angekommen, geben sich die Jungs der Gruppe ordentlich die Kante. Lissaia geht lieber mit ihrem Schmusebären und den drei Hundchen gassi. Nach einigen amüsant kreichenden und fliehenden Menschen hat ihr Bärchen offenbar etwas Leckeres in einem der Häuser gerochen und klettert durch das Fenster hinein, als auch schon die Bewohner in Hysterie geraten und nach der Wache rufen. Enttäuscht über so wenig Verständnis pfeift Lissaia ihren Bären zurück (der sich nur noch schnell das Hähnchen vom Ofen angelt) und macht sich auf den Rückweg, als plötzlich Schüsse durch die Straße hallen. Irgend ein besorgter Bürger hat einfach auf ihren Bären geschossen!

Während die Hunde treu bei Frauchen bleiben, gerät ihr Bär (verständlicherweise!) in Panik und rennt los, genau auf einen Haufen Stadtwachen mit Speißen zu, die gerade jetzt erscheinen. Mit einer Probe auf Abrichten versucht Lissaia, ihn zur Raison zu bringen, würfelt... 14 bei FW 12 - Mist! Lissaia muss ihren Bären bremsen, also würfelt sie erneut und gibt dafür satte 24 MOT aus - das doppelte des FW, da sie es erst nach der Probe angesagt hatte.

Am nächsten Tag, bei der Verhandlung vor dem niederen Gericht, ist sie besser vorbereitet. „Oh bitte glauben sie mir, euer Ehren, Purzel hat so was noch NIE gemacht, ich SCHWÖRE es!“ Damit diese satte Lüge durchgeht, investiert Lissaia gleich 5 MOT (9 geteilt durch 2) um auf ihren eher bescheidenen FW in Schauspielerei von 9 zweimal würfeln zu dürfen.

Ebenfalls sinnvoll ist es, zwischendurch **fleißig zu arbeiten** und für 1 MOT pro Tag (5 pro Woche, 25 pro Monat) doppelt so effizient zu arbeiten wie sonst (statt 8 Stunden normale also 12 Stunden harte Arbeit). Wird man hingegen zu fleißiger Arbeit gezwungen (durch Vorgesetzte oder die harte Realität) werden diese MOT zwangsweise abgezogen!

Schließlich, und dies ist vielleicht die wichtigste Funktion, kann man MOT ausgeben, um zu **lernen**. Näheres dazu im folgenden Abschnitt.

① Erfahrung & Lernen

Um neue Fertigkeiten oder Spezialtechniken zu erlernen, sowie vorhandene Fertigkeiten, Nebenwerte und Attribute zu erhöhen, muss man eine **Lernzeit (LZ)** absolvieren. Dieser Wert ist nicht unbedingt mit dem realen Zeitaufwand identisch, denn unter guten Bedingungen lernt man eben viel schneller als unter schlechten.

Je nach erlangter **Lernzeit** werden Charaktere in **fünf Erfahrungsgrade** eingeteilt:

| | |
|-------------------|--------|
| 2000 bis 2999 LZ: | Grad 1 |
| 3000 bis 4499 LZ: | Grad 2 |
| 4500 bis 6499 LZ: | Grad 3 |
| 6500 bis 8999 LZ: | Grad 4 |
| 9000 LZ+: | Grad 5 |

Bei jedem Anstieg des Grades erhalten die Charaktere Zugriff auf bessere **Techniken** oder **Zauber**, das Anrecht auf höhere **Titel** sowie einen **Attributspunkt**, den sie beliebig verteilen können, allerdings kann kein Attribut mehr als 3 mal gesteigert werden.

Will man ansonsten ein **Attribut steigern**, benötigt man für die erste Steigerung **200 LZ**, für die zweite **400 LZ** und für die dritte **800 LZ**. Um mehr als 3 Punkte lässt sich auf normalem Weg kein Attribut steigern!

Willenskraft, Wahrnehmung und Vitalität werden wie Attribute gesteigert, allerdings zu halben Kosten, also **100 LZ** für die erste, **200 LZ** für die zweite und **400 LZ** für die dritte Steigerung. Änderungen bei den Attributen können auch die Nebenwerte ändern.

Will man ein **Berufstalent erlernen**, muss man dafür **25 LZ** für **Grad 1** ausgeben, **50** für 2, **100** für 3, **200** für 4 und **400** für den fünften Grad. Jede Technik kann aber erst auf dem entsprechenden Grad erlernt werden!

Will man eine **Fertigkeit erlernen oder steigern**, benötigt man die nächste ES mal 10 LZ. Will man eine Fertigkeit erlernen, die man noch nicht beherrscht, muss man $1 \times 10 = 10$ LZ ausgeben. Will man eine schon erlernte Fertigkeit z.B. von ES 6 auf ES 7 verbessern, muss man $7 \times 10 = 70$ LZ ausgeben. Die höchste normale ES ist 10, pro Punkt darüber verliert der Charakter 5 MOT pro Monat durch $\frac{1}{2}$ Stunde intensives Extratraining pro Tag! Das absolute Maximum ist ES 15.

Tabelle für Lernkosten

| Steigerung | LZ | Steigerung | LZ |
|------------|----|-------------|-----|
| ES 0 auf 1 | 10 | ES 5 auf 6 | 60 |
| ES 1 auf 2 | 20 | ES 6 auf 7 | 70 |
| ES 2 auf 3 | 30 | ES 7 auf 8 | 80 |
| ES 3 auf 4 | 40 | ES 8 auf 9 | 90 |
| ES 4 auf 5 | 50 | ES 9 auf 10 | 100 |

Unter gewissen Umständen kann der SL auch zusätzlich **zweckgebundene LZ** vergeben, wenn eine Fertigkeit im Abenteuer besonders trainiert wurde.

① Lehrbücher, Training & Schulen

All die schöne Motivation nützt einem Charakter wenig, wenn er keine guten Lernbedingungen hat. Je nach gewählter Methode unterscheiden sich die Kosten an Motivation, Zeit und Geld.

Selbsttraining ist vermutlich die schlechteste Wahl, denn es ist langsam und ineffizient, aber dafür kostenlos und auch ohne Lehrer möglich. Der Charakter benötigt lediglich die notwendigen **Lehrmittel** (zum Klettern Bäume und Klippen, für den Schwertkampf Übungswaffen und Gegner, für Alchimie ein Labor und Chemikalien...) und pro 10 LZ ein **Lehrbuch**. Dieses enthält schriftlich die nötigen Informationen und Anweisungen für den Schüler. Pro Tag (8 Stunden) benötigt der Schüler 1 MOT und erhält $\frac{1}{2}$ LZ.

Ohne Lehrbuch ist ein Training nur bedingt möglich, dauert doppelt so lange und erfordert eine erfolgreiche Probe auf INT pro LZ - sonst lernt man gar nichts!

Lehrer können jede Fertigkeit vermitteln, in der sie mindestens 3 Erfahrungsgrade über dem Schüler stehen. Die Effizienz und Kosten eines Lehrers hängen von seinem FW *Pädagogik* ab, jeder Tag (8 Stunden) Unterricht erfordert aber 1 MOT. Bis FW 8 ist er **ineffizient** ($\frac{1}{2}$ LZ pro Tag, 2 T), mit FW 9 bis 12 unterrichtet er **normal** (1 LZ pro Tag, 4 T), mit FW 13 bis 16 ist er **gut** (2 LZ pro Tag, $\frac{1}{2}$ G) und ab FW 17 sogar **sehr gut** (3 LZ und 1 G+ pro Tag).

Schulen kombinieren mehrere Lehrer, Lehrmittel und Bücher zu einem möglichst guten Unterricht für viele Schüler. Es gibt Schulen für nahezu jede Fertigkeit, sie sind viel billiger als Privatlehrer und leichter zu finden. Allerdings sind sie strenger reglementiert, haben feste Zeiten und akzeptieren nicht jeden Schüler. **Sehr gute Schulen** bringen 3 LZ pro Tag, **gute Schulen** 2 LZ, **normale Schulen** 1 LZ und **schlechte Schulen** $\frac{1}{2}$ LZ pro Tag. Während normale und schlechte Schulen oft öffentlich und kostenlos oder sehr billig sind (2 bis 10 T pro Monat), verlangen gute und sehr gute Privatschulen meist $\frac{1}{2}$ bis 10 G pro Monat oder lassen nur bestimmte Schüler zu (angehende Kleriker, Adelige, INT 12+ oder konfessionell).

Unwillige Schüler mit zu wenig MOT hängen lustlos im Unterricht herum, konzentrieren sich nicht, „vergessen“ ihre Hausaufgaben öfters oder schwänzen den Unterricht.

Fleißige Schüler hingegen können 3 MOT pro Tag ausgeben und dadurch den doppelten Lernerfolg erzielen.

Arbeit dient in erster Linie zum Geldverdienen. Nebenbei erhalten Charaktere aber auch LZ in den verwendeten Fertigkeiten, und zwar 5 LZ pro Monat. In besonders gleichförmigen und langweiligen Jobs erhält man weniger oder gar keine LZ, bei interessanteren Tätigkeiten sind es bis zu 10 LZ pro Monat.



Beispiel: Während die 4 Abenteurer in Nevongard auf einen lukrativen Auftrag warten, versucht Thorg die ihm unbekannte gomdische Sprache zu lernen. Um die Erfahrungsstufe von 0 auf 1 zu bringen sind 10 LZ nötig. Thorg hat noch 31 MOT übrig. Der einfachste Weg wäre, den Leuten auf der Straße zuzuhören und hier und da etwas aufzuschnappen - aber nicht gerade der beste ($\frac{1}{2}$ LZ pro Tag für 1 MOT, wenn die Probe auf INT gelingt). Hilfreicher wäre ein Lehrbuch (keine Proben nötig), wenn Thorg denn lesen könnte... Also entschließt er sich, einfach seine neuen Freunde um Hilfe zu bitten.

Lissaia ist zwar sofort bereit ihn zu unterrichten, aber bei ihrem Geschnatter versteht Thorg kaum etwas (FW in Pädagogik 4 = ineffizient, $\frac{1}{2}$ LZ pro Tag). Bolodon lehnt ab, da er „keine Zeit für Geplapper“ hat (und gomdisch selbst nur auf ES 3 beherrscht, zu gering um andere effizient zu unterrichten). Immerhin musste Hendreg in seiner Studienzeit so viel Nachhilfe geben, dass er einen FW von 9 in Pädagogik vorweisen kann. Als Lehrer kann er normal mit 1 LZ pro Tag unterrichten - und das für Gruppenmitglieder sogar gratis!

Zwei Tage später erhält die Gruppe endlich den Auftrag, einen üblen Verbrecher nach Albion zu überführen, wo ihn der Prozess erwartet. Thorg muss sich beeilen, denn auf dem Weg wird keine Zeit für Unterricht sein. Also gibt er ab jetzt 3 MOT pro Tag aus, und lernt so die restlichen 8 LZ in 4 Tagen.

① Liste der Abkürzungen

| Abk. | Spieltechnischer Begriff | Seite |
|------|-----------------------------|-------|
| 1 H | Einhändige Waffe | 91 |
| 1½ H | Ein- oder zweihändige Waffe | 91 |
| 2 H | Zweihändige Waffe | 91 |
| AP | Ausdauerpunkte | 8 |
| AW | Attributswert | 8 |
| B | Betäubungsschaden (AP) | 91 |
| CHR | Charisma | 8 |
| ES | Erfahrungsstufe | 9 |
| FW | Fertigkeitswert | 9 |
| G | Gulden (= 20 T oder 240 H) | 224 |
| GES | Geschicklichkeit | 8 |
| H | Heller (12 H = 1 T) | 224 |
| KR | Kampfrunde (10 Sekunden) | 77 |
| LP | Lebenspunkte | 8 |
| LW | Laufweite in Metern pro KR | 8 |
| LZ | Lernzeit | 11 |
| MOT | Motivation | 9 |
| NSC | Nichtspielercharakter | - |
| INT | Intelligenz | 8 |
| P | Panzerbrechender Schaden | 91 |
| PB | Pariierbonus | 91 |
| PW | Panzerungswert | 76 |
| QW | Qualitätswert | 90 |
| SC | Spielercharakter | - |
| STR | Stärke | 8 |
| SL | Spielleiter | - |
| T | Taler (= 12 H, 20 T = 1 G) | 224 |
| VT | Vitalität | 8 |
| W6 | Ein 6seitiger Würfel | - |
| W20 | Ein 20seitiger Würfel | - |
| WK | Willenskraft | 8 |
| WN | Wahrnehmung | 8 |

Kapitel 2

Charaktererschaffung

Ihr Leben ist öde? Sie würden gerne plündern, marodieren, seltene Tiere ausröten und Berge von Gold bei Seite schaffen, aber sie trauen sich nicht? Dann ist *Orbis Incognita* genau richtig für sie, denn mit den folgenden Regeln können sie sich eine ganz neue Persönlichkeit erschaffen!!!

Scherz beiseite, das folgende Kapitel erklärt ihnen die nötigen Regeln, um einen unerfahrenen, aber begabten Abenteurer zu erschaffen, der die Welt von *Orbis* erschüttern kann (oder zumindest eines unterhaltsamen Todes stirbt :-)).

① 1. Das Grundkonzept

Machen sie sich zunächst einmal einige Gedanken darüber, was für einen Charakter sie spielen wollen: Einen schwitzenden Barbaren mit großem Schwert und kleinem Hirn? Einen mysteriösen Magier? Oder doch lieber einen technisch begabten Zwerg? Auch die Wahl der anderen Spieler und der Abenteuerstil des Spielleiters sollten hierbei beachtet werden. Eine gute Gruppe besteht aus einer Mischung von Kämpfern, Magiern, Waldläufern, Gaunern und Diplomaten. Ein kompetenter Mediziner ist immer sinnvoll, ein Adelige öffnet viele Türen und ein gelehrter Pazifist kann den Abenteuern eine gänzlich andere Richtung verleihen.

Machen sie sich ein paar kurze Notizen und gehen sie dann zum nächsten Schritt über.



Beispiel: Um die Regeln zu erläutern, wollen wir nebenher einen Beispielcharakter erschaffen. Ohne näheres Wissen über die Welt und das Regelsystem entscheiden wir uns für einen Wildnischarakter. Hierbei entfällt die Magie und man kann nicht nur in den Kämpfen ordentlich mitmischen, sondern sich auch außerhalb der Städte bewähren. Außerdem soll der Charakter weiblich sein - der Exotik wegen...

① 2. Die Rasse

Auch wenn auf der Erde mit diesem Begriff ziemlich viel Schindluder getrieben wurde, in der Welt von *Orbis Incognita* gibt es nun mal eine Reihe von durchweg verschiedenen kulturschaffenden Rassen, von denen die 4 wichtigsten, die so genannten „Hauptrassen“, sich für Spielercharaktere eignen.

Menschen sind die Rasse, der vermutlich auch die meisten Spieler angehören dürften. Sie unterscheiden sich kaum von den auf der Erde so penetrant verbreiteten Homo Sapiens. Ihre Attribute werden nicht modifiziert und sie haben keine angeborenen Vor- oder Nachteile.

Elfen sind zierlicher und kleiner als Menschen, im Durchschnitt 150 cm groß und 35 kg schwer, mit langen spitzen Ohren und großen scharfen Augen. Sie werden bis zu 300 Jahre alt und gelten als kunstsinnig, edel und einfühlsam, aber auch als faul, albern und verlogen. Jedes der 4 Elfenvölker hat eine dominierende Haarfarbe (Waldelfen = rot, Hochelfen = blond, Finsterelfen = weiß und die verschollenen Südelfen angeblich schwarz), die Augenfarbe ist aber immer blau oder grün und die Haut ist hellbraun bis alabasterweiß. Männer und Frauen sind gleich groß und werden wegen ihrer knabenhaften Figuren von Menschen mitunter verwechselt. Generell gibt es bei keinem Elfenvolk eine Diskriminierung der Geschlechter.

Spieltechnisch haben Elfen STR - 2, GES + 1 und CHR + 1. Alle Elfen haben den Vorteil *Scharfe Sinne* und den Nachteil *Ästhet.*

Zwerge sind, wie der Name schon vermuten lässt, mit nur 135 cm recht klein, durch einen massiven Körperbau und starke Muskeln kommen sie aber auf durchschnittlich 60 kg Gewicht. Ihre Augen sind groß und tief schwarz, da sie mit ihnen kaum Farben erkennen, aber sehr gut im Dunkeln sehen können. Zwergenmänner haben einen starken Bartwuchs (bei Frauen ist er bösen Gerüchten zum Trotz deutlich geringer) und machen $\frac{3}{4}$ der Bevölkerung aus, die wenigen Frauen werden geschützt und hoch geachtet.

Spieltechnisch haben sie STR + 1, GES +1 und CHR - 2. Ihre Augen verleihen ihnen den Vorteil *Nachtsicht* und ihre unterirdische Lebensweise den Nachteil *Himmelsfurcht*.

Trolle sind mit durchschnittlich 220 cm und 150 kg die größte der 4 Hauptrassen, dazu sind sie ziemlich behaart und ihre kräftigen Zähne, die übrigens immer wieder nachwachsen, machen sie auch nicht schöner (zumindest in den Augen von Menschen. Und Elfen erst recht. Und Zwerge finden sie auch nicht sonderlich hübsch...). Durch ihre... vielseitige Ernährung neigen sie zu dicken Bäuchen, wodurch sie aber keinesfalls träge sind. Die meisten Trolle haben rotbraunes bis schwarzes Haar und eine weiße bis braune Haut, es gibt aber auch die unbehaarten „Schwarztrolle“ in Südland.

Spieltechnisch haben sie STR + 3, GES - 1, INT - 1 und CHR - 1. Ihre Zähne und ihre Wampe geben ihnen den Vorteil *Allesfresser*, in einer von Menschen dominierten Welt gelten sie aber als zu groß.



Beispiel: *Unser Charakter wird eine Elfe. Die sind nicht eben stark, aber elegant und scharfsinnig. Dass sie sich vor hässlichen Dingen ekeln, ist nicht schlimm - denn was ist in der Natur schon hässlich?*

① 3. Das Volk

Die Welt von *Orbis Incognita* bietet über 100 Kulturen, von denen viele in der Zukunft beschrieben werden. Am Anfang sollten alle SC aber aus dem **Nordreich** kommen, in dem es 7 Völker gibt, die in der entsprechenden Publikation genau beschrieben werden:

Gomdland ist das größte Land, mit rauen Bergen, weiten Wäldern und fleißigen Bauern. Im Norden gibt es die freien Städte des wendischen Handelsbundes, im Nordosten die weitgehend autonomen, morastigen Niederen Marschen, im Gomdtal wird um die kleinen Städte Wein angebaut und in den Grafenlanden im Westen liegen winzigen Ländchen in permanentem Kleinkrieg. Exklusive Berufe: Turnierprofi und Reisiger. Größte Religion: Mondkirche.

Albion ist ein regnerisches, grünes Land an der Ostküste, von rauen Winden und Nebel geplagt. Den fleißigen Bauern und tüchtigen Kaufleuten des Tieflandes stehen die wilden Krieger des Hochlandes gegenüber. Die Nebelinseln vor der Küste sind ein mystischer Ort voller Magie und alter Monolithen. Exklusive Berufe: Hochländer und Freihändler. Größte Religion: Mondkirche.

Bourbon ist das zivilisierteste und modernste Land, sonnig, fruchtbar und wunderschön, es wird aber von einem absoluten Monarchen und einer nutzlosen Aristokratie ausgeblutet. Die meisten Elfenwälder sind Enklaven in Bourbon und zwei fast unabhängige Herzogtümer an den Grenzen sind seit Jahrzehnten umkämpft. Exklusive Berufe: Fechtmeister und Assassine. Größte Religion: Sonnen- und Mondkirche gleichrangig.

Soldale liegt ganz im Süden und ist warm und sonnig, in einigen Regionen gibt es sogar Steppen oder Wüsten. Neben den großen Adelsgütern und kleinen Bauernhöfen sticht vor allem die freie und unendlich reiche Stadt Lagunata hervor, während der Rest des Landes unter der sehr strengen Moral der Sonnenkirche leidet und zugleich seinen unbändigen Stolz daraus nährt. Exklusive Berufe: Macrador und Entdecker. Größte Religion: Sonnenkirche.

Kavernik ist das Reich der Zwerge, es hat kein zusammenhängendes Territorium, sondern viele Bingen und Städte in den verschiedenen Gebirgen und Hügelgebieten des Reiches. Exklusive Berufe: Tunnelkämpfer und Kriegstechniker. Größte Religion: Sonnen- und Mondkirche gleichrangig.

Silvania ist das Reich der Elfen, bestehend aus gut 2 Dutzend verstreuten Elfenwäldern, die über Generationen hinweg durch Magie und Arbeit in einen optimalen Zustand gebracht wurden und in denen die Elfen in Baumdörfern und lebenden Palästen wohnen. Exklusive Berufe: Schwerttänzer und Tierbändiger. Größte Religion: Animismus.

Thursgard schließlich ist das nördlichste Land des Reiches, es grenzt tatsächlich sogar an den Rand der Welt und ist nur dünn besiedelt. Nur im Süden gibt es fruchtbare Äcker, im restlichen Land leben die Trolle von Viehzucht und Fischfang. Bis auf die wenigen Städte, in denen auch Menschen leben, ist das Land ziemlich barbarisch. Exklusive Berufe: Wogenwolf und Zerstörer. Größte Religion: Animismus.



Beispiel: Elfen stammen meist aus Silvania, dem Königreich der Elfen. Dieses Land hat jedoch kein geschlossenes Gebiet, sondern besteht aus vielen „Elfenwäldern“, die über das Reich verteilt sind. Unsere Elfe stammt aus einem Elfenwald im Süden, einer Enklave im Gebiet von Bourbon.

④ 4. Die Attribute

Nachdem Art und Geburtsland des SC feststehen, kommen wir zur eigentlichen „Geburt“. Jeder Charakter hat die **4 Attribute** Stärke (STR), Geschicklichkeit (GES), Intelligenz (INT) und Charisma (CHR). Um deren Ausprägung zu ermitteln würfelt der Spieler 5 mal mit 2W6+3, streicht den schlechtesten Wert und verteilt die Werte nach Belieben auf die 4 Attribute. Am Ende werden noch die rassebedingten Modifikatoren addiert und die Ergebnisse eingetragen. Sollten die Werte zu schlecht sein (zusammen unter 40), können sie erneut ausgewürfelt werden.

Optionsregel: Mit Zustimmung von Gruppe und SL können weibliche Charaktere mit STR -1 und CHR +1 modifiziert werden.



Beispiel: Wir würfeln 13, 8, 14, 7 und 11. Die 7 wird gestrichen, zusammen ergeben die anderen Werte 46, also deutlich über 40 und auch über dem statistischen Durchschnitt von 42 - gar nicht so schlecht. Elfen neigen zum Schwächeln, da aber ein Wildnischarakter handfest sein muss, geben wir der Elfe STR 13, -2 für die Rasse = 11. Geschick benötigt sie auf ihren Streifzügen durch die Natur ebenfalls: GES 14 +1 = 15. Bleiben noch 11 und 8 für die geistigen Werte... charmant soll die Elfe auf jeden Fall sein, also 11, +1 = 12. Für die INT bleiben nur noch 8, aber darüber kann man sich noch im Spiel Gedanken machen (nur nicht zu viele, das wäre nicht rollengerecht).

⑤ 5. Besondere Nachteile

Elfen, Trolle und Zwerge haben je einen festen Nachteil, außerdem können die Spieler freiwillig einen weiteren Nachteil wählen und dafür einen zusätzlichen Vorteil erwerben. Mehr als 2 Nachteile sind verboten, sie würden den Charakter auch zu sehr schwächen. Es folgt die Liste der Nachteile:

Nachteil: Ästhet

Elfen und kultivierte Menschen lieben alles Schöne und verachten alles Hässliche. Wenn sie sich bei einer Aktion mit widerlichen Substanzen beschmutzen könnten oder ihnen bereits ausgesetzt sind, erleiden sie -2 auf alle Proben, außerdem müssen sie immer dann eine Probe auf WK ablegen, wenn sie ihre Abneigung gegen hässliche Personen oder Dinge nicht zeigen wollen.

Nachteil: Auffällig

Der Charakter kleidet und benimmt sich immer auffällig. Dadurch kann er leicht für Aufsehen sorgen (+1 auf alle öffentlichen Auftritte vor mehr als 10 Personen), wird allerdings leicht von Zeugen wiedererkannt und hat außerdem einen Malus von -5 auf jede Form von Heimlichkeit.

Nachteil: Ehrenkodex

Der Charakter folgt strengen Verhaltensregeln, die er sich selbst auferlegt hat. Wenn er sie bricht (aus Versehen oder absichtlich), ist er 2W6 Tage deprimiert (Proben -2) und verliert mindestens 10 MOT für diese Sitzung. Jeder Ehrenkodex besteht aus 3 zentralen Regeln, die sich der Spieler aus den folgenden Beispielen selbst zusammenstellen kann. Andere Regeln muss der SL genehmigen.

- Rache jede Beleidigung!
- Sei galant zu Damen!
- Schütze Wehrlose und Unschuldige!
- Zeige dich immer großzügig!
- Bestehle nur (und oft) reichere Leute!
- Biete nur gute Ware an!
- Kleide dich stets elegant!
- Schütze die Schönheit der Natur!
- Halte immer dein Wort!
- Verteidige Schützlinge mit dem Leben!
- Kämpfe tapfer bis zum Letzten!
- Vernichte das Böse!

Nachteil: Ehrlich

Der Charakter ist von Grund auf ehrlich, erhält -5 auf alle Proben beim Lügen und versucht generell, auch seine Freunde von groben Lügen abzuhalten. Immerhin kann er sich leicht einen guten Ruf aufbauen, wenn die Leute ihn kennen lernen.

Nachteil: Feinde

In der Vergangenheit hat sich der Charakter die dauerhafte Feindschaft einer mächtigen und weit verbreiteten Organisation zugezogen: einer Loge, einer Kirche oder einer Familie des Hochadels. Diese Feinde können weder bestochen, noch in einem schnellen Abenteuer erledigt werden. Vor jedem Abenteuer würfelt der SL mit 1W6, bei einer 1 oder 2 schicken diese Feinde einen Killer oder Kopfgeldjäger, erlassen einen Haftbefehl, setzen Lügen über ihn in die Welt oder schaden ihm in irgend einer Art und Weise.

Nachteil: Fett

Der Charakter ist übergewichtig und muss immer STR x 2 kg „Gepäck“ mit sich herum tragen. In einer Welt, in der Hunger zum Alltag gehört, gelten fette Leute übrigens nicht als hässlich, und sollten sie an Nahrungsmangel leiden, werden dessen Auswirkungen um eine Stufe verringert (Halbe Ration ist kein Problem, ohne Nahrung wie halbe Ration), während der Charakter 2 kg pro Woche verliert - bis er wieder essen kann...

Nachteil: Furcht vor...

Der Charakter hat eine starke irrationale Furcht vor einer alltäglichen Sache. Falls er ihr begegnet, muss ihm eine Probe auf WK -5 gelingen, sonst leidet er unter *Furcht* und erhält -5 auf alle Proben (außer Fluchtmanöver). Ist der Furchtauslöser besonders überraschend, groß oder extrem, erleidet er automatisch *Furcht* und muss eine Probe auf WK -5 ablegen, um nicht in *Panik* zu verfallen. In diesem Fall bleibt ihm nur kopflose Flucht oder hysterische Starre. Die üblichen Ängste sind:

- Tiefe Gewässer, Boote und Schiffe.
- Höhe und wankender Untergrund.
- Dunkelheit, Nebel und Unsichtbares.
- Tote, Untote und Verdammte.
- Enge Räume und Menschenmassen.
- Krabbeltiere, Reptilien und Nagetiere.

Nachteil: Hässlich

Nach den Maßstäben seines Volkes ist der Charakter alles andere als ansehnlich, er hat z.B. Pockennarben, ein schiefes Gesicht oder eine plumpe Figur. Bei Interaktion mit Leuten die ihn hässlich finden, erleidet er einen Abzug von -2 auf soziale Proben, bei anderen Völkern kann der Abzug geringer sein, aber auch höher (z.B. bei Elfen oder Adelligen -5).

Nachteil: Himmelsfurcht

Zwerge und wenige Menschen sind so an ihre engen Tunnel und Kammern gewöhnt, dass sie nervös werden, wenn sie nicht wenigstens eine Mauer oder Decke in der Nähe haben. In Städten und Wäldern sowie Gebirgen kommen sie gut zurecht, in einer Wüste oder auf einem kleinen Boot müssen sie eine Probe auf WK ablegen, bei deren Misslingen sie an *Furcht* leiden und -5 auf alle Proben haben.

Nachteil: Kurzsichtig

Der Charakter hat schlechte Augen und erleidet einen Abzug von -5 auf Fernkampf und optische Wahrnehmung auf mittlere und weite Entfernung. Bei kurzer Entfernung (unter 3 m) ist er kaum behindert.

Nachteil: Pechvogel

Der Charakter wird von ungewöhnlichen aber harmlosen Unfällen und Unglücken verfolgt. Wann immer der Spieler mit W20 eine 13 würfelt, gelingt zwar die Probe, er erleidet aber einen zusätzlichen kleinen Unfall. Dieser kann peinlich sein und billige Ausrüstung zerstören, kostet aber nie LP oder das Abenteuer.

Nachteil: Rechtschaffen

Der Charakter hat einen starken Gerechtigkeitssinn und achtet alle guten Gesetze und pflichtgetreuen Obrigkeiten. Er wird Verbrechen nur dann begehen oder zulassen, wenn sie 1. moralisch gerechtfertigt und 2. unbedingt nötig sind. Nichts hasst und verachtet er mehr, als Gesetzeshüter, Regierungen oder Richter, die korrupt sind oder gegen ihre eigenen Gesetze verstoßen.

Nachteil: Säufer

Der Charakter ist dem Alkohol sehr zugeneigt und trinkt nie Wasser, wenn auch Wein da ist. Wann immer ihm ein alkoholisches Getränk angeboten wird, muss ihm eine Probe auf WK gelingen (+5 wenn die Situation nicht nach trinken ist, -5 wenn andere trinken) um abzulehnen. Hat er ein alkoholisches Getränk genossen, muss ihm eine weitere Probe gelingen, oder er trinkt weiter bis zur Pleite oder Bewusstlosigkeit.

Nachteil: Schützlinge

Der Charakter hat Personen, die von ihm abhängig sind - meist Verwandte, aber auch Geliebte oder durch Eid verbundene Leute. Er muss sie finanziell versorgen und vor Gefahren schützen, außerdem möchte er möglichst viel Zeit mit ihnen verbringen.

Nachteil: Schwerhörig

Der Charakter kann nur schlecht hören und erleidet einen Abzug von -5 auf akustische Wahrnehmung, Heimlichkeit (beim Schleichen), Singen und Musizieren.

Nachteil: Selbstüberschätzung

Der Charakter kann alles, hat in jeder Fertigkeit FW 17+ und auch der größte Gegner ist gegen ihn gänzlich chancenlos. Ehrlich! Wirklich!!!

Nachteil: Sprachfehler

Der Charakter nuschelt, stottert, hat eine sehr unschöne Stimme oder einen extremen Dialekt. Bei allen sprachlichen Fertigkeiten hat er - 2, auf Singen und Redekunst sogar -5.

Nachteil: Stinker

Der Charakter hält nicht viel von Bädern und hat einen aufdringlichen Körpergeruch. Er hat im Umgang mit anderen Leuten -2 auf soziale Proben, -2 auf Heimlichkeit und wird leicht von jedem Spürhund gefunden.

Nachteil: Wollüstig

Der Charakter will immer nur das eine, und zwar mehrmals am Tag. Wann immer ihm eine hübsche Person des gewünschten Geschlechtes zum ersten Mal begegnet, muss ihm eine Probe auf WK gelingen, oder er beginnt heftig zu balzen - auch in Gegenwart von Ehepartnern oder Sonnenpriestern. Er kann nicht monogam oder gar im Zölibat leben. Bei mehr als 30 Tagen Abstinenz wird er depressiv, verliert 10 MOT und erleidet einen Abzug von -2 auf alle Proben. Durch reichlich Übung hat er *Einschmeicheln* + 1.

Nachteil: Zu groß

Trolle und einige echt große Menschen erleiden durch ihre ungewöhnliche Größe -2 auf Heimlichkeit, Akrobatik und Klettern, außerdem können sie nicht auf Pferden reiten.



Beispiel: Elfen haben von Natur aus den *Nachteil Ästhet*, sie ekeln sich also vor hässlichen Dingen. Dazu nehmen wir noch den *Nachteil Auffällig*, da er ideal zu einer extrovertierten aber nicht sehr hellen Elfe passt. Wir dürfen also volle 3 Vorteile wählen.

① 6. Besondere Vorteile

Jeder Charakter erhält einen besonderen Vorteil gratis. Falls er einen zusätzlichen Nachteil akzeptiert hat, darf er sich einen zweiten Vorteil aussuchen, und Elfen, Zwerge und Trolle erhalten den zu ihrer Rasse gehörenden dritten Vorteil. Mehr als 3 Vorteile kann kein SC haben. Es folgt eine Liste der Vorteile:

Vorteil: Allesfresser

Trolle können fast alle organischen Stoffe verdauen, von Gras über alte Sättel bis hin zu Knochen, und Verdauungsprobleme sind ihnen nahezu unbekannt. Allerdings bevorzugen auch sie gute Nahrung, davon mindestens 1 $\frac{1}{2}$ kg pro Tag und gerne mehr. Schlechte Nahrung (Leder, Knochen, Blätter...) zählen als halbe Ration, wenn mindestens 2 kg gegessen werden. Gegen oral verabreichte Gifte oder infizierte Nahrung erhalten sie VT +5.

Vorteil: Beidhänder

Während Rechtshänder mit der linken Hand meist Abzüge von -5 erleiden (Linkshänder mit der Rechten dito), können einige Leute beide Hände genau gleich gut benutzen. Beim Kampf mit 2 Waffen sinken die Abzüge um 1.

Vorteil: Blaues Blut

Der Charakter ist Abkömmling einer Familie des niederen Adels. Zwar ist diese nicht reich oder mächtig, aber der Charakter genießt alle gesellschaftlichen und juristischen Vorteile des Ritterstandes. Will er ein Rittergut mit den üblichen Einkünften besitzen, muss er dazu den Vorteil „Pfründen“ oder „Patron“ wählen, außerdem hat er dann Lehnspflichten (Kriegs- und Hofdienst) zu verrichten.

Vorteil: Empathie

Der Charakter ist sehr gut in der Einschätzung von anderen Personen. Er erhält einen Bonus von +1 auf alle sozialen Proben und +5 auf die Fertigkeit *Verhör*.

Vorteil: Gefahrensinn

Der Charakter hat ein fast magisches Gefühl für Gefahren. Wann immer eine Gefahr droht, kann der SL ihn warnen, dass „etwas nicht stimmt“. Ob es eine Fallgrube, ein Hinterhalt, Gift im Wein oder ein Trickbetrüger ist, muss der Charakter selbst herausfinden. Wann genau er warnt ist Entscheidung des SL, der aber vor mindestens 50% aller Gefahren warnen sollte.

Vorteil: Giftresistenz

Der Charakter ist durch exzessiven Drogenkonsum in der Jugend oder eine Ausbildung zum Alchimisten so an Gifte gewöhnt, dass er auf Giftwiderstandsproben einen Bonus von +5 erhält, außerdem verliert er nur halb so viele LP und AP durch Gifte. Allerdings wirken auch Drogen und einige Medikamente nur zu 50%.

Vorteil: Krankheitsresistenz

Der Charakter hat ein ungewöhnlich starkes Immunsystem. Er wird selten Krank und hat bei Infektions- und Genesungsproben gegen Krankheiten einen Bonus von +5, außerdem sind negative Effekte nur halb so stark.

Vorteil: Nachtsicht

Zwerge können mit ihren tiefschwarzen Augen auch bei minimalem Licht sehen. Eine Nacht mit Mond und Sternen ist fast wie heller Tag, und selbst bei totaler Dunkelheit können sie in 3m noch Schemen erkennen. Allerdings können sie Farben nur bei gutem Licht und selbst dann oft nur schlecht wahrnehmen, weshalb sie nicht selten Grautöne bevorzugen.

Vorteil: Patron

Der Charakter hat einen mächtigen Herren: Bei Klerikern die Kirche, bei Adligen der Lehnsherr, bei Gaunern ein Gangsterboss und so weiter. Dieser Herr gewährt dem Charakter ein Einkommen (6 bis 12 Gulden im Monat), Rat und Protektion. Dafür verlangt er allerdings auch die Dienste des Charakters: Wann immer der Herr ihn ruft, muss der Charakter folgen und kann keine zusätzliche Bezahlung verlangen. Wann dies geschieht und in welchem Umfang, liegt beim SL.

Vorteil: Pfründen

Aus einer Erbschaft hat der Charakter ein Vermögen, das ihm regelmäßige Einkünfte von 10 Gulden im Monat einbringt. Er kann das Vermögen nur im Notfall beleihen oder gar veräußern - und „ich will ein magisches Schwert“ ist kein Notfall! Adelige mit diesem Vorteil erhalten aus ihrem Rittergut sogar 20 Gulden im Monat, müssen dafür aber auch 90 Tage Kriegs- oder Hofdienst im Jahr leisten.

Vorteil: Reflexe

Der Charakter hat sehr schnelle Reflexe, in jedem Kampf erhält er eine zusätzliche Handlung (Angriff, Abwehr, Bewegen...), die er zu einem beliebigen Zeitpunkt einsetzen kann. Außerdem ist er nie durch eine Überraschung handlungsunfähig.

Vorteil: Scharfe Sinne

Der Charakter hat wie ein **Elf** ungewöhnlich scharfe Sinne, wodurch er einen Bonus von +2 auf WN erhält.

Vorteil: Schnelle Heilung

Der Charakter heilt Wunden und verlorene AP schneller als andere. AP regenerieren mit der doppelten Quote und jede gelungene Regenerationsprobe heilt 2 LP statt nur einem.

Vorteil: Schönheit

Der Charakter ist für die Maßstäbe seines Volkes besonders gut aussehend und erhält daher einen Bonus von +1 auf alle soziale Proben, beim anderen Geschlecht (oder Homosexuellen) sogar +3. Bei fremden Völkern ist der Bonus oft geringer oder gar nicht wirksam.

Vorteil: Sprachbegabt

Der Charakter muss nur die halben LZ-Kosten für neue Sprachen zahlen, kann von Anfang an alle Sprachen bis ES 6 erlernen und erhält dazu eine weitere Sprache auf ES 6 kostenlos.

Vorteil: Starke Aura

Der Charakter hat einen Bonus von +5 auf die AP, er kann mehr Zauber wirken und sich bei Belastung länger auf den Beinen halten.

Vorteil: Tieraffinität

Der Charakter kann sehr gut mit Tieren umgehen, und Tiere mögen ihn. Er hat einen Bonus von +2 auf alle tierbezogenen Fertigkeiten (Reiten, Tierpflege, Abrichten) und die meisten Tiere werden ihn nicht angreifen. Allerdings ist er auch ein Tierfreund und kann nicht tatenlos zusehen, wie Tiere gequält oder sinnlos getötet werden.

Vorteil: Verbindungen

Der Charakter hat ein Netzwerk aus Freunden und Bekannten in allen Orten, in denen er sich mehr als 3 Tage aufgehalten hat (1 Tag, wenn er viel Zeit und Trinkgelder in Kontaktsuche investiert). Durch eine Probe auf *Gassenwissen* kennt er „zufällig“ eine Person, die ihm hilfreich sein kann (einen Informanten, Händler, Spezialisten oder Handwerker). Diese kosten aber immer noch Geld oder Gefallen.

Vorteil: Wettergespür

Durch eine alte Narbe oder einen sensiblen großen Zeh kann der Charakter Veränderungen des Wetters in den nächsten 12 Stunden spüren. Dadurch erhält er unter anderem +2 auf die Fertigkeiten *Segeln* und *Pflanzenanbau*.



Beispiel: Scharfe Sinne haben alle Elfen, daher +2 auf *WN*. Dazu kommen Schönheit (irgendwie muss man ja den Mangel an Hirn kompensieren) und Krankheitsresistenz, da sie ziemlich viel Umgang mit Tieren hat.

① 7. Errechnung der Nebenwerte

Aus den jetzt vorhandenen Werten kann man alle Nebenwerte errechnen:

Willenskraft (WK): $(CHR + INT) / 2$.

Wahrnehmung (WN): $(INT + GES) / 2$, eventuell modifiziert durch *Scharfe Sinne* (+2) oder durch Nachteile bzw. Totems.

Vitalität (VT): $(STR + GES) / 2$.

Lebenspunkte (LP): STR + Erfahrungsstufe in der Fertigkeit *Zähigkeit*.

Ausdauerpunkte (AP): Entsprechen den LP, beim Vorteil *Starke Aura* + 5.

Laufweite (LW): GES x 2 bei Menschen und Elfen, +3 bei Trollen und -3 bei Zwergen.

Schadensbonus: Je nach STR wird der Schaden von waffenlosem Kampf, Nahkampfwaffen und Wurfaffen beeinflusst:

| STR | Bonus | STR | Bonus |
|-----------|-------|-----------|--------|
| 01 bis 04 | - 2 | 15 bis 17 | + 2 |
| 05 bis 08 | - 1 | 18 bis 20 | + 3 |
| 09 bis 11 | + 0 | 21 bis 25 | +1W6 |
| 12 bis 14 | + 1 | 26 bis 30 | +1W6+1 |

Tragkraft: Je mehr Gepäck ein Charakter mit sich herumschleppt, desto langsamer und unbeweglicher wird er, wobei die Kapazität von seiner STR abhängt:

Unbelastet: 0 bis STR x 1 kg, keine Abzüge

Leicht belastet: STR x 1 kg bis STR x 2 kg, Laufweite -3

Mittel belastet: STR x 2 kg bis STR x 3 kg, Laufweite -6, -2 auf **GES** und verbundene Fertigkeiten (wie Angriff und Abwehr).

Schwer belastet: STR x 3 kg bis STR x 5 kg, Laufweite -10, -5 auf **GES** und verbundene Fertigkeiten (wie Angriff und Abwehr).



Beispiel: Unsere Elfe hat WK 10 ($12 + 8 = 20, / 2 = 10$), WN 14 ($8 + 15 = 23, / 2 = 11,5$ gerundet zu 12, +2 durch *Scharfe Sinne*) und VT 13. Die weiteren Werte sind 11 LP und AP, Laufweite 25 Meter und wie alle Charaktere Wundschwelle 5. Sie kann 11 kg ohne Abzüge tragen, 55 kg als Höchstlast. Im Kampf hat sie einen Schadensbonus von +0.

① 8. Die Berufswahl

Die wichtigste Entscheidung für jeden SC ist die Wahl des Berufes. Der Beruf gibt nicht nur eine Auswahl von Fertigkeiten, etwas Ausrüstung und einzigartige Talente, vor allem bestimmt er auch maßgeblich, wie der Charakter in den folgenden Abenteuern gespielt werden wird. Falls ein Spieler einen Beruf wünscht, der eigentlich nur für ein anderes Volk oder Geschlecht zugelassen ist, kostet ihn das einen Vorteil (*Exotischer Beruf*) und der Spielleiter muss zustimmen. Solche Charaktere erregen viel Aufmerksamkeit und sollten sich eine gute Erklärung für ihren exotischen Beruf ausdenken.

Die genaue Beschreibung der Berufe ist im „Kapitel 3: Berufsliste für SC“ zu finden.



Beispiel: Nach längerem Studium der Berufe haben wir uns für die Tierbändigerin entschieden. Die ist nicht nur wildnisgeeignet und kann sich notfalls wehren, sie geht mit ihren Tieren auch eine quasi magische Verbindung ein.

① 9. Beruf der Eltern

Bevor ein Charakter die Karriere eines Abenteurers einschlägt, lernt er für gewöhnlich von seinen Eltern, seinen Verwandten oder in seinem ersten Beruf eine Reihe von Fertigkeiten und kann auch eine Grundausrüstung behalten. Diese können die Berufsfähigkeiten des Charakters abrunden oder in eine ganz andere Richtung erweitern. Es gibt folgende Elternberufe:

Apotheker

Als Spezialisten für die Herstellung von Medikamenten, sowie den Handel mit Heilkräutern, Drogen und Giften, sind Apotheker angesehene Mitglieder der medizinischen Berufe und verdienen entsprechend gut. Da sie aber eifersüchtig ihre Privilegien verteidigen, können ihre Nachkommen oft keine eigene Apotheke eröffnen.

Fertigkeiten: Reichsschrift, Alchimie, Kräuterkunde, Handelskunde, Kochen.

Ausrüstung: Lederschürze, kleines Alchemieset und Reiseapotheke.

Bauer

Gut 80% der Bevölkerung sind überwiegend in der Landwirtschaft beschäftigt, daher ist eine Herkunft aus diesem Bereich auch für Abenteurer nicht eben ungewöhnlich. Die meisten Bauern sind Pächter eines Grundherren, dem sie Abgaben, Frondienste und Gehorsam schulden. Ungerechten Herren laufen oft die Bauern weg, um ein freies Leben zu finden.

Fertigkeiten: Pflanzenanbau, Tierpflege, Heimwerker, Gespanne lenken.

Ausrüstung: Derbe Kleidung, Messer, Beil und ein Kriegsflögel.

Bergmann

Nicht nur Zwerge graben in den Bergen und Hügeln nach Erzen, Salz oder Kohle, auch viele Menschen leben vom Berg und ringen ihm als „Bergknappen“ seine Schätze ab. Dafür genießen sie eine Reihe von Privilegien wie eigene niedere Gerichtsbarkeit (das Berggericht), Befreiung vom Kriegsdienst und das

Recht, Waffen zu tragen und Bergwehren zu bilden.

Fertigkeiten: Gold suchen, Klettern, Handwerk: Bergbau.

Ausrüstung: Weiße Kleidung mit Kapuze, gepolsterter Lederhelm (PW 3), Spitzhacke, Laterne.

Bote

Das Überbringen von Nachrichten und Paketen wird generell von 2 Berufen übernommen: den Boten der Reichspost und privaten Boten. Erstere fahren auf Wagen und Kutschen mit dicken Postsäcken und Passagieren, wodurch sie mehr zu den Fuhrleuten gerechnet werden - auch wenn sie diese Verbindung lauthals bestreiten würden! Letztere werden meist für einzelne wichtige oder eilige Nachrichten angeheuert, die sie zu Fuß oder als Reiter überbringen. Alle Boten tragen als Zeichen ihres Standes eine blaue Kappe (bei der Reichspost incl. Zeichen), die ihnen einen gewissen Schutz gewährt: Alle Missetäter haben besonders schwere Strafen zu erwarten! Zusätzlich dürfen sie Waffen tragen und Brücken mautfrei nutzen.

Fertigkeiten: Reiten, Langstreckenlauf, Reichsschrift, Orientierung.

Ausrüstung: Sehr abgelaufene Schuhe, Botenkappe, Ledertasche, Kurzschwert, Privileg für Postpferde.

Chirurg / Feldscher

Die handwerklich ausgebildeten Meister der „blutigen Heilkunst“ dürfen weder Krankheiten behandeln noch innere Medikamente verschreiben, sind aber geübt in der Behandlung von Wunden, Brüchen, faulen Zähnen und sogar inneren Verletzungen. Falls sie keine Praxis in der Stadt haben, müssen sie oft von Dorf zu Dorf ziehen und ihre Kunden wie Marktschreier anlocken.

Fertigkeiten: Erste Hilfe, Chirurgie, Reichsschrift, Handwerk: Frisieren.

Ausrüstung: Schürze, Heilertasche, Operationsbesteck.

Fischer

An fast allen Gewässern des Reiches werden Fische gefangen, meist per Netz, Reuse oder Langleine von Booten oder Kuttern aus. Egal ob sie auf Flüssen und Seen oder nahe der Küste arbeiten, Fischer sind gute Ruderer, mittelmäßige Segler und meisterhaft im Erdenken von Gründen, warum der Fang mal wieder schlecht war. Hochseefischer hingegen entsprechen mehr echten Seeleuten, Wal- und Robbenfänger sind meist Wogenwölfe aus Thursgard.

Fertigkeiten: Boote fahren, Fischen, Segeln, Seilkunst.

Ausrüstung: Feste lange Stiefel, Angelzeug.

Fuhrmann

Auch wenn der Transport auf Booten und Schiffen billiger ist, werden viele Waren auf schweren vierspännigen Lastwagen transportiert, und sei es nur die Ernte vom Dorf zum nächsten Markt. Fuhrleute sind auf längere Routen spezialisiert, ihr Job gilt als hart und gefährlich, bringt aber mehr ein als die Feldarbeit.

Fertigkeiten: Gespanne lenken, Reiten, Abrichten, Handelskunde, Tierpflege.

Ausrüstung: Regenschirm, breiter Hut, Peitsche.

Gelehrter

Die klassische Bildung des Reiches kann sowohl an den Universitäten, als auch durch private Studien erlangt werden - letzteres vor allem von Frauen aus gutem Haus, die von ihren Familien aber ungern an eine der Universitäten geschickt werden.

Fertigkeiten: Tideonisch, Reichsschrift, Redekunst, Astronomie, Dichtkunst, Geschichtswissen, Philosophie, Rechnen und Geographie.

Ausrüstung: Schreibzeug, Gelehrtenkleidung.

Handwerker

Die Wirtschaft der Städte beruht vor allem auf der Arbeit der ehrbaren Handwerker, die in Gilden und Zünften organisiert sind und mehr oder weniger spezialisierte Waren herstellen. Auch wenn gute Handwerker immer gesucht werden, bleibt den meisten nur ein Leben als mäßig gut bezahlter Geselle, da die Meisterstellen nur an Verwandte oder gegen viel Geld vergeben werden.

Fertigkeiten: Handelskunde, Heimwerker und ein Handwerk.

Ausrüstung: Passende Werkzeuge für 2W6 Gulden, Gesellenbrief.

Hauspersonal

Jeder auch nur halbwegs wohlhabende Haushalt hat Dienstboten, von einfachen Putzfrauen, Stallknechten oder Zimmermädchen über Köche, Zofen oder Kammerdiener bis hin zum Hausdiener, der den Haushalt organisiert und fast schon selbst als Herrschaft gilt.

Fertigkeiten: Kochen, Heimwerker, Hauswirtschaft, Tierpflege.

Ausrüstung: Schürze, Mopp und Putzlappen.

Höfling

Eine beneidenswerte Minderheit von Reichen und Adligen sowie deren bevorzugte Diener haben das Glück, ihr ganzes Leben nur auf Langeweile und Vergnügen auszurichten. Sie lernen vor allem die Etikette und diverse andere höfische Fertigkeiten, die nur einen Zweck haben - den gnadenlosen

Wettbewerb mit den anderen Höflingen um Einfluss auf den Fürsten und gegen mögliche Konkurrenz zu bestehen. Wer hier versagt, verliert oft auf einen Schlag alles.

Fertigkeiten: Etikette, Tanzen, Einschmeicheln, Glücksspiel.

Ausrüstung: Edle Kleidung, Schmuck im Wert von 4W6 Gulden.

Kaufmann

Während Handwerker den Reichtum der Städte erarbeiten, sammeln ihn Kaufleute an - von kleinen Krämern und Ladenbesitzern über Reeder und Zwischenhändler bis zu den Führern der großen Handelshäuser, die Millionen von Gulden verdienen, verleihen oder verlieren.

Fertigkeiten: Handelskunde, Rechnen, Reichsschrift, eine Fremdsprache, Verhandeln.

Ausrüstung: Gute Kleidung, Feinwaage, 4W6 Gulden.

Künstler

Bildende Kunst erfreut sich im Nordreich immer größerer Beliebtheit, allerdings findet längst nicht jeder angehende Maler auch eine Anstellung oder reichlich gut zahlende Kunden. Immerhin sind Künstler viel freier und auch weltgewandter als normale Handwerker, zu denen sie oft noch gerechnet werden.

Fertigkeiten: Etikette, Malen, Handelskunde, eine weitere künstlerische Fertigkeit.

Ausrüstung: Extravagante Kleidung, Farbkasten und Pinsel, 3W6 kleinere Werke.

Landstreicher

Viele Bettler, Gauer, Gaukler und arme Hausierer müssen ihr Leben auf den Straßen des Reiches fristen, von einer Siedlung zur nächsten gejagt und jedes denkbaren Verbrechens verdächtig. Immerhin lernen sie dabei eine Menge und kommen weiter herum, als die meisten „anständigen“ Leute.

Fertigkeiten: Gassenwissen, Langstreckenlauf, Heimlichkeit und Wildnisleben.

Ausrüstung: Lumpen, Messer, Rucksack.

Liebediener

Sowohl Frauen als auch Männer verkaufen ihren Körper, einige freiwillig und gewinnbringend, die meisten durch Armut oder Zuhälter gezwungen. Immerhin lernen sie dabei, wie man andere Menschen fachkundig manipuliert, und geben diese Künste ungewollt an ihren Nachwuchs weiter.

Fertigkeiten: Einschmeicheln, Einschüchtern, Etikette, Schauspielerei.

Ausrüstung: Aufreizende Kleidung, Kosmetiktasche, billiger Schmuck für 2W6 Gulden.

Milizionär

Die meisten Bürger und freien Bauern sind zwar zum Kriegsdienst verpflichtet, aber kaum bis gar nicht trainiert. Einige Milizionäre haben sich aber um ein intensives Training gekümmert und sind dadurch zu echten Kämpfern geworden. Sie trainieren in Schützenvereinen der Städte oder am Sonntag auf dem Dorfplatz, wobei sie mitunter ziemlich gut mit ihrer Waffe umgehen, aber selten besondere Tricks erlernen.

Fertigkeiten: Bewaffneter Kampf oder Schusswaffen, Langstreckenlauf, Kriegskunst.

Ausrüstung: Dolch, Kurzschwert, Lederharnisch und Armbrust oder Hellebarde.

Naturbursche

Die meisten Leute im Reich leben mehr neben als mit der Natur, auch wenn sie direkten Kontakt haben, wie Bauern oder Landstreicher. Jäger, Holzfäller und „Hinterwäldler“ jedoch bringen ihren Kindern mehr bei, als Getreide von Unkraut zu unterscheiden. Besonders nützlich werden solche Fertigkeiten im wilden Rest von Nordland.

Fertigkeiten: Wildnisleben, Heimwerker, Schwimmen, Klettern, Tierkunde und Pflanzenkunde.

Ausrüstung: Derbe Kleidung in Naturfarben, großes Messer, Beil.

Schreiber

Da nur ein Teil der Bevölkerung lesen und schreiben kann, reicht bereits die einfache Kenntnis der Reichsschrift aus, um einen Job als Schreiber zu finden - in einer Amtsstube, als öffentlicher Marktschreiber, als Privatsekretär oder als lebender Kopierer, wenn die Auflage einen Druck nicht lohnt.

Fertigkeiten: Reichsschrift, Tideonisch, Verwaltung, Rechnen und Etikette.

Ausrüstung: Schreibzeug, Wachstafel für Notizen, 1W6 x 10 Bögen Papier und persönliches Siegel mit Wachs.

Tagelöhner

Wer kein Handwerk erlernt hat, keine Bildung besitzt und keinen Hof in Sicht hat, muss wohl oder übel als Arbeiter leben, und wer nicht als Knecht oder Diener eine Stelle findet, muss wohl jeden Tag nach einer neuen Arbeit als Träger, Bauarbeiter, Erntehelfer oder Gehilfe suchen.

Fertigkeiten: Zähigkeit und Heimwerker, dazu 2 Handwerke ohne Gesellenbrief.

Ausrüstung: Geflickte Kleidung, Werkzeug für 1W6 Gulden, Schwielen.

Musiker

Da es weder Radios noch CDs gibt, sind Musiker auf jedem Fest und in jedem Gasthaus willkommen. Die meisten sind nur einfache wandernde Spielleute, andere arbeiten in einer Gaststätte oder einer Militärkapelle, und die Besten finden eine Anstellung als Stadt-, Hof- oder Theatermusiker.

Fertigkeiten: Singen, Tanzen, Dichtkunst und natürlich Musizieren.

Ausrüstung: Auffällige Kleidung und ein Instrument für 2W6 Gulden.

Unterhalter

Gaukler, Schauspieler und Spaßmacher arbeiten meist auf Märkten, wenn sie gut sind vielleicht sogar an Fürstenhöfen oder Theatern. Die einfachen brauchen ein weites Repertoire von einfachen Künsten, um ihr Publikum bis zur „Das war einen Heller wert - Schwelle“ zu bringen. Spezialisten hingegen schließen sich oft einer Gauklertruppe an und verdienen nicht nur Geld, sondern auch Anerkennung oder gar Ruhm.

Fertigkeiten: Schauspiel, Singen, Dichtkunst, Tanzen, Taschenspielerlei und Akrobatik.

Ausrüstung: 1W6 Kostüme, Schminktasche.

Wache

Die meisten Burg- oder Stadtwachen sind zwar formell Soldaten, erfüllen praktisch aber vor allem Polizeiaufgaben: An den Toren Leute und Waren kontrollieren, auf Feuer und offene Türen achten, Herumtreiber wegzagen, Leute verhaften und immer einen Anschein von Autorität aufrecht erhalten. Gespart wird aber nicht nur am Sold, sondern auch an der Ausbildung - außer den Grundlagen des Kampfes müssen sie sich alles selber beibringen oder von alten Kollegen lernen.

Fertigkeiten: Schusswaffen, Bewaffneter Kampf, Rechtskunde, Verhören.

Ausrüstung: Lederpanzer, Kurzschwert, Hellebarde oder Armbrust mit 10 Bolzen, Sanduhr, Signalhorn.

Zusätzlich erhält jeder Charakter ohne weitere LZ-Kosten seine **Muttersprache auf ES 6** und eine **Fremdsprache auf ES 3**. Der SL sollte darauf achten, dass die SC auch miteinander sprechen können!

Berufstalente sind in 5 Grade eingeteilt. Auf dem ersten Grad können die SC auch nur den ersten Grad ihres Talentes für je 25 LZ erlernen.

Magier können zu Beginn ihrer Karriere neben ihren 4 oder 5 Kräften auch Rituale des ersten Grades erlernen (siehe Kapitel *Magie*). Diese kosten je 25 LZ. Weitere Rituale können im Spiel erlernt werden, wenn die Charaktere den nötigen Grad erreicht haben.

Alle Charaktere starten auf Grad 1.



***Beispiel:** Die Idee von Liebedienern als Eltern wird nach kurzem Überlegen verworfen - das wäre dann doch übertrieben. Aber als Kontrast zum rauen Tierbändiger ist eine künstlerische Herkunft gut geeignet - also Unterhalter. Unsere Elfe stammt aus einer der vielen Elfenfamilien, die als Gaukler durchs Land ziehen und die einfältigen Menschen unterhalten. Nachdem sich ihr Talent für Tiere herausstellte, wurde sie einem Tierbändiger in die Lehre gegeben und steht jetzt mit eigenen Tieren auf eigenen Füßen (und Pfoten).*

⑩ 10. Verteilung der Fertigkeiten

Jeder Spieler hat anfangs **2000 LZ** zur Verfügung, die er zum Erlernen von Fertigkeiten aus Elternberuf oder eigenem Beruf bis zur Erfahrungsstufe 6 benutzen kann. Die LZ-Kosten werden folgender Tabelle entnommen:

| Erfahrungsstufe | LZ | Erfahrungsstufe | LZ |
|-----------------|----|-----------------|-----|
| ES 1 | 10 | ES 4 | 100 |
| ES 2 | 30 | ES 5 | 150 |
| ES 3 | 60 | ES 6 | 210 |

Fertigkeiten, die er weder durch seine Eltern noch durch seinen Beruf erlernt hat, sind **Hobbies**, die bei der Charaktererschaffung maximal **ES 3** haben dürfen. Es sollten nicht zu viele Hobbies gewählt werden, sonst ist das Charakterblatt schnell voll und für die wichtigen Berufsfertigkeiten fehlen die LZ.



***Beispiel:** 2000 LZ sinnvoll zu verteilen dauert seine Zeit. Zunächst wollen wir uns wehren können, also investieren wir 210 LZ in Wurfwaffen, 60 LZ in Bewaffneter Kampf und 100 LZ in Waffenloser Kampf. Mit Wurfwaffen erreichen wir einen FW von 14 ($GES\ 15 / 2 = 7.5$, also 8. $ES\ 6 + 8 = 14$), für die Lieblingswaffe Wurfspeer sogar 15. Eigentlich wäre ein besserer Wert in Bewaffneter Kampf schön, aber da dies keine Berufsfertigkeit ist, darf der Wert erst im Spiel über ES 3 gesteigert werden.*

Um auf keinen Fall die Berufstalente zu vergessen, geben wir gleich noch 75 LZ aus und kommen so auf 445 vergebene LZ, 1555 sind also noch frei.

Die Muttersprache Silvanisch gibt es kostenlos auf ES 6, eine Fremdsprache (Bourbonisch) auf ES 3. Wir nehmen noch Gomdisch und Albionisch auf ES 3 ($2 \times 60\ LZ$) und verteilen die restlichen 1435 LZ auf die Berufsfertigkeiten (von Beruf und Eltern, bis ES 6) und Hobbies (alle anderen, bis ES 3). Am Ende bleiben 5 LZ übrig, die zu einer der Fertigkeiten notiert werden - hier hat unsere Elfe schon etwas Training erhalten, aber noch nicht abgeschlossen.

11. Die Ausrüstung

Jeder SC erhält die **Basisausrüstung** nach Elternstand und Beruf, abgetragene **Kleidung** und **10 Gulden** in bar, die er vor dem ersten Abenteuer oder später im Spiel für weitere Ausrüstung ausgeben kann.



Beispiel: Alle Tierbändiger erhalten Lederkleidung, Knüppel, Peitsche, Leinen, Halsbänder und 1W6 gut abgerichtete Jagdhunde. In diesem Fall sind das 3 (Rex, Brutus und Mopsi), ihres Zeichens 2 bourbonische Sauhunde und 1 Untergomdischer Schlapper, näheres siehe im Kompendium - Haustiere. Dazu wird mit W6 auf besondere Mitbringsel gewürfelt - eine 4, also ein Bär (ein 180 kg schwerer Schwarzbär namens Purzel)!

Hinzu kommt ein Satz abgetragener Kleidung (elfischer Schnitt, für die Wildnis geeignet) und 10 Gulden. Bevor es auf Abenteuer geht, muss unsere Elfe noch eben schnell einkaufen gehen. Als Waffe soll ein Jagdmesser dienen (1 G, 0.3 kg), eine Rüstung ist leider noch nicht erschwinglich. Ein Rucksack (1 G, 1 kg) und eine Gürteltasche ($\frac{1}{4}$ G) sollen den restlichen Kram aufnehmen, namentlich eine Feldflasche (3 T, 1.2 kg), Zunderbüchse (2 T), Fackeln (1 T, 1 kg), Feldgeschirr ($\frac{1}{2}$ G, 0.25 kg) Angelzeug (5 T), 10 m Seil ($\frac{1}{4}$ G, 2 kg), ein einfaches Hygieneset (1 G, 0.25 kg), eine Flöte (2 T), alchemistische Rasierseife (hilft beim Enthaaren der Beine, bei der Wundbehandlung bei Tieren und bietet reichlich Potential, wenn ein Zwerg in der Gruppe ist, 3 T) und 10 kg billige getrocknete Eingeweide (Leckerlies für die Schmusetiere, ca. 8 T). Zusammen also 4 Gulden 11 Taler. Für den Rest leisten wir uns noch eine Katze (Nordisch Kurzhaar, 1 G), eine Ratte (kostenlos) und eine Krähe (dito, aus dem Nest gefallen und aufgepäppelt) als süße kleine Schmusetiere.

Es bleiben noch 4 Gulden 9 Taler, und nach einigem Gefeielsche erlaubt der SL auch noch, dass der Bär einen leichten Packsattel erhält, in dem bis zu 20 kg Gepäck Platz finden (2 G). Somit sind wir bei 2 G 9 T für das beginnende Abenteuer und deutlich unter der Traglastgrenze sowohl der Elfe wie auch der von Purzel.

12. Die 3 Ideale

Statt einer dogmatischen Gesinnung oder klaren Verhaltensregeln muss sich jeder Spieler jetzt noch 3 Ideale aussuchen oder ausdenken, die der Charakter verehrt oder anstrebt, aber nicht unbedingt immer erreicht. Die folgende Liste bietet eine Auswahl und die Möglichkeit, die Ideale einfach auszuwürfeln, wenn der Spieler sich nicht entscheiden kann.

| W20 | Ideal | W20 | Ideal |
|-----|---------------|-----|-----------------|
| 1 | Tapferkeit | 11 | Feste Feiern |
| 2 | Erfolg | 12 | Wahre Liebe |
| 3 | Ruhm | 13 | Guter Sex |
| 4 | Reichtum | 14 | Wissen |
| 5 | Wettbewerb | 15 | Reinheit |
| 6 | Gerechtigkeit | 16 | Macht |
| 7 | Überleben | 17 | Unsterblichkeit |
| 8 | Eleganz | 18 | Familie |
| 9 | Beliebtheit | 19 | Freundschaft |
| 10 | Frieden | 20 | Loyalität |



Beispiel: Unsere Tierbändigerin erhält die Ideale Ruhm, Freundschaft und Eleganz. Dies entspricht ihrer offenen, extrovertierten Art, und Freundschaft dehnt sie auch auf ihre Tiere aus. Eleganz ist ein Erbe ihrer Gauklereltern.

13. Die Ausarbeitung

Die restlichen Daten für den Charakter haben kaum Auswirkungen auf Kämpfe oder Proben, können aber für das Spiel an sich umso wichtiger sein.

Aussehen: Der Spieler muss sich Haut-, Haar- und Augenfarbe, Größe und Gewicht, Frisur, Bartwuchs und besondere Kennzeichen sowie das allgemeine Erscheinungsbild ausdenken und notieren. Es lohnt sich auch, einige Minuten an die Kleidung zu verschwenden, immerhin hört sich „er trägt einen eleganten soldalischen Mantel, halbhohe Sporenstiefel und einen modischen bourbonischen Hut mit Feuervogelfeder“ besser an als „wie viel kosten 2 mal billige Kleidung?“.

Familie: Erstaunlich viele SC sind bedauernswerte Waisen oder verlegte Königskinder. Da ist es eine echte Abwechslung, wenn man sich zumindest Namen, Berufe und Wohnort von Eltern und 1W6-1 Geschwistern notiert - das gibt dann auch dem SL viel mehr Angriffsfläche für Entführungen, Familienfeste, Lösegelddepots oder verwandte Möchtegernabenteurer. Vielleicht ist der SC sogar ein echter Familienmensch, hat nur Soziopathen in der Verwandtschaft, einen kleinen Bruder zu hüten oder gar eine Verlobte oder Ehefrau?

Persönlichkeit: Rasse, Volk, Elternstand, Beruf, Vor- und Nachteile und die 3 Ideale geben bereits eine gute Vorstellung davon, was dieses voll gekritzelte Charakterblatt denn im (un-)wirklichen Leben für ein Kerl ist, dennoch bleiben viele Details zu klären: Was isst oder trinkt der SC gerne? Kennt er gute Sprüche oder schlechte Zwergenwitze? Vorurteile oder Aberglauben? Wie ist sein Balz- und Paarungsverhalten? Was macht er mit seinem Geld, wie nennt er sein Pferd und warum zum Teufel schleppt er immer einen Stein mit sich herum?

Geschichte: Was hat der Charakter vor seiner Laufbahn als Abenteurer gemacht? Warum ist er Abenteurer geworden, wo hat er seine Fertigkeiten erlernt und was schon vor den Abenteuern erlebt?

Religion: Götter sind bei *Orbis* keine Konzepte oder Theorien, an die man „glauben“ kann. Sie existieren. Die Existenz von Göttern, die ihre Geisterdiener auf die Erde schicken und mit ihren Klerikern reden, bezweifelt niemand. Nur die Frage, welche Götter man verehren soll, wird heiß diskutiert. Charaktere aus dem Nordreich haben grundsätzlich 7 Optionen zur Auswahl:

Die Mondkirche ist mit gut 50% des Volkes an Anhängern die größte Kirche des Reiches. Ihre 5 Naturgötter sind neutral und stellen nur wenige Anforderungen, bieten aber auch nur mäßige Vorteile für ihre Anhänger. **Anforderungen:** 5% Abgaben, Gottesdienst am Mondentag, Achtung der natürlichen Gleichgewichte, schwere Sünden müssen gebüßt werden. **Vorteile:** Neben der Hilfe der Priesterschaft haben Initiierte die Möglichkeit, durch ein **Stoßgebet** die Götter um Hilfe zu bitten, kostet 10 MOT pro Chance auf W20, modifiziert nach Frömmigkeit +/- 10. Bei Erfolg direkte Hilfe durch einen Eingriff in die Naturgesetze. Dazu können sie durch ein **Segensritual** mit Hilfe des **Mondamuletts** sich oder eine andere Person unterstützen (Probe auf

Religionskunde und 1 AP, bei Erfolg +2 für eine bestimmte Probe).

Die Sonnenkirche ist mit nur 30% des Volkes die zweitgrößte Kirche, aber durch ihre strengeren Gebote und fanatischeren Anhänger mindestens ebenso mächtig. Ihre 5 moralischen Sonnengötter verlangen eine gute Lebensführung, der Klerus hat eine Vielzahl von Regeln und Sündenlisten aufgestellt. **Anforderungen:** 10% Abgaben, Gottesdienst am Sonntag, Einhaltung der vielen göttlichen Gebote, leichte Sünden müssen gebüßt werden, schwere bleiben ewig erhalten. **Vorteile:** Initiierte werden vom Klerus nach Kräften unterstützt, dazu können sie **Stoßgebete** an die Götter richten (kostet 10 MOT pro Chance auf W20, modifiziert nach Frömmigkeit +/- 10) um eine hilfreiche Vision zu erhalten, sowie sich durch ein **Schutzritual** und ihr **Sonnenamulett** mit einer **heiligen Aura** zu versehen (Probe auf *Religionskunde*, 1 AP pro Minute, 10 Punkte Gegenmagie und W6 Punkte Schaden pro Runde gegen böse Kreaturen).

Die Wurmkirche betet den unendlich bösen „Wurm der Tiefe“ und seine 5 Teufel an. Diese stellen fast keine Regeln und Gebote auf, verlangen dafür aber blutige Opfer und orgiastische Rituale. Die Kulte sind fast überall verboten und können für SC nicht empfohlen werden, sie eignen sich viel besser für Gegner. Gut 5% des Volkes sind heimliche Mitglieder in versteckten Teufelskulten, offiziell aber einer Kirche oder eines anderen legalen Kultes. **Anforderungen:** Geheimhaltung, Teilnahme an den monatlichen Orgien, Gehorsam gegenüber den Wurmpriestern. **Vorteile:** Viele perverse Vergügungen aller Art, Geld und Macht durch den Zirkel, im inneren Zirkel teuflische Magie. Anhänger der Wurmkirche können gegen ihren Willen nicht durch Magie entdeckt werden.

Animisten beten vor allem örtliche Natur- und Totengeister an, die ihren Gemeinden dafür mit Zaubern und Ratschlägen helfen. Solche Kulte gelten als rückständig und überholt, sind aber bei Elfen und anderen Waldbewohnern noch recht beliebt. 10% der Bevölkerung gehören zu solchen Naturkulten. **Anforderungen:** Monatliche Opfer an den Schreinen, Schutz der Domäne. **Vorteile:** Direkte Hilfe durch die Geister des Kultes, sofern man in ihrer Domäne weilt. Durch eine Probe auf *Religionskunde* können sie gerufen werden (1 AP, mindestens 1 Minute). Durch den geheimen

Totembeutel, den sie bei der Initiierung erhalten, haben sie außerdem die „Kraft“ ihres Totems:

Adler: Wahrnehmung am Tag +2.

Bär: Waffenloser Kampf +2.

Eule: Wahrnehmung Nacht +2.

Fuchs: Spurenlesen +2.

Hirsch: Laufweite +2.

Kröte: Kräuterkunde +2.

Lachs: Schwimmen +2.

Luchs: Klettern +2.

Nachtigall: Singen und Musizieren +2.

Rabe: Verhören +2.

Schlange: Heimlichkeit +2.

Schmetterling: Tanzen +2.

Wolf: +2 AP.

Exotische Kulte aus anderen Teilen der Welt finden sich vor allem in Hafenstädten und bei Ausländern im Reich, sie haben keine nennenswerte Bedeutung außerhalb dieser kleinen Gebiete. Ca. 1% des Volkes beten in fremden Tempeln.

Ketzerische Sekten, Geheimkulte und philosophische Gruppen, die nicht als echte Religionen definiert sind oder sich zu anderen Kirchen zugehörig fühlen, ziehen vor allem Querdenker an. Zu ihnen gehören 2% des Volkes.

Gottlose sind entweder von der Kirche ihrer Eltern enttäuscht, zu stolz um jemanden anzubeten, oder so mächtig, dass sie keine Götter brauchen. Einige lehnen sogar die Verehrungswürdigkeit von Göttern komplett ab und werden von den Kirchen erbittert als Gotteslästerer verfolgt. Die meisten dieser Ungläubigen sind noch pro forma Anhänger einer Kirche, verweigern aber die meisten Gottesdienste und Abgaben.

Name: Nur 3 Tipps:

1. Wähle einen Namen, den man aussprechen kann!
2. Wähle einen Namen, über den die anderen Spieler nur selten lachen!
3. Nenne deinen Charakter weder Conan noch Gandalf (außer er hat es verdient)!



Beispiel: Wir nennen unsere Tierbändigerin... **Lissaia Silberblatt!** Als Elfe ist sie natürlich klein und zierlich, aber für ihre Rasse athletisch gebaut (1.53 m, 44 kg), sie hat rotblondes Haar und leuchtend grüne Augen. Ihre Kleidung ist sehr elfisch und überall außerhalb eines Waldes ziemlich auffällig.

Als Kind ist sie mit ihren Eltern und anderen elfischen Gauklern durch Bourbon gezogen, um dort die Landbevölkerung zu unterhalten. Lissaia hat nur wenig Akrobatik gelernt, dafür aber bald ihre kleinen Haustiere abgerichtet, um Kunststücke vorzuführen. Schließlich wurde sie etliche Jahre zur Tierbändigerin ausgebildet. Bei inhaltstiefen Gesprächen verliert sie schnell den Faden und ihr Interesse. Dafür mag sie Tiere und liebt kleine flauschige Dinge mit großen Knopfaugen.

Wie die meisten Elfen ist sie Anhängerin des alten animistischen Kultes des Nordlandes und Initierte des Totems Schmetterling - obwohl sie eigentlich jedes Totem mag... Immerhin, sie hat als Bonus +2 auf Tanzen und kann mit ihrem geheimen Totembeutel Kontakt zu den Geistern des Waldes aufnehmen.

Letztens: Jetzt Spiel doch endlich!

Kapitel 3

Berufsliste für SC

Assassine

Die Assassinen von *Orbis* sind in erster Linie Spione oder Geheimpolizisten, die für eine Regierung oder einen privaten Auftraggeber allerlei schmutzige Arbeiten verrichten. Mordaufträge werden von ehrbaren Assassinen nur gegen mächtige Personen angenommen, die im „Spiel“ der Intrigen und Politik aktiv sind - ihre Opfer erwarten also immer Spione und Attentäter und bereiten sich darauf vor.

Rolle: Assassinen sind kämpferischer und eleganter als einfache Diebe und haben nicht den Hang zur ständigen Aneignung fremder Güter. In vornehmen Salons fühlen sie sich ebenso sicher wie in schmutzigen Gassen.

Berufstalente:**Heiße Luft**

Grad 1 (25 LZ): Der Charakter kann in jeder Situation wohlklingende Lügen, Behauptungen und Halbwahrheiten hervorzaubern. Auf alle sozialen Proben, die damit gefördert werden können, erhält er +1.

Grad 2 (50 LZ): Bonus +3 auf Lügen.

Grad 3 (100 LZ): Durch permanentes Lügen hat der Charakter ein doppelt so hohes Einkommen in jedem Beruf, der davon profitieren kann.

Grad 4 (200 LZ): Die Lügen des Charakters können auch durch Magie nicht durchschaut werden.

Grad 5 (400 LZ): Die Lügen des Charakters können nicht einmal von Göttern durchschaut werden. Das heißt, er gilt nie als Sünder und kann sich nach seinem Tod sogar in das Paradies lügen!

Meucheln

Grad 1 (25 LZ): Wenn der Charakter ein Opfer überraschend mit einem Messer oder Dolch angreift (Anschleichen oder sein Vertrauen erringen) erhält er einen Bonusschaden von 1W6, sofern er die Rüstung durchdringt.

Grad 2 (50 LZ): Der Bonusschaden gilt für alle Einhandwaffen und Speere.

Grad 3 (100 LZ): Der Bonusschaden gilt auch für Schusswaffen.

Grad 4 (200 LZ): Der Bonusschaden für Stichwaffen steigt auf 2W6.

Grad 5 (400 LZ): 2W6 auch mit anderen Handwaffen und Schusswaffen.

Unauffindbarkeit

Grad 1 (25 LZ): Der Charakter ist durch und durch unauffällig. Er erhält einen Bonus von +2 auf Heimlichkeit.

Grad 2 (50 LZ): Der Charakter passt sich sofort an jede soziale Gruppe an und erhält so +2 auf *Verkleiden* und *Schauspielerei*.

Grad 3 (100 LZ): Heimlichkeit +4.

Grad 4 (200 LZ): Durch Konzentration kann der Charakter sich magisch tarnen. Obwohl er nicht unsichtbar wird, übersehen ihn alle Wesen in 30m Umkreis einfach, so lange er sich nicht bewegt.

Grad 5 (400 LZ): Der Charakter kann nicht mehr durch Magie entdeckt werden.

Berufsfertigkeiten: Heimlichkeit, Etikette, Klettern, Schauspielerei, Fälschen, Bewaffneter Kampf, Schusswaffen, eine Fremdsprache.

Basisausrüstung: 1W6 Dolche und Stilette, 3 Verkleidungen, 1W6 falsche Ausweise.

Mitbringsel von früheren Aufträgen (1W6):

1. In Bourbon hängt in jeder Wache ein Steckbrief des Charakters.
2. Ein Degen.
3. Ein Paar Pistolen mit 10 Schuss Munition.
4. Ein Messer, das auf Knopfdruck auf einer Seite der Klinge vergiftet wird.
5. Der Charakter ist Mitglied in einer Loge und erhält von dieser freien Zugang zu ihren Informationen und Einrichtungen.
6. Der Charakter ist absolut schwindelfrei und erhält beim Klettern in großer Höhe einen Bonus von +2.

Dieb

Die meisten Kriminellen von *Orbis* sind harmlose, dumme und unerfahrene Kleinkriminelle, die schnell geschnappt und verurteilt werden. Einige jedoch kommen lange genug durch, um die nötigen Tricks zum Überleben zu lernen. Solche professionellen Gauner haben eine eigene Standesehre und leben recht gut davon, die Wohlhabenden und Reichen zu bestehlen. Kein echter Gauner würde jedoch ärmere Leute, seine Kameraden oder die Vorfahren bestehlen. Unter letzteres fallen alle Toten im eigenen Land, jedoch nicht die mit Schätzen gefüllten Gräfte fremder Fürsten.

Rolle: Wenn Diebe mehr wollen, als sich die Taschen zu füllen, werden sie oft Abenteurer. Dabei schlüpfen sie immer wieder in andere Identitäten und erledigen Probleme mit List und Tücke, an denen Kämpfer und Magier scheitern.

Berufstalente:**Heiße Luft**

Grad 1 (25 LZ): Der Charakter kann in jeder Situation wohlklingende Lügen, Behauptungen und Halbwahrheiten hervorzaubern. Auf alle sozialen Proben, die damit gefördert werden können, erhält er +1.

Grad 2 (50 LZ): Bonus +3 auf Lügen.

Grad 3 (100 LZ): Durch permanentes Lügen hat der Charakter ein doppelt so hohes Einkommen in jedem Beruf, der davon profitieren kann.

Grad 4 (200 LZ): Die Lügen des Charakters können auch durch Magie nicht durchschaut werden.

Grad 5 (400 LZ): Die Lügen des Charakters können nicht einmal von Göttern durchschaut werden. Das heißt, er gilt nie als Sünder und kann sich nach seinem Tod sogar in das Paradies lägen!

Unauffindbarkeit

Grad 1 (25 LZ): Der Charakter ist durch und durch unauffällig. Er erhält einen Bonus von +2 auf Heimlichkeit.

Grad 2 (50 LZ): Der Charakter passt sich sofort an jede soziale Gruppe an und erhält so +2 auf *Verkleiden* und *Schauspielerei*.

Grad 3 (100 LZ): Heimlichkeit +4.

Grad 4 (200 LZ): Durch Konzentration kann der Charakter sich magisch tarnen. Obwohl er nicht unsichtbar wird, übersehen ihn alle Wesen in 30m Umkreis einfach, so lange er sich nicht bewegt.

Grad 5 (400 LZ): Der Charakter kann nicht mehr durch Magie entdeckt werden.

Fluchtinstinkt

Grad 1 (25 LZ): Wenn der Charakter verfolgt wird, erhält er Laufweite +5.

Grad 2 (50 LZ): Mit einer (!) einfachen Probe auf GES kann der Charakter sich aus jeder normalen Fessel befreien.

Grad 3 (100 LZ): Auf der Flucht hat der Charakter auch +3 auf Klettern, Schwimmen, Reiten und Boote fahren.

Grad 4 (200 LZ): Der Charakter kann sich so gut winden, dass er seinen Körper durch jede Öffnung zwängen kann, durch die sein Kopf passt.

Grad 5 (400 LZ): Wenn dem Charakter eine (!) Probe auf GES gelingt, kann er sich aus **jeder** Umklammerung und Fessel befreien.

Berufsfertigkeiten: Gassenwissen, Geheimsprache (Gauner), Zinken, Langstreckenlauf, Schauspielerei, Taschendiebstahl, Schlösser öffnen, Klettern, Heimlichkeit.

Basisausrüstung: 3 Dolche oder Stilette, unauffällige Kleidung mit vielen versteckten Taschen, Dietriche, ein Brecheisen und ein Totschläger.

Mitbringsel aus der Gosse (1W6):

1. Eine Vorstrafe samt Brandzeichen wegen Diebstahls (D) auf der Schulter.
2. Eine getarnte Waffe (Klappmesser, Stockdegen oder eine Spezialanfertigung).
3. Ein klappbarer Wurfanker samt Seidenseil.
4. Eine kodierte Liste mit Hehlern eines Landes (50% Chance pro Stadt).
5. Ein sehr gut dressiertes Kleintier (Ratte, Hund, Ziege) mit INT + 1, das kleinere Gegenstände stehlen und Leute ablenken kann.
6. Der Charakter kann in seinem Kehlkopf kleine Gegenstände (bis zu 10 Münzen, einen Dietrich, eine Kapsel für geheime Nachrichten...) aufbewahren, ohne dass es auffällt oder ihn behindert.

Entdecker

Seit der ersten Umfahrung von Südland im 4. Zeitalter genießen die Entdecker von Soldale einen besonderen Ruhm, den sie bei immer neuen Expeditionen in die feuchtheißen Dschungel von Südland mehren. Obwohl auch jedes andere Land mutige Leute in unentdeckte Länder schickt, gibt es dafür nur in Soldale einen eigenen, spezialisierten Berufsstand. Die meisten Entdecker gehen bei irgendeiner Expedition verloren, aber schon so mancher ist mit Bergen von Gold oder zumindest einigen wissenschaftlichen Sensationen zurückgekehrt.

Rolle: Kaum ein Beruf ist besser für Expeditionen in ferne Länder geeignet, und auch bei Kämpfen können Entdecker sich behaupten.

Typischer Beruf für Soldale!**Berufstalente:*****Fremde Zungen***

Grad 1 (25 LZ): Durch eine Probe auf CHR kann der Charakter „mit Händen und Füßen“ einfache Sachverhalte mitteilen, auch wenn er nicht die Sprache des Gegenüber kennt (wie ES 3).

Grad 2 (50 LZ): Durch eine Probe auf INT -3 kann der Charakter einfache Sachverhalte seines Gegenüber verstehen, auch wenn er dessen Sprache nicht versteht (wie ES 3).

Grad 3 (100 LZ): +3 auf Gestikulieren.

Grad 4 (200 LZ): Der Charakter versteht fremde Sprachen, wenn ihm eine Probe auf INT +0 gelingt.

Grad 5 (400 LZ): Der Charakter beherrscht jede Sprache auf ES 3.

Abhärtung

Grad 1 (25 LZ): Der Charakter erleidet nur die halben AP-Verluste durch Hitze, Kälte und andere Effekte der rauen Natur.

Grad 2 (50 LZ): Die Wundschwelle des Charakters steigt auf 6.

Grad 3 (100 LZ): Durch Hunger, Durst, Krankheiten und Gift verliert der Charakter nur halb so viele LP wie sonst.

Grad 4 (200 LZ): Die Wundschwelle des Charakters steigt auf 7.

Grad 5 (400 LZ): Der Charakter ist gegen jede Krankheit und jedes Gift immun.

Erschütternder Kampf

Grad 1 (25 LZ): Der Charakter kämpft derart wild und eindrucksvoll, dass nach seinem ersten besiegtten Gegner jeder von dessen Verbündeten in 3m Umkreis eine Probe auf WK ablegen muss, um nicht an *Furcht* zu leiden (-3 auf Proben).

Grad 2 (50 LZ): Reichweite 10m.

Grad 3 (100 LZ): Nach dem ersten besiegtten Gegner muss jeder von dessen Verbündeten in 3m Umkreis eine Probe ablegen, um nicht in *Panik* zu geraten (Flucht oder Aufgabe). Unter *Furcht* leidet er automatisch (-3)!

Grad 4 (200 LZ): Reichweite 10m.

Grad 5 (400 LZ): Eine Probe ist nach **jedem** besiegtten Gegner nötig, Reichweite 10m.

Berufsfertigkeiten: Bewaffneter Kampf, Schusswaffen, Boote fahren, Tierkunde, Pflanzenkunde, Erste Hilfe, Navigation, Kartographie, Reiten und eine exotische Sprache.

Basisausrüstung: Buschmesser, Südweiser, Schreibzeug und Notizbuch in wasserfestem Kasten.

Mitbringsel aus der Ferne (1W6):

1. Ein chronischer Pilzbefall, der sich je nach Luftfeuchtigkeit und Temperatur verfärbt.
2. Eine seltene und genaue Karte einer Küste von Südland.
3. Ein Plattenharnisch samt Helm.
4. Bei einer Expedition in eine Ruinenstadt im Dschungel fand der Charakter ein Amulett, das perfekt vor stechenden Insekten schützt.
5. Ein besonders gut abgerichtetes Maultier, das sich wie ein Kriegspferd reiten lässt, aber so zäh, genügsam und trittfest ist wie ein Bergmaultier.
6. Der Charakter hat ein sehr feines Gespür für Richtungen, das ihm +2 auf *Orientierung* bringt.

Fechtmeister

Die professionellen Fechter Bourbons werden nicht nur für den Krieg oder Duelle mit zu starken Gegnern gebraucht, sie sollen auch eindrucksvoll fechten, ihre Künste öffentlich vorführen oder anderen vermitteln. Durch die jahrzehntelange intensive Beschäftigung mit der Fechtkunst haben sie nicht nur mehr spezielle Techniken entwickelt als jeder andere Beruf, sie haben auch einen überaus strengen Ehrenkodex erschaffen, an den sich fast jeder Fechtmeister hält und der genaue Regeln für den Ablauf eines Duelles und die Verteidigung der eigenen Ehre, der Ehre von Freunden oder Unbeteiligten sowie die kommerzielle Nutzung der eigenen Klinge enthält.

Rolle: Ein Fechtmeister wird die Gruppe durch seinen Stolz in ebenso viele Kämpfe bringen, wie er durch seine Kampfkünste für sie gewinnt. Nebenbei kann er sich auch gut in feiner Gesellschaft bewegen.

Typischer Beruf für Bourbon!**Berufstalente:****Klingenmeisterschaft**

Grad 1 (25 LZ): Mit Stichwaffen richtet der Charakter Schaden +1 an.

Grad 2 (50 LZ): Der Charakter kann pro Runde einen erfolglosen Angriff auf sich mit einer Riposte beantworten, indem er sofort einen Angriff würfelt.

Grad 3 (100 LZ): Mit einem Degen richtet der Charakter Schaden +2 an.

Grad 4 (200 LZ): Der Charakter kann pro Runde zwei erfolglose Angriffe auf sich mit einer Riposte beantworten, indem er sofort einen Angriff würfelt.

Grad 5 (400 LZ): Mit einem Degen richtet der Charakter Schaden +3 an.

Klingenschild

Grad 1 (25 LZ): Der Charakter kann alternativ auch seinen FW *Bewaffneter Kampf* / 2 zum Ausweichen einsetzen.

Grad 2 (50 LZ): Ein Linkhanddolch bringt einen Parierbonus von +3 statt +2.

Grad 3 (100 LZ): Der Charakter kann gegen Wurfgeschosse und Pfeile Blocken +0 einsetzen.

Grad 4 (200 LZ): Ein Linkhanddolch bringt einen Parierbonus von +4 statt +2.

Grad 5 (400 LZ): Der Charakter kann Blocken gegen alle kleinen Geschosse einschließlich Bleikugeln einsetzen.

Erschütternder Kampf

Grad 1 (25 LZ): Der Charakter kämpft derart wild und eindrucksvoll, dass nach seinem ersten besiegteten Gegner jeder von dessen Verbündeten in 3m Umkreis eine Probe auf WK ablegen muss, um nicht an *Furcht* zu leiden (-3 auf Proben).

Grad 2 (50 LZ): Reichweite 30m.

Grad 3 (100 LZ): Nach dem ersten besiegteten Gegner muss jeder von dessen Verbündeten in 3m Umkreis eine Probe ablegen, um nicht in *Panik* zu geraten (Flucht oder Aufgabe). Unter *Furcht* leidet er automatisch (-3)!

Grad 4 (200 LZ): Reichweite 30m.

Grad 5 (400 LZ): Eine Probe ist nach **jedem** besiegteten Gegner nötig, Reichweite 3m.

Berufsfertigkeiten: Bewaffneter Kampf, Verhandeln, Schauspielerei, Akrobatik, Beleidigen, Einschüchtern, Tanzen und Etikette.

Basisausrüstung: Degen, Linkhanddolch, großer Hut und edle Kleidung.

Mitbringsel aus früheren Duellen (1W6):

1. Ein sehr beliebtes und wahres Lied in dem berichtet wird, wie der SC sich feige vor einem Duell drückte und in Frauenkleidern floh. Bei einer 1 auf W6 kennen (und singen) es die Insassen einer Kneipe.
2. Ein Degen von guter Qualität.
3. Ein Paar Pistolen mit 12 Schuss Munition.
4. Ein Linkhanddolch mit klappbarem Klingenfänger. Im Kampf kann man ihn so überraschend durch Knopfdruck einsetzen, dass man +2 auf alle Versuche einer Entwaffnung erhält.
5. Da man in einem Duell einen „gerade durch Gicht unpässlichen“ Kaufmann vertreten hat, hat man kostenlose Passage auf allen Schiffen des Wendischen Städtebundes.
6. Der Charakter kann eine Blutung durch pure Konzentration bis zu eine Stunde lang stoppen, sofern er sich nicht bewegt.

Freihändler

An den Küsten Albions und vor allem der Nebelinseln leben Seefahrer, die ebenso Kaufleute wie Freibeuter und Schmuggler sind und nichts mehr hassen, als Zölle, Monopole und Handelsgesetze. Als Charakter sind Freihändler nicht nur geschäftstüchtig, sondern auch flexibel, wehrhaft und seefest.

Rolle: Wenn ein Freihändler kein eigenes Schiff hat und sich sein Startkapital noch verdienen muss, ist eine Karriere als Abenteurer nicht untypisch. Dabei steht er nicht nur in Kämpfen und auf See seinen Mann, er kann auch für bessere Käufe sorgen oder das Geld der SC sinnvoll anlegen.

Typischer Beruf für Albion!**Berufstalente:****Geschäftssinn**

Grad 1 (25 LZ): Der Charakter verdient in jedem freien Beruf 25% mehr.

Grad 2 (50 LZ): Der Charakter erhält +2 auf Handelskunde, Verhandeln und Verwaltung.

Grad 3 (100 LZ): Der Charakter verdient in jedem freien Beruf 50% mehr.

Grad 4 (200 LZ): Der Charakter erhält +4 auf Handelskunde, Verhandeln und Verwaltung.

Grad 5 (400 LZ): Der Charakter verdient in jedem freien Beruf 100% mehr.

Seemannsgeschick

Grad 1 (25 LZ): Der Charakter erleidet keine Abzüge, wenn er auf schwankendem Untergrund steht.

Grad 2 (50 LZ): Der Charakter erhält einen Bonus von +2 auf alle nautischen Fertigkeiten.

Grad 3 (100 LZ): Der Charakter kann auch auf schmalen Balken ohne Abzüge agieren.

Grad 4 (200 LZ): +4 auf alle nautischen Fertigkeiten.

Grad 5 (400 LZ): Der Charakter erleidet keine Abzüge, selbst wenn er auf Seilen läuft.

Nahkampf

Grad 1 (25 LZ): Der Charakter kann perfekt mit kurzen Waffen umgehen und erhält +1 auf den Schaden mit Messer, Dolch und Kurzsword.

Grad 2 (50 LZ): Die Abzüge beim beengten Kampf werden um 3 Punkte verringert.

Grad 3 (100 LZ): Beim Einsatz von Messern, Dolchen und Kurzswordern Schaden +2.

Grad 4 (200 LZ): Die Abzüge beim beengten Kampf werden um 5 Punkte verringert.

Grad 5 (400 LZ): Beim Einsatz von Messern, Dolchen und Kurzswordern Schaden +3.

Berufsfertigkeiten: Segeln, Boote fahren, Bewaffneter Kampf, Schusswaffen, eine Fremdsprache, Reichsschrift, Rechnen, Handelskunde, Verhandeln und Navigation.

Basisausrüstung: Kurzsword, Dolch, Händlerkleidung, Feinwaage, Prüfstein für Münzen, Teleskop und 4W6 Gulden extra.

Mitbringsel aus dem Freihandel (1W6):

1. Der Charakter wird in einem Land des Nordreiches als Pirat gesucht, nachdem er einen Kaperbrief noch 3 Wochen nach Ende einer Fehde ausnutzte.
2. Eine Armbrust mit 20 Bolzen.
3. Ein Kartenbuch für die Küsten Albions, Thursgards und der Nebelinseln.
4. Ein magischer Südweiser an einer schweren Silberkette.
5. Dem Charakter gehört $\frac{1}{4}$ eines kleinen Handelsschiffes, das er für eigene Reisen nutzen kann. Leider fressen Unterhalt und Abzahlung alle Gewinne auf.
6. Der Charakter ist stiller Teilhaber in der Firma seines (verhassten) älteren Bruders. Er erhält pro Jahr eine Gewinnausschüttung von $2W6+3 \times 10$ Gulden.

Glücksritter

Vom Gesindel sind die Glücksritter die Crème de la Crème, denn sie sind elegant, haben Stil und zocken vor allem die Reichen und Mächtigen ab - weshalb sie auch immer sehr schnell unterwegs sind... Es gibt wohl keinen anderen Beruf, der so vollständig auf das Leben als Abenteurer ausgerichtet ist.

Rolle: Glücksritter sind ideal für Spieler, die sich nicht für eine feste Rolle entscheiden können oder wollen, denn ein Glücksritter fühlt sich in fast allen Bereichen aufgehoben, von Diebereien über Kampf bis hin zu feinen Intrigen.

Berufstalente:**Heiße Luft**

Grad 1 (25 LZ): Der Charakter kann in jeder Situation wohlklingende Lügen, Behauptungen und Halbwahrheiten hervorzaubern. Auf alle sozialen Proben, die damit gefördert werden können, erhält er +1.

Grad 2 (50 LZ): Bonus +3 auf Lügen.

Grad 3 (100 LZ): Durch permanentes Lügen hat der Charakter ein doppelt so hohes Einkommen in jedem Beruf, der davon profitieren kann.

Grad 4 (200 LZ): Die Lügen des Charakters können auch durch Magie nicht durchschaut werden.

Grad 5 (400 LZ): Die Lügen des Charakters können nicht einmal von Göttern durchschaut werden. Das heißt, er gilt nie als Sünder und kann sich nach seinem Tod sogar in das Paradies lügen!

Fluchtinstinkt

Grad 1 (25 LZ): Wenn der Charakter verfolgt wird, erhält er Laufweite +5.

Grad 2 (50 LZ): Mit einer (!) einfachen Probe auf GES kann der Charakter sich aus jeder normalen Fessel befreien.

Grad 3 (100 LZ): Auf der Flucht hat der Charakter auch +3 auf Klettern, Schwimmen, Reiten und Bootfahren.

Grad 4 (200 LZ): Der Charakter kann sich so gut winden, dass er seinen Körper durch jede Öffnung zwängen kann, durch die sein Kopf passt.

Grad 5 (400 LZ): Wenn dem Charakter eine (!) Probe auf GES gelingt, kann er sich aus **jeder** Umklammerung und Fessel befreien.

Erschütternder Kampf

Grad 1 (25 LZ): Der Charakter kämpft derart wild und eindrucksvoll, dass nach seinem ersten besiegten Gegner jeder von dessen Verbündeten in 3m Umkreis eine Probe auf WK ablegen muss, um nicht an *Furcht* zu leiden (-3 auf Proben).

Grad 2 (50 LZ): Reichweite 30m.

Grad 3 (100 LZ): Nach dem ersten besiegten Gegner muss jeder von dessen Verbündeten in 3m Umkreis eine Probe ablegen, um nicht in *Panik* zu geraten (Flucht oder Aufgabe). Unter *Furcht* leidet er automatisch (-3)!

Grad 4 (200 LZ): Reichweite 30m.

Grad 5 (400 LZ): Eine Probe ist nach **jedem** besiegten Gegner nötig, Reichweite 3m.

Berufsfertigkeiten: Bewaffneter Kampf, Glücksspiel, Schauspielerei, Waffenloser Kampf, Fälschen, Etikette, Gassenwissen, Einschmeicheln, Heimlichkeit und Taschenspielererei.

Basisausrüstung: Degen, Stilett, edle Kleidung, gezinkte Karten und Würfel.

Mitbringsel von früheren Streifzügen (1W6):

1. Ein Brandzeichen wegen Betruges (B) auf der Schulter.
2. Der Schmuck der letzten Damenbekanntschaft im Werte von 4W6 Gulden (natürlich ein Geschenk...).
3. Ein Reitpferd mit Sattel.
4. Ein falsches Adelsprädikat mit Wappen und wohlklingenden Titeln. Es ist so gut, dass nur ein Experte es entlarven kann.
5. Ein überaus hässliches und krank aussehendes, aber sehr intelligentes Pferd (INT +1), das 1W6 schwere Tricks kennt.
6. Der Charakter ist der eigentliche Vater des angeblichen Sohnes eines unfruchtbaren Hochadeligen und genießt daher bevorzugte Behandlung von dessen Familie (die nun doch nicht aussterben muss).

Hexer

Hexen und Hexer sind auf die Magie des Lebens spezialisiert. Ihre Zauber wirken vor allem auf lebende Wesen - heilend, helfend, manipulierend oder verändernd. Hexen tragen generell **grüne Roben** oder robenartige Kleidung, verziert mit Fransen, Tier- und Pflanzenteilen sowie deren Bildern, und benutzen **Ellyrisch** als Ritualsprache. Näheres siehe im Kapitel *Magie*.

Rolle: Ein Hexer in der Gruppe kann einfach als „laufender Verbandskasten“ missbraucht werden oder als stolzer und einsichtiger Magier der Natur eine „grüne“ Rolle spielen.

Kräfte und Rituale:*Pfad der Pflanzen*

Kraft: Macht über Pflanzen (Wie Fertigkeit)

Grad 1 (25 LZ): *Wachstum bestimmen*

Grad 2 (50 LZ): *Feldsegen*

Grad 3 (100 LZ): *Wucherndes Unheil*

Grad 4 (200 LZ): *Baum erwecken*

Grad 5 (400 LZ): *Wald beherrschen*

Pfad der Tiere

Kraft: Tierherrschaft (Wie Fertigkeit)

Grad 1 (25 LZ): *Schwarmruf*

Grad 2 (50 LZ): *Tiersprache*

Grad 3 (100 LZ): *Tiersinne*

Grad 4 (200 LZ): *Tiergestalt*

Grad 5 (400 LZ): *Tierarmee*

Pfad des Lebens

Kraft: Heilung (Wie Fertigkeit)

Grad 1 (25 LZ): *Heilschlaf*

Grad 2 (50 LZ): *Geist der Natur*

Grad 3 (100 LZ): *Läuterung*

Grad 4 (200 LZ): *Gestaltwandel*

Grad 5 (400 LZ): *Regeneration*

Pfad des Himmels

Kraft: Segenskraft (Wie Fertigkeit)

Grad 1 (25 LZ): *Schutz vor Bösem*

Grad 2 (50 LZ): *Offenbarung*

Grad 3 (100 LZ): *Schutzsegen*

Grad 4 (200 LZ): *Himmlische Rüstung*

Grad 5 (400 LZ): *Lied der Ordnung*

Berufsfertigkeiten: Zauberei (Pfad der Tiere, der Pflanzen, des Lebens und des Himmels), Naturkunde, Magietheorie, Ellyrisch, Diabolisch und Drakonisch.

Basisausrüstung: Grüne Robe, kleines zahmes Tier als Begleiter, einfaches Ritualgerät, 4 Zauberbeutel Grad 1, Focusstab +0 ohne Edelstein.

Mitbringsel aus dem Studium (1W6):

1. Ein bislang unheilbarer Warzenfuch, dessen Auflösung vergessen ist.
2. Ein verziertes Kurzschwert.
3. Ein Focusstab +1.
4. Eine besonders prächtige Robe aus grüner Seide mit Feuermolchschuppen als Knöpfe.
5. Der Charakter hat einen Kobold oder eine Fee als Freund und Begleiter. Dieser ist nicht unbedingt gehorsam, aber in den meisten Fällen doch mehr hilfreich als schädlich.
6. Der Charakter ist in einem seiner Pfade so begabt, dass er für alle Zauber 1 AP weniger benötigt (aber mindestens 1 AP).

Hochländer

Die wilden Krieger des albonischen Hochlandes haben mit Kultur und moderner Technik nicht viel am Hut, sind aber sehr zähe, mutige und geschickte Krieger. Meist tragen sie einen Kilt im Muster ihres Klans und dazu ein mächtiges Breitschwert oder einen Langbogen als Waffe. Am meisten wird aber ihre Kriegsmusik gefürchtet, die mit Dudelsäcken erzeugt wird und Gegner (wie auch Zuhörer) reihenweise in die Flucht treibt.

Rolle: Wer einen knurrigen, lauten und schwer bewaffneten Barbaren spielen will, der dennoch aus dem Herzen des Nordreiches kommt, ist mit einem Hochländer perfekt bedient.

Typischer Beruf für Albion!**Berufstalente:****Abhärtung**

Grad 1 (25 LZ): Der Charakter erleidet nur die halben AP-Verluste durch Hitze, Kälte und andere Effekte der rauen Natur.

Grad 2 (50 LZ): Die Wundschwelle des Charakters steigt auf 6.

Grad 3 (100 LZ): Durch Hunger, Durst, Krankheiten und Gift verliert der Charakter nur halb so viele LP wie sonst.

Grad 4 (200 LZ): Die Wundschwelle des Charakters steigt auf 7.

Grad 5 (400 LZ): Der Charakter ist gegen jede Krankheit und jedes Gift immun.

Starke Waffen

Grad 1 (25 LZ): Beim Umgang mit Langbogen und Breitschwert erhält der Charakter einen Bonus von +1 auf den Schaden.

Grad 2 (50 LZ): Der Charakter kann mit dem Langbogen 2 Pfeile pro Runde abschießen.

Grad 3 (100 LZ): Beim Umgang mit Langbogen und Breitschwert erhält der Charakter einen Bonus von Schaden +2.

Grad 4 (200 LZ): Der Charakter kann mit dem Breitschwert 2mal pro Runde angreifen.

Grad 5 (400 LZ): Beim Umgang mit Langbogen und Breitschwert erhält der Charakter einen Bonus von Schaden +3.

Kriegsmusik

Grad 1 (25 LZ): Durch eine erfolgreiche Probe auf *Musizieren* mit dem Dudelsack, kann der Charakter jede Person in 30m Hörweite in *Furcht* versetzen, sofern ihr keine Probe auf WK gelingt. Ausgenommen ist jeder, der an Kriegsmusik gewöhnt ist. Die Wirkung hält 6 Runden.

Grad 2 (50 LZ): Wie Grad 1, Hörweite 100m.

Grad 3 (100 LZ): Der Charakter kann durch seine Musik allen Verbündeten in 30m Umkreis einen Motivationsbonus von +2 auf alle Proben geben.

Grad 4 (200 LZ): Wie Grad 3, Hörweite 100m.

Grad 5 (400 LZ): Der Charakter kann mit seiner Musik alle Verbündeten in 30m Umkreis gegen *Furcht* immun machen und WK +4 gegen *Panik* geben.

Berufsfertigkeiten: Bewaffneter Kampf, Schusswaffen, Klettern, Waffenloser Kampf, Musizieren (Dudelsack), Zechen und Geheimsprache (total unverständlicher Hochlanddialekt).

Basisausrüstung: Kilt im Stammesmuster, großes Messer (=Kurzschwert) im Strumpf, kleiner Rundschild, Breitschwert oder Langbogen mit 24 Pfeilen.

Mitbringsel aus dem Hochland (1W6):

1. Der Charakter spricht fließend Albionisch. Damit kann er sich **nie** wieder bei einem echten Hochländer sehen lassen!
2. Ein Dudelsack.
3. Ein Breitschwert oder Langbogen guter Qualität.
4. Ein Reitpferd mit Sattel und Zaumzeug.
5. Der Charakter hat als bester Trinker des Klans dessen rituelles Trinkhorn erhalten, womit er Prestige +1 bei allen Hochländern und sonstigen Gewohnheitstrinkern erhält.
6. Der Charakter ist so trinkfest, dass Alkohol nur mit der halben Zahl von Alkoholpunkten auf ihn wirkt.

Jäger

Echte Waidmänner haben mehr Umgang mit Tieren und Pflanzen als mit anderen Leuten. Sie zeichnen sich durch endlose Geduld und ausgeglichene Ruhe aus, können aber auch schnell auf Gefahren und Möglichkeiten reagieren. Während bei den Elfen und anderen „Naturvölkern“ Jäger ein normaler freier Beruf ist, arbeiten die meisten „zivilisierten“ Jäger als Forstwächer oder Jagdmeister für einen Grundherren, oder, auf der Gegenseite, als Wilderer. Die Jäger des Nordwaldes verwenden lieber Fallen um ihre kleinen Pelztiere zu erlegen und werden als Trapper bezeichnet.

Rolle: Jede Gruppe, die oft durch die freie Natur zieht, kann natürlich einen Jäger gebrauchen. Aber auch bei der Jagd nach Verbrechern, als Kundschafter oder leicht bewaffnete Kämpfer sind sie in ihrem Element.

Berufstalente:**Unauffindbarkeit**

Grad 1 (25 LZ): Der Charakter ist durch und durch unauffällig. Er erhält einen Bonus von +2 auf Heimlichkeit.

Grad 2 (50 LZ): Der Jäger passt sich sofort an jede Landschaft an und erhält so +2 auf *Wildnisleben*.

Grad 3 (100 LZ): Heimlichkeit +4.

Grad 4 (200 LZ): Durch Konzentration kann der Charakter sich magisch tarnen. Obwohl er nicht unsichtbar wird, übersehen ihn alle Wesen in 30m Umkreis einfach, so lange er sich nicht bewegt.

Grad 5 (400 LZ): Der Charakter kann nicht mehr durch Magie entdeckt werden.

Abhärtung

Grad 1 (25 LZ): Der Charakter erleidet nur die halben AP-Verluste durch Hitze, Kälte und andere Effekte der rauen Natur.

Grad 2 (50 LZ): Die Wundschwelle des Charakters steigt auf 6.

Grad 3 (100 LZ): Durch Hunger, Durst, Krankheiten und Gift verliert der Charakter nur halb so viele LP wie sonst.

Grad 4 (200 LZ): Die Wundschwelle des Charakters steigt auf 7.

Grad 5 (400 LZ): Der Charakter ist gegen jede Krankheit und jedes Gift immun.

Jagdinstinkt

Grad 1 (25 LZ): Wann immer der Charakter einer Spur oder Beute folgt, verliert er nur halb so viele AP durch Erschöpfung wie sonst.

Grad 2 (50 LZ): Der Charakter erhält einen Bonus von +2 auf *Spuren suchen* und WN, wenn er versucht, ein Versteck zu finden.

Grad 3 (100 LZ): Der Charakter spürt die genaue Position von allen Wesen in 10m Umkreis.

Grad 4 (200 LZ): Der Charakter erhält einen Bonus von +4 auf *Spuren suchen* und WN, wenn er versucht, ein Versteck zu finden.

Grad 5 (400 LZ): Der Charakter spürt die genaue Position von allen Wesen in 30m Umkreis.

Berufsfertigkeiten: Heimlichkeit, Klettern, Schwimmen, Wildnisleben, Spuren lesen, Tierkunde, Schusswaffen und Musizieren (Horn).

Basisausrüstung: Jägerkleidung, grüner Mantel, Armbrust oder Bogen, großes Jagdmesser, Jagdhorn.

Mitbringsel aus dem Wald (1W6):

1. In Folge eines Jagdunfalls und einer langen kalten Nacht auf einem Baum hat der Charakter *Furcht* vor Schweinen im Allgemeinen und Wildschweinen im Besonderen.
2. Ein verziertes Jagdmesser guter Qualität.
3. Ein gut abgerichteter Jagdhund.
4. Eine Arkebuse mit 20 Schuss Munition.
5. Ein sehr guter Jagdhund mit INT +1 und 1W6 schweren Tricks.
6. Nachdem man bei einer großen Jagd einen Werwolf samt Rudel gefunden und erlegt hat, hat man als Belohnung das Recht erhalten, in allen Wäldern des Nordreiches für den eigenen Bedarf zu jagen.

Kopfgeldjäger

Im Nordreich gibt es nur recht unzureichende Möglichkeiten zur Verhaftung von flüchtigen Verbrechern - es gibt kaum Auslieferungsabkommen und keine „Reichspolizei“. Immerhin ist das Überführen von Verbrechern zu einem ordentlichen Gericht fast immer legal, und so hat sich eine Schicht von Spezialisten gebildet, die gesuchte Verbrecher fängt und gegen Kopfgeld abgeliefert. Nebenbei erfüllen Kopfgeldjäger auch die Rolle von Privatdetektiven, werden von der Geheimpolizei und als Spione eingesetzt.

Rolle: Ideal für Kriminalabenteuer und als Straßenkämpfer, aber auch in der Wildnis und bei schweren Gefechten zu gebrauchen.

Berufstalente:**Unauffindbarkeit**

Grad 1 (25 LZ): Der Charakter ist durch und durch unauffällig. Er erhält einen Bonus von +2 auf Heimlichkeit.

Grad 2 (50 LZ): Der Charakter passt sich sofort an jede soziale Gruppe an und erhält so +2 auf *Verkleiden* und *Schauspielerei*.

Grad 3 (100 LZ): Heimlichkeit +4.

Grad 4 (200 LZ): Durch Konzentration kann der Charakter sich magisch tarnen. Obwohl er nicht unsichtbar wird, übersehen ihn alle Wesen in 30m Umkreis einfach, so lange er sich nicht bewegt.

Grad 5 (400 LZ): Der Charakter kann nicht mehr durch Magie entdeckt werden.

Jagdinstinkt

Grad 1 (25 LZ): Wann immer der Charakter einer Spur oder Beute folgt, verliert er nur halb so viele AP durch Erschöpfung wie sonst.

Grad 2 (50 LZ): Der Charakter erhält einen Bonus von +2 auf *Spuren suchen* und WN, wenn er versucht, ein Versteck zu finden.

Grad 3 (100 LZ): Der Charakter spürt die genaue Position von allen Wesen in 10m Umkreis.

Grad 4 (200 LZ): Der Charakter erhält einen Bonus von +4 auf *Spuren suchen* und WN, wenn er versucht, ein Versteck zu finden.

Grad 5 (400 LZ): Der Charakter spürt die genaue Position von allen Wesen in 30m Umkreis.

Sicheres Ergreifen

Grad 1 (25 LZ): Der Charakter erhält einen Bonus von +2 auf Ringkampf, Bola, Netz und Peitsche.

Grad 2 (50 LZ): Wenn der Charakter versucht, einen Gegner niederzuschlagen, erhält er einen Bonusschaden von 1W6 B.

Grad 3 (100 LZ): Der Charakter erhält einen Bonus von +4 auf Ringkampf, Bola, Netz und Peitsche.

Grad 4 (200 LZ): Wenn der Charakter versucht, einen Gegner niederzuschlagen, erhält er einen Bonusschaden von 2W6 B.

Grad 5 (400 LZ): Durch einen gelungenen Angriff -5 kann der Kopfgeldjäger sein Opfer für so viele Runden bewegungsunfähig machen, wie er ansonsten an LP anrichten würde. Gilt nicht für größere Gegner oder solche, die sich aufgrund ihrer Körperform kaum behindern lassen.

Berufsfertigkeiten: Heimlichkeit, Spuren lesen, Verhören, Waffenloser Kampf, Fallen stellen, Bewaffneter Kampf, Schusswaffen, Einschüchtern und Gassenwissen.

Basisausrüstung: 3W6 Steckbriefe, zwei Paar Handschellen, ein Totschläger, Peitsche oder Netz.

Mitbringsel von früheren Opfern (1W6):

1. Die rachsüchtige Familie eines Adligen, den man (völlig zu recht) wegen Raubes an eine Reichsstadt ausgeliefert hat, wo er hingerichtet wurde.
2. Eine Bola (exotische Waffe der Kentauren aus dem *Meer aus Gras*).
3. Eine Armbrust und 10 Betäubungsbolzen.
4. Ein gut abgerichteter Kampfhund, der seine Opfer sanft aber sicher an den Familienjuwelen apportiert.
5. Ein unterdrückter Kleinkrimineller, den man vor Monaten gefangen hat, ohne bislang einen Abnehmer zu finden. Also hat man sich an den Kerl gewöhnt, immerhin kann er kochen und schwere Sachen schleppen...
6. Der Charakter hat eine Art fotografisches Gedächtnis und vergisst nie ein Gesicht, das er schon mal (auf einem Steckbrief?) gesehen hat.

Kriegstechniker

Jede Armee benötigt einen Stab besonders vielseitiger Handwerker und Techniker, die Befestigungen, Brücken, Flöße, Kanäle oder Belagerungsgerät herstellen können. Die besten haben natürlich die Zwerge, die zusätzlich zu den Pionieraufgaben auch hervorragende Arbeit als Mineure liefern, die Tunnel unter die Mauern und Türme starker Festungen graben, um sie dann mit Feuerpulver zu sprengen - sofern der Gegner nicht eine Gegenmine anlegt, und es zum Kampf unter der Erde kommt. Während die meisten anderen Charaktere einen Krieg als Abenteuer oder Drama sehen, betrachten die Militärtechniker ihn als rein technische Herausforderung.

Rolle: Wenn eine Gruppe neben Kämpfen und Intrigen auch die eine oder andere technische Aufgabe bewältigen muss, sich in Dungeons herumtreibt oder in einen Krieg zieht, ist ein Kriegstechniker ein höchst vielseitiger Zwerg.

Typischer Beruf für Bergzwerge!**Berufstalente:****Militärbasterei**

Grad 1 (25 LZ): Gegen unbewegliche Gegenstände richtet der Charakter doppelten Schaden an, wenn er sie persönlich angreift.

Grad 2 (50 LZ): Wenn der Charakter einen provisorischen Bau errichtet (Palisade, Barrikade, Floß, Behelfsbrücke...) braucht er nur die halbe Zeit und kann bis zu 10 Helfer dabei anleiten.

Grad 3 (100 LZ): Der Charakter erkennt durch eine Probe auf INT sofort Schwachstellen in Gegenständen und Konstruktionen. Er kann sie dann entweder verstärken oder gezielt angreifen (lassen) und 50% mehr Schaden anrichten.

Grad 4 (200 LZ): Der Charakter kann bei provisorischen Bauten 30 Helfer anleiten.

Grad 5 (400 LZ): Alle provisorischen Bauten des Charakters haben 50% mehr Strukturpunkte.

Nahkampf

Grad 1 (25 LZ): Der Charakter kann perfekt mit kurzen Waffen umgehen und erhält +1 auf den Schaden mit Messer, Dolch und Kurzsword.

Grad 2 (50 LZ): Die Abzüge beim beengten Kampf werden um 3 Punkte verringert.

Grad 3 (100 LZ): Beim Einsatz von Messern, Dolchen und Kurzswordern Schaden +2.

Grad 4 (200 LZ): Die Abzüge beim beengten Kampf werden um 5 Punkte verringert.

Grad 5 (400 LZ): Beim Einsatz von Messern, Dolchen und Kurzswordern Schaden +3.

Sprengmeister

Grad 1 (25 LZ): Sollte eine Granate oder Bombe des Charakters in seiner Nähe detonieren, kann er ihrem Effekt durch eine Probe auf Ausweichen entgehen.

Grad 2 (50 LZ): Der Charakter erhält einen Bonus von +3 auf den Umgang mit Granaten, Bomben und Feuerwerk.

Grad 3 (100 LZ): Die Wirkung von Sprengungen des Charakters gegen Gebäude oder Fahrzeuge steigt um 50%.

Grad 4 (200 LZ): Findet eine beliebige Explosion in der Nähe des Charakters statt, kann er ihr durch eine Probe auf Ausweichen entgehen.

Grad 5 (400 LZ): Die Wirkung von Sprengungen des Charakters gegen Gebäude oder Fahrzeuge wird verdoppelt.

Berufsfertigkeiten: Bewaffneter Kampf, Boote fahren, Fallenkunde, Gold suchen, Wildnisleben, Gespanne lenken, Alchimie, Handwerke: Zimmermann und Bergmann.

Basisausrüstung: Werkzeug für 10 Gulden, Handbeil, Spaten, Kriegspickel und Grubenlampe.

Mitbringsel aus der Militärzeit (1W6):

1. Eine dauerhaft flache Stelle am Kopf, die von einem eingestürzten Tunnel unter einer Burgmauer herrührt. Bei Zwergen führt das erstaunlich häufig zu Problemen in Kneipen mit mangelnder Abstellfläche für Getränke...
2. Ein Kurzsword guter Qualität mit Sägeklinge auf der Rückseite.
3. Ein Eisenhelm mit eingebauter kleiner Grubenlampe.
4. Eine Donnerbüchse und 12 Schuss Munition.
5. Ein Esel mit Packsattel, der an Reisen in Kriegsgebieten und unter der Erde gewöhnt ist.
6. Der Charakter weiß immer auf den Schritt genau, in welcher Höhe oder Tiefe er sich gerade aufhält. Dies bringt zusätzlich +1 auf *Orientierung* und *Navigation*.

Macrador

In den Arenen von Soldale treten ebenso mutige wie elegante Schwertkämpfer gegen Ungeheuer an, die sie zu Ehren der Sonnengötter auf ritualisierte und eindrucksvolle Art und Weise abschlachten. Sie sind in Soldale enorm angesehen und gelten als Abbilder edler Männlichkeit, wodurch sie bei den Damen besonders gute Chancen haben. Bei anderen Profikämpfern gelten sie als arrogant, affektiert und unpraktisch, allerdings bestreitet kaum jemand ihr Geschick mit Schwert und Pariermantel.

Rolle: Wer einen Kämpfer möchte, der noch arroganter ist als ein Fechtmeister und noch mehr Ärger nach sich zieht als ein Dieb, wird mit einem Macrador glücklich werden.

Typischer Beruf für Soldale**Berufstalente:****Klingenmeisterschaft**

Grad 1 (25 LZ): Mit Stichwaffen richtet der Charakter Schaden +1 an.

Grad 2 (50 LZ): Der Charakter kann pro Runde einen erfolglosen Angriff auf sich mit einer Riposte beantworten, indem er sofort einen Angriff würfelt.

Grad 3 (100 LZ): Mit Stichwaffen richtet der Charakter Schaden +2 an.

Grad 4 (200 LZ): Der Charakter kann pro Runde zwei erfolglose Angriffe auf sich mit einer Riposte beantworten, indem er sofort einen Angriff würfelt.

Grad 5 (400 LZ): Mit Stichwaffen richtet der Charakter Schaden +3 an.

Mantelwaffe

Grad 1 (25 LZ): Der Charakter kann ein Cape wie einen Schild zur Verteidigung einsetzen und erhält als Parierbonus +3.

Grad 2 (50 LZ): Der Charakter kann sein Cape wie ein Netz zum Fesseln einsetzen, verliert dadurch aber seinen Schildbonus.

Grad 3 (100 LZ): Der Charakter kann ein Cape wie einen Schild zur Verteidigung einsetzen und erhält als Parierbonus +4.

Grad 4 (200 LZ): Der Charakter kann mit seinem Mantel Gegner so ablenken, dass seine Angriffe einen Bonus von +3 auf den Angriff erhalten, er verliert dadurch aber seinen Schildbonus.

Grad 5 (400 LZ): Der Charakter kann ein Cape wie einen Schild zur Verteidigung einsetzen und erhält als Parierbonus +5.

Schaukampf

Grad 1 (25 LZ): Der Charakter kämpft derart eindrucksvoll, dass er durch jeden in einem Kampf besiegteten Gegner für den restlichen Tag einen Bonus von +1 auf soziale Fertigkeiten gegen Zuschauer erhält, maximal aber +2.

Grad 2 (50 LZ): Indem der Charakter bei einem gelungenen Angriff auf den Treffer verzichtet und stattdessen einen Klingentrick vorführt, erhält er gegen diesen Gegner einen Bonus von +2 auf Angriffe im restlichen Kampf.

Grad 3 (100 LZ): Pro Gegner +2 auf soziale Proben gegen Zuschauer, maximal aber +4.

Grad 4 (200 LZ): Durch Klingentricks +4 auf Angriffe im restlichen Kampf.

Grad 5 (400 LZ): Pro Gegner +3 auf soziale Proben gegen Zuschauer maximal aber +6.

Berufsfertigkeiten: Bewaffneter Kampf, Schauspielerei, Einschmeicheln, Einschüchtern, Akrobatik, Tanzen, Etikette und Tierkunde.

Basisausrüstung: Kampfkleidung eines Macradors (3 kg, 13 PW 1, prächtig und bunt), Dolch, Langschwert, kurzes Cape und Gesichtsmaske aus vergoldetem Stahl (1 PW 5).

Mitbringsel aus der Arena (1W6):

1. An einem sehr schlechten Tag wurde der Charakter 10 Minuten lang von einem Minotauren durch die Arena gejagt, da er beim Umziehen sein Schwert vergessen hatte. Sei dem ist er in Soldale sehr bekannt...
2. Ein Langschwert von guter Qualität.
3. Ein prächtiger Kampfanzug mit eingenähtem Kettenpanzer.
4. Einige Verehrerinnen haben dem Charakter nach seinem ersten Kampf einen goldenen Waffengurt im Wert von 20 Gulden geschenkt.
5. Als vielfach verehrter Frauenschwarm hat der Charakter zu 50% in jeder Großstadt von Soldale eine verflozene, aber immer noch begeisterte Verehrerin.
6. Bei seinem ersten Kampf besiegte der Charakter alleine 2 Gnolle und erhielt als Auszeichnung vom König persönlich ein Cape mit dem königlichen Wappen von Soldale.

Nekromant

Nekromanten sind auf die Magie des Todes und der Schattenwelt spezialisiert. Obwohl sie nicht grundsätzlich böse sind, werden sie zu recht gefürchtet, denn ihre Zauber können so tödlich sein wie keine anderen. Nekromanten tragen **schwarze Roben** mit silbernen Zeichen, ihre arkane Sprache ist **Diabolisch**. Näheres siehe im Kapitel *Magie*.

Rolle: Man sollte vermeiden, Nekromanten als Entschuldigung für amoralisches Verhalten zu nehmen, sie sind lediglich etwas skurril und haben zu viel Umgang mit Toten. Ansonsten sind sie ideal für Kriminalabenteuer - vielleicht sogar zu gut, wenn der SL ihre Zauber nicht ausreichend kennt.

Kräfte und Rituale:***Pfad des Wissens***

Kraft: Aurawandern (Wie Fertigkeit)

Grad 1 (25 LZ): *Magie analysieren*

Grad 2 (50 LZ): *Auffindung*

Grad 3 (100 LZ): *Traumreise*

Grad 4 (200 LZ): *Wind des Schicksals*

Grad 5 (400 LZ): *Göttliche Frage*

Pfad der Täuschung

Kraft: Illusion (Wie Fertigkeit)

Grad 1 (25 LZ): *Maske*

Grad 2 (50 LZ): *Unsichtbarkeit*

Grad 3 (100 LZ): *Doppelgänger*

Grad 4 (200 LZ): *Erschaffung*

Grad 5 (400 LZ): *Schattenhaus*

Pfad des Todes

Kraft: Böser Blick (Wie Fertigkeit)

Grad 1 (25 LZ): *Poltergeist*

Grad 2 (50 LZ): *Zombie*

Grad 3 (100 LZ): *Skelettkrieger*

Grad 4 (200 LZ): *Zombiehorde*

Grad 5 (400 LZ): *Skelettarmee*

Pfad der Hölle

Kraft: Höllenzwang (Wie Fertigkeit)

Grad 1 (25 LZ): *Unglücksfluch*

Grad 2 (50 LZ): *Teufelsvertrag*

Grad 3 (100 LZ): *Gedankenlesen*

Grad 4 (200 LZ): *Todesfluch*

Grad 5 (400 LZ): *Gedankenfessel*

Berufsfertigkeiten: Zauberei (Pfad des Wissens, der Täuschung, des Todes und der Hölle), Magietheorie, Reichsschrift, Diabolisch, Finsterelfisch.

Basisausrüstung: Schwarze Robe mit weißen Verzierungen, einfaches Ritualgerät, Beutel mit Knochen von Untoten, 4 Ritualbeutel, Focusstab +0 ohne Edelstein.

Mitbringsel aus dem Totenreich (1W6):

1. Der Nekromant sieht so aus, wie sich die Allgemeinheit einen Nekromanten vorstellt. Hunde knurren ihn an, Kinder laufen schreiend weg und Blumen schließen ihre Blüten, wenn sie ihn sehen.
2. Ein Sack mit 3 wirklich gut erhaltenen Skeletten für jede Gelegenheit, samt Besitzerlaubnis und Knochenpflegeöl.
3. Ein schwarzes Kurzschwert mit silbernem Schädel als Knauf.
4. Eine Robe aus schwarzer Spinnenseide mit silbernen Stickereien (13 PW 2).
5. Der Charakter hat den Schädel seines verstorbenen Lehrmeisters dabei, der ihm immer gerne mit Rat zur Seite steht und verschiedene Zauber lehren kann (er hat(-te) Grad 3).
6. Durch den täglichen Umgang mit Toten ist der Charakter weitgehend resistent gegen Leichenfäule (+ 5 auf WW).

Priester der Mondkirche

Die Priester der Mondkirche sind auf die Magie der natürlichen Ordnung und ihrer fünf Elementarherren spezialisiert. Auch bei ihnen ist die Organisation streng, die Regeln gelten aber als weniger straff und Verfehlungen werden leichter vergeben als bei der Sonnenkirche. Dafür ist aber auch Korruption häufiger zu finden. Die Priester der Mondkirche tragen **weiße Roben**, ihre arkane Sprache ist **Drakonisch**. Näheres siehe im Kapitel *Magie* sowie in *Das Nordreich: Religion & Kirchen*.

Rolle: Ein Priester der Mondgötter ist nicht halb so moralisch wie einer der Sonne, aber immer noch ein Priester. Er wird nicht nur magische Heilung spenden und die Gruppe für Kämpfe stärken, sondern auch darauf achten, dass das Gleichgewicht gewahrt bleibt und schwere Sünden gemieden oder gesühnt werden.

Kräfte und Rituale:**Pfad der Geolora**

Kraft: Kraftübertragung (Wie Fertigkeit)

Grad 1 (25 LZ): *Feldsegen*

Grad 2 (50 LZ): *Geist des Waldes*

Grad 3 (100 LZ): *Erdgewalt*

Grad 4 (200 LZ): *Kind der Erde*

Grad 5 (400 LZ): *Geheiligter Erdkreis*

Pfad des Meteoron

Kraft: Wetterruf (Wie Fertigkeit)

Grad 1 (25 LZ): *Wetterwissen*

Grad 2 (50 LZ): *Geist des Himmels*

Grad 3 (100 LZ): *Himmelsdiener*

Grad 4 (200 LZ): *Wetterbitte*

Grad 5 (400 LZ): *Wetterherrschaft*

Pfad der Aquata

Kraft: Wasserbesuch (Wie Fertigkeit)

Grad 1 (25 LZ): *Wasserwandel*

Grad 2 (50 LZ): *Geist des Wassers*

Grad 3 (100 LZ): *Wassersprache*

Grad 4 (200 LZ): *Quellenruf*

Grad 5 (400 LZ): *Flutwelle*

Pfad des Flamar

Kraft: Flammenruf (Wie Fertigkeit)

Grad 1 (25 LZ): *Schutz vor Feuer*

Grad 2 (50 LZ): *Geist des Herdes*

Grad 3 (100 LZ): *Herdsegen*

Grad 4 (200 LZ): *Feuersäule*

Grad 5 (400 LZ): *Flammenregen*

Pfad der Eschtola

Kraft: Grabesruf (Wie Fertigkeit)

Grad 1 (25 LZ): *Grabsegen*

Grad 2 (50 LZ): *Ruf des Todesboten*

Grad 3 (100 LZ): *Totengespräch*

Grad 4 (200 LZ): *Totenruhe*

Grad 5 (400 LZ): *Auferstehung*

Berufsfertigkeiten: Zauberei (Pfade der Geolora, des Meteoron, der Aquata, des Flamar und der Eschtola), Religionskunde, Magietheorie, Reichsschrift, Redekunst, Drakonisch.

Basisausrüstung: Weiße Robe, heiliges Symbol der Mondgötter, eine Ausgabe der heiligen Schriften der Mondkirche, einfaches Ritualgerät, 5 Ritualbeutel, Focusstab +0 ohne Edelstein.

Mitbringsel aus dem Tempel (1W6):

1. Der Charakter hatte in seinem Studium Umgang mit einer radikalen Sekte von „Naturethikern“, die ein asketisches Leben (kein Fleisch, kein Alkohol, keine Bauten aus Stein, kein Metall...) fordern. Obwohl er damit Schluss gemacht hat, hängt ihm seine Jugend immer noch nach.
2. Eine besonders schmucke Ausgabe der heiligen Schriften (3 kg).
3. 3 Ikonen nach Wahl.
4. Ein Bündel mit 120 gedruckten Ablässen (1 Tag Buße und Gebet von fleißigen Mönchen und Nonnen in rustikalen Klöstern, bringt in der Regel 5 Taler pro Stück).
5. Ein niederer Luftgeist hat sich in den Charakter verliebt und taucht immer wieder in seiner Nähe auf, um ihn zu schützen, zu spielen und aufdringliche Verehrer von ihm fern zu halten.
6. Durch besondere Frömmigkeit erhielt man während eines ökumenischen Seminars für Religionsverständnis die niedere Weihe eines Ordens der Sonnenkirche - umstritten aber wirksam.

Priester der Sonnenkirche

Die Priester der Sonnenkirche sind auf die Magie der höheren Ordnung und ihrer fünf Sonnengötter spezialisiert. Das Mehr an Macht in magischer wie weltlicher Hinsicht gleicht die straffe Organisation aus, die wenig Platz für freie Entscheidungen oder Fehler lässt. Viele Priester haben sich einem der 5 Orden angeschlossen, um einem Gott mit größerer Inbrunst zu dienen. Sonnenpriester tragen **gelbe Roben**, die arkane Sprache der Kirche ist **Ellyrisch**. Näheres siehe im Kapitel *Magie* sowie in *Das Nordreich: Religion & Kirchen*.

Rolle: Ein Priester der Sonne kämpft nicht nur gegen das Böse und hilft seinen Schäfchen, er achtet auch darauf, dass ihre Seelen von Befleckungen frei bleiben. Ob man ihn als nervigen Moralprediger oder als engagierten Menschenfreund spielt, bleibt Spieler und Gruppe überlassen.

Kräfte und Rituale:**Pfad des Justiniar**

Kraft: Licht der Wahrheit (Wie Fertigkeit)

- Grad 1 (25 LZ): *Heiliger Schwur*
 Grad 2 (50 LZ): *Engel der Wahrheit*
 Grad 3 (100 LZ): *Wahrheitsflamme*
 Grad 4 (200 LZ): *Heiliges Recht*
 Grad 5 (400 LZ): *Göttliche Strafe*

Pfad der Matrina

Kraft: Heilende Umarmung (Wie Fertigkeit)

- Grad 1 (25 LZ): *Haussegen*
 Grad 2 (50 LZ): *Engel der Heilung*
 Grad 3 (100 LZ): *Fruchtbarkeitssegen*
 Grad 4 (200 LZ): *Kindersegen*
 Grad 5 (400 LZ): *Geschenk des Lebens*

Pfad des Labrobot

Kraft: Schaffenskraft (Wie Fertigkeit)

- Grad 1 (25 LZ): *Geringe Schöpfung*
 Grad 2 (50 LZ): *Engel der Schöpfung*
 Grad 3 (100 LZ): *Genie des Meisters*
 Grad 4 (200 LZ): *Ewiges Werk*
 Grad 5 (400 LZ): *Göttliche Schöpfung*

Pfad der Artisia

Kraft: Wahre Schönheit (Wie Fertigkeit)

- Grad 1 (25 LZ): *Herausputzen*
 Grad 2 (50 LZ): *Engel der Schönheit*
 Grad 3 (100 LZ): *Genie des Künstlers*
 Grad 4 (200 LZ): *Heilige Verzückerung*
 Grad 5 (400 LZ): *Engelsgestalt*

Pfad des Chevilion

Kraft: Heiliger Schild (Wie Fertigkeit)

- Grad 1 (25 LZ): *Rächendes Schwert*
 Grad 2 (50 LZ): *Engel des Schutzes*
 Grad 3 (100 LZ): *Ross des Paladin*
 Grad 4 (200 LZ): *Schutzfestung*
 Grad 5 (400 LZ): *Engelsrüstung*

Berufsfertigkeiten: Zauberei (Pfade des Justiniar, der Matrina, des Labrobot, der Artisia und des Chevilion), Religionskunde, Geisterkunde, Reichs-schrift, Rhetorik, Ellyrisch, Tideonisch.

Basisausrüstung: Eine gelbe Robe, heiliges Symbol, eine Ausgabe der heiligen Schriften der Sonnenkirche, einfaches Ritualgerät, Focusstab +0 ohne Edelstein, 5 Ritualbeutel.

Mitbringsel aus dem Kloster (1W6):

1. Als ewige Sühne für eine mittlere Sünde wurde dem Charakter eine Sonne auf die linke Hand eingebrannt.
2. Eine besonders schicke Ausführung der heiligen Schriften der Sonnenkirche (3 kg).
3. Ein guter Streitkolben mit göttergefälliger Verzierung zum Vertiefen der Frömmigkeit von Sündern.
4. Eine besonders prächtige Robe aus gelber Seide mit Verzierungen aus Goldbrokat .
5. Der Priester hat einen (weltlichen wie geistlichen) Bruder, der Hohepriester oder Abt eines wichtigen Klosters ist.
6. Während seines Studiums hat der Charakter ein Aufsehen erregendes theologisches Traktat veröffentlicht, durch das er immer noch Prestige +1 bei anderen Theologen hat.

Reisiger

Im Gomdland hat alles irgendwie seine Ordnung, sogar der Bodensatz der Gesellschaft. Wo die Versager es in anderen Ländern als Entschuldigung für ihre verlotterten Sitten sehen, wenn sie zur Landstreicherei gezwungen werden, ergreifen pleite gegangene Gomdländer den Beruf des Reisigen. Als wandernde Bettler, Gaukler, Hausierer, Flickwerker und Gauner stellen sie die ordentlichsten Asozialen dar, die man sich vorstellen kann.

Rolle: Reisige sind überaus vielseitige Kleinstunternehmer, die für ein paar Heller fast alles machen. Typischerweise schleppen sie immer eine Kraxe mit Habseligkeiten und billigen Waren, einen Bauchladen für Kleinkram, einige Werkzeuge und Instrumente mit sich und verkünden ständig ihre umfangreichen Angebote, Fähigkeiten und neuesten Nachrichten.

Exklusiver Beruf für Gomdländer!

Berufstalente:

Heiße Luft

Grad 1 (25 LZ): Der Charakter kann in jeder Situation wohlklingende Lügen, Behauptungen und Halbwahrheiten hervorzaubern. Auf alle sozialen Proben, die damit gefördert werden können, erhält er +1.

Grad 2 (50 LZ): Bonus +3 auf Lügen.

Grad 3 (100 LZ): Durch permanentes Lügen hat der Charakter ein doppelt so hohes Einkommen in jedem Beruf, der davon profitieren kann.

Grad 4 (200 LZ): Die Lügen des Charakters können auch durch Magie nicht durchschaut werden.

Grad 5 (400 LZ): Die Lügen des Charakters können nicht einmal von Göttern durchschaut werden. Das heißt, er gilt nie als Sünder und kann sich nach seinem Tod sogar in das Paradies lügen!

Abhärtung

Grad 1 (25 LZ): Der Charakter erleidet nur die halben AP-Verluste durch Hitze, Kälte und andere Effekte der rauen Natur.

Grad 2 (50 LZ): Die Wundschwelle des Charakters steigt auf 6.

Grad 3 (100 LZ): Durch Hunger, Durst, Krankheiten und Gift verliert der Charakter nur halb so viele LP wie sonst.

Grad 4 (200 LZ): Die Wundschwelle des Charakters steigt auf 7.

Grad 5 (400 LZ): Der Charakter ist gegen jede Krankheit und jedes Gift immun.

Vielseitigkeit

Grad 1 (25 LZ): Der Charakter kann jede ungelernete Fertigkeit so behandeln, als hätte er ES 1.

Grad 2 (50 LZ): Der Charakter kann mit Heimwerken -3 jede Handwerksfertigkeit vollwertig ersetzen.

Grad 3 (100 LZ): Der Charakter kann jede ungelernete Fertigkeit so behandeln, als hätte er ES 2.

Grad 4 (200 LZ): Der Charakter kann mit Heimwerken jede Handwerksfertigkeit vollwertig ersetzen.

Grad 5 (400 LZ): Der Charakter kann jede ungelernete Fertigkeit so behandeln, als hätte er ES 3.

Berufsfertigkeiten: Heimwerker, Verhandeln, Handelskunde, Glücksspiel, Musizieren, Langstreckenlauf, Taschenspiellerei, Gassenwissen.

Basisausrüstung: Geflickte Kleidung, Bauchladen mit Kleinkram für 2W6 Gulden, Kraxe, Werkzeug für 2W6 Gulden, wirklich überall gültige Kleingewerbelizenz.

Mitbringsel von der Straße (1W6):

1. Jahre der marktschreierischen Anpreisung seiner Dienste und Waren haben den SC so ans Brüllen gewöhnt, dass er nicht mehr leise sprechen kann.
2. Ein Satz gezinkte Würfel und Karten (geben +2 auf *Glücksspiel* wenn man betrügt).
3. Eine erlesene Sammlung pornographischer Pamphlete (2W6 x 5 Hefte, Wert je 1 Taler bei Erwachsenen, 4 Taler bei Jugendlichen und $\frac{1}{2}$ Gulden bei Klerikern der Sonnenkirche).
4. Ein kleiner Wagen samt Zugziege.
5. Unter dem doppelten Boden des Bauchladens hat der Charakter eine Auswahl von Drogen, verbotenen Schriften und Diebesgut im Wert von 5W6 Gulden.
6. Der Charakter hat eine spezielle Form der Empathie, mit der er zuverlässig spüren kann, was für eine Ware einer Person gerade fehlt. Dadurch erhält er auch +5 beim Feilschen um einen besseren Preis.

Ritter

Während viele Adelige besonders im Süden nur noch ihre Einkünfte verprassen, sich in edlen Salons herumtreiben oder als höfische Beamte arbeiten, dienen echte Ritter nach wie vor ihrem Lehnsherren als schwer gepanzerte Lanzenreiter mit außergewöhnlicher Kampfkraft und Loyalität. Da ein Leben als Ritter aber Geld erfordert, sind Junker ohne eigenes Land dazu gezwungen, als Soldritter fremden Herren zu dienen oder als echte „Glücksritter“ durch das Land zu streifen. Aber auch ohne feste Anstellung wird ein Ritter sich nach Möglichkeit immer an seinen Ehrenkodex halten.

Rolle: Ritter sind nicht nur exzellente Kämpfer und überaus ehrbar und loyal, sie können sich auch in feiner Gesellschaft bewegen und in Militärkampagnen hohe Posten einnehmen.

Nur Adelige dürfen diesen Beruf ergreifen!

Berufstalente:**Lanzenreiter**

Grad 1 (25 LZ): Der Charakter kann zu Pferd eine eingelegte Lanze verwenden und damit im Sturmangriff 2W6+2 Schaden anrichten.

Grad 2 (50 LZ): Der Charakter erhält +2 auf die Fertigkeit *Reiten*.

Grad 3 (100 LZ): Beim Einsatz der Lanze richtet der Charakter 3W6 Schaden an.

Grad 4 (200 LZ): Der Charakter erhält +4 auf die Fertigkeit *Reiten*.

Grad 5 (400 LZ): Beim Einsatz der Lanze richtet der Charakter 3W6+2 Schaden an.

Rüstungskämpfer

Grad 1 (25 LZ): Das Gewicht von Rüstungen behindert den Charakter um 5kg weniger.

Grad 2 (50 LZ): Der Charakter kann die Rüstungen von Gegnern leichter umgehen (effektive Fläche -2).

Grad 3 (100 LZ): Das Gewicht von Rüstungen behindert den Charakter um 10kg weniger.

Grad 4 (200 LZ): Der Charakter kann jede Rüstung um 1 Punkt leichter durchdringen.

Grad 5 (400 LZ): Das Gewicht von Rüstungen behindert den Charakter um 15kg weniger.

Autorität

Grad 1 (25 LZ): Der Charakter ist es gewohnt zu befehlen, und jeder in seinem Umfeld merkt das. Gegen rangniedere Personen hat er zu seinem Prestige einen Bonus von +1 auf soziale Proben.

Grad 2 (50 LZ): Der Charakter schüchtert rangniedere Feinde so ein, dass sie -2 auf ihre verbalen oder physischen Angriffe erhalten.

Grad 3 (100 LZ): Gegen rangniedere Personen +2 auf soziale Proben.

Grad 4 (200 LZ): Der Charakter schüchtert rangniedere Feinde so ein, dass sie -4 auf ihre verbalen oder physischen Angriffe erhalten.

Grad 5 (400 LZ): Gegen rangniedere Personen +3 auf soziale Proben.

Berufsfertigkeiten: Reiten, Bewaffneter Kampf, Etikette, Klettern, Schwimmen, Waffenloser Kampf und Zechen.

Basisausrüstung: Kriegspferd, Kettenhemd, Langschwert, Schild und Lanze.

Mitbringsel aus der Knappzeit (1W6):

1. Ein wirklich ziemlich peinliches Wappen, da der Lehnsherr beim Ritterschlag ziemlich voll war und gerade noch blaue Häuschen auf rosa Grund auf Lager waren...
2. Ein Plattenpanzer.
3. Ein schweres Streitross.
4. Ein edles altes Familienschwert von guter Qualität mit reichen Verzierungen.
5. Der Charakter hat in seiner Jugend seinem jetzigen Grafen das Leben gerettet. Bei Bedarf wird der Graf sich revanchieren, ansonsten ist er zu ihm freundlicher als zu anderen Junkern seines Hofes.
6. Ein kleines Rittergut mit 20 Hufen Land, das mindestens 400 Gulden Pacht im Jahr abwirft - allerdings noch von den 1W6+3 jüngeren Geschwistern des Ritters bewohnt wird, die er erst mit hinreichender Versorgung rauswerfen darf...

Schwerttänzer

Die elfischen Schwerttänzer sehen den Kampf als einen harmonischen Tanz, bei dem zwei Kämpfer in ästhetischer Weise ihre Kräfte messen. Im Normalfall tragen sie zwei Klingen und nur leichte Rüstung, damit sie ihre unglaubliche Beweglichkeit nicht verlieren. Bei größeren Gefechten schleichen sie sich an die Gegner heran, springen mitten zwischen sie und metzeln alles in Reichweite nieder, bevor sie wieder verschwinden.

Rolle: Als eleganter Nahkampfspezialist kann ein Schwerttänzer nicht nur enorme Kampfkraft entwickeln, er steht auch in der Wildnis seinen Mann und kann auf höfischen Bällen zumindest durch seinen Tanzstil beeindrucken.

Typischer Beruf für Reichselfen!**Berufstalente:****Erschütternder Kampf**

Grad 1 (25 LZ): Der Charakter kämpft derart wild und eindrucksvoll, dass nach seinem ersten besiegteten Gegner jeder von dessen Verbündeten in 3m Umkreis eine Probe auf WK ablegen muss, um nicht an *Furcht* zu leiden (-3 auf Proben).

Grad 2 (50 LZ): Reichweite 30m.

Grad 3 (100 LZ): Nach dem ersten besiegteten Gegner muss jeder von dessen Verbündeten in 3m Umkreis eine Probe ablegen, um nicht in *Panik* zu geraten (Flucht oder Aufgabe). Unter *Furcht* leidet er automatisch (-3)!

Grad 4 (200 LZ): Reichweite 30m.

Grad 5 (400 LZ): Eine Probe ist nach **jedem** besiegteten Gegner nötig, Reichweite 3m.

Doppelklinge

Grad 1 (25 LZ): Wenn der Charakter zwei gleichförmige Klingen zum Angriff einsetzt, erhält er auf jeden der beiden Angriffe nur einen Malus von -2 statt -5.

Grad 2 (50 LZ): Der Charakter kann mit seinen beiden Klingen um +1 besser blocken.

Grad 3 (100 LZ): Wenn der Charakter zwei gleichförmige Klingen zum Angriff einsetzt, erhält er auf keinen der beiden Angriffe einen Malus.

Grad 4 (200 LZ): Der Charakter kann mit seinen beiden Klingen um +2 besser blocken.

Grad 5 (400 LZ): Wenn der Charakter zwei gleichförmige Klingen zum Angriff einsetzt, erhält er auf keinen der **3 Angriffe** einen Malus.

Kampftanz

Grad 1 (25 LZ): Der Charakter kann den FW *Tanzen* /2 zum Ausweichen verwenden.

Grad 2 (50 LZ): Durch eine gelungene Probe auf *Tanzen* kann der Charakter sich durch den Angriffsbereich von *Gegnern* schlängeln, ohne einen Gelegenheitsangriff zu provozieren.

Grad 3 (100 LZ): Der Charakter erhält +2 auf *Tanzen*.

Grad 4 (200 LZ): Der Charakter bewegt sich beim Kämpfen derartig schnell hin und her, dass er immer „halbe Deckung“ gegen *Geschosse* hat (-5).

Grad 5 (400 LZ): Der Charakter erhält +4 auf *Tanzen*.

Berufsfertigkeiten: Waffenloser Kampf, Bewaffneter Kampf, Akrobatik, Wildnisleben, Erste Hilfe, Einschüchtern und Tanzen.

Basisausrüstung: Grüne Lederrüstung, 2 Säbel, 2 Langmesser, wirre bunte Frisur.

Mitbringsel aus den Wäldern (1W6):

1. Bei einer komplizierten Übung hat sich der Charakter die Spitze eines Ohres abgeschnitten und wird seit dem als „Elfenmensch“ verspottet.
2. 2 Langmesser guter Qualität.
3. 2 Säbel guter Qualität.
4. Ein Paar uralter Elfensäbel aus einem blau gemaserten Hartholz, sehr gute Qualität.
5. Der Charakter hat eine zahme und gut abgerichtete Wildkatze mit INT +1 als Begleiter, die 1W6 schwere Tricks beherrscht.
6. Die Bewegungen des Charakters sind so elegant, dass er auf *Tanzen* einen Bonus von +2 erhält, wenn er es gerade ausschließlich als Kunstform eingesetzt und nicht im Kampf.

Seefahrer

Die Besatzungen von Fischerbooten, Kauffahrern und Kriegsschiffen sind für gewöhnlich raue Burschen, die sich mit vielen Fertigkeiten auskennen. Für ihren oft harten und gefährlichen Dienst werden sie recht gut bezahlt, dazu kriegen sie reichlich Pökelfleisch und Alkohol - genauso oft aber auch nur fauliges Wasser und von Maden verseuchten Schiffszwieback.

Rolle: Bei allen maritimen Abenteuern sind Seeleute natürlich ideal, ansonsten taugen sie für derbe Kämpfe ebenso wie für das Leben in exotischen Häfen und als Begleiter auf weite Expeditionen.

Berufstalente:**Seemannsgeschick**

Grad 1 (25 LZ): Der Charakter erleidet keine Abzüge, wenn er auf schwankendem Untergrund steht.

Grad 2 (50 LZ): Der Charakter erhält einen Bonus von +2 auf alle nautischen Fertigkeiten.

Grad 3 (100 LZ): Der Charakter kann auch auf schmalen Balken ohne Abzüge agieren.

Grad 4 (200 LZ): +4 auf alle nautischen Fertigkeiten.

Grad 5 (400 LZ): Der Charakter erleidet keine Abzüge, selbst wenn er auf Seilen läuft.

Weltgewandtheit

Grad 1 (25 LZ): Der Charakter kennt so viele Geschichten über fremde Länder und Meere, dass er einen Bonus von +2 auf *Geographie*, *Gassenwissen* und *Sagenkunde* erhält.

Grad 2 (50 LZ): Der Charakter hat einen Bonus von +3 gegen Krankheiten, außerdem verliert er nur halb so viele LP durch Hunger, Durst und Mangelernährung.

Grad 3 (100 LZ): Der Charakter benötigt nur die Hälfte der LZ um Sprachen bis ES 3 zu erlernen.

Grad 4 (200 LZ): Der Charakter hat einen Bonus von +5 gegen Krankheiten, außerdem ist er immun gegen den Effekt von Vitaminmangel.

Grad 5 (400 LZ): Der Charakter erlernt binnen einer Woche die Sprache der Region, in der er sich aufhält, mit ES 3.

Nahkampf

Grad 1 (25 LZ): Der Charakter kann perfekt mit kurzen Waffen umgehen und erhält +1 auf den Schaden mit Messer, Dolch und Kurzschwert.

Grad 2 (50 LZ): Die Abzüge beim beengten Kampf werden um 3 Punkte verringert.

Grad 3 (100 LZ): Beim Einsatz von Messern, Dolchen und Kurzschertern Schaden +2.

Grad 4 (200 LZ): Die Abzüge beim beengten Kampf werden um 5 Punkte verringert.

Grad 5 (400 LZ): Beim Einsatz von Messern, Dolchen und Kurzschertern Schaden +3.

Berufsfertigkeiten: Segeln, Boote fahren, Bootsbau, Seilkunst, Bewaffneter Kampf, Waffenloser Kampf, Fischen, Geographie, 2 Handwerke (Zimmermann und Segelmacher) sowie eine Fremdsprache.

Basisausrüstung: Messer, Totschläger, Seesack samt Hängematte, Flasche mit Rum, 1W6 nichtmagische Tätowierungen.

Mitbringsel von der Seefahrt (1W6):

1. Durch Seeklima bedingtes Rheuma an feuchten Tagen (GES -3), eine peinliche, chronische Geschlechtskrankheit oder 1W6+2 durch Skorbut ausgefallene Zähne. Ja, ja, eine Seefahrt die ist lustig...
2. Ein Entermesser oder Säbel von guter Qualität.
3. Eine Auswahl von 1W6+1 sehr exotischen Tätowierungen, mit denen man als lebende Ausstellung ein wenig Geld verdienen kann.
4. Eine magische Tätowierung aus Südland für maximal 3 Punkte (siehe Regionalbeschreibung Korallenmeer).
5. Ein dressiertes kleines Tier, meist Papagei, Affe oder Ratte.
6. In einem Hafen des Nordreiches liegt der alte Kutter, den der Charakter von seinem Vater geerbt hat. 10 + Tragfähigkeit, recht gut in Schuss.

Söldner

Die Armeen des Nordlandes sind im Frieden recht klein, außer Polizeitruppen gibt es nur einige Garderegimenter. Da Ritter Mangelware sind und Milizen nicht viel taugen, werden die Armeen im Kriegsfall durch professionelle Kämpfer aufgestockt. Sie können zwar mehr oder minder gut kämpfen, ihre Loyalität reicht aber nur so weit, wie der Sold gezahlt wird. Wenn wieder mal kein brauchbarer Krieg in Sicht ist, müssen die Söldner „garten“, also auf der Suche nach Geldquellen durch das Reich wandern, wobei sie ehrbare Leute belästigen, stehlen oder mit schweren Waffen in großen Gruppen „betteln“. Sollte aber eine gute Gelegenheit winken, wird ein Söldner nicht zögern, seine Fähigkeiten auch auf eigene Rechnung einzusetzen.

Rolle: Wer einen harten Kämpfer braucht, der wenig moralische Skrupel hat, gerne viel Geld verdient und sich zur Not auch in den Gossen einer Stadt zurechtfindet, sollte einen Söldner spielen.

Berufstalente:**Nahkampf**

Grad 1 (25 LZ): Der Charakter kann perfekt mit kurzen Waffen umgehen und erhält +1 auf den Schaden mit Messer, Dolch und Kurzschwert.

Grad 2 (50 LZ): Die Abzüge beim beengten Kampf werden um 3 Punkte verringert.

Grad 3 (100 LZ): Beim Einsatz von Messern, Dolchen und Kurzschwertern Schaden +2.

Grad 4 (200 LZ): Die Abzüge beim beengten Kampf werden um 5 Punkte verringert.

Grad 5 (400 LZ): Beim Einsatz von Messern, Dolchen und Kurzschwertern Schaden +3.

Abhärtung

Grad 1 (25 LZ): Der Charakter erleidet nur die halben AP-Verluste durch Hitze, Kälte und andere Effekte der rauen Natur.

Grad 2 (50 LZ): Die Wundschwelle des Charakters steigt auf 6.

Grad 3 (100 LZ): Durch Hunger, Durst, Krankheiten und Gift verliert der Charakter nur halb so viele LP wie sonst.

Grad 4 (200 LZ): Die Wundschwelle des Charakters steigt auf 7.

Grad 5 (400 LZ): Der Charakter ist gegen jede Krankheit und jedes Gift immun.

Miese Tricks

Grad 1 (25 LZ): Der Charakter kann einmal pro Kampf einen Gegner an der Abwehr hindern, wenn ihm vorher eine Probe CHR gegen INT gelingt.

Grad 2 (50 LZ): Durch Finten kann der Charakter einmal pro Kampf mit +3 angreifen.

Grad 3 (100 LZ): Der Charakter kann zweimal pro Kampf einen Gegner an der Abwehr hindern, wenn ihm vorher eine Probe CHR gegen INT gelingt.

Grad 4 (200 LZ): Durch Finten kann der Charakter zweimal pro Kampf mit +3 angreifen.

Grad 5 (400 LZ): Der Charakter kann dreimal pro Kampf einen Gegner an der Abwehr hindern, wenn ihm vorher eine Probe CHR gegen INT gelingt.

Berufsfertigkeiten: Waffenloser Kampf, Gassenwissen, Bewaffneter Kampf, Schusswaffen, Langstreckenlauf, Glücksspiel, Einschüchtern, Erste Hilfe und Zechen.

Basisausrüstung: Ein Kurzschwert als Seitenwaffe sowie Speiß oder Hellebarde oder Armbrust mit 20 Bolzen als Hauptwaffe, Söldnerkleidung, Kettenhemd.

Mitbringsel aus dem Feld (1W6):

1. Eine große Narbe im Gesicht. Bringt CHR -2 bei den meisten Leuten, aber +1 bei Kriegern (+3 bei Möchtegernkriegern).
2. Ein Schwert guter Qualität.
3. Ein Kettenhemd.
4. Eine Arkebuse mit 20 Schuss Munition.
5. Der Charakter hat sich in der Armee eines Grafen bis zum Sergeanten hoch gedient und erhält nun auf „Halbsold“ 3 Gulden im Monat. Sollte ein Krieg oder eine Fehde ausbrechen, muss er aber so schnell wie möglich anreisen.
6. Durch fleißiges Plündern und Leichenfleddern hat der Charakter ein Gespür für Wertsachen entwickelt. Wann immer es um eine Suche nach Schätzen geht, hat er einen Bonus von +2 auf WN.

Straßenkämpfer

Der Charakter war entweder ein Leibwächter oder ein Schläger, jedenfalls ist er es gewohnt, mit den Fäusten oder kleinen Waffen zu kämpfen. In den meisten Städten wird das Tragen von größeren Waffen ungern gesehen oder gleich verboten, daher sind „Gossenschläger“ hier oft edlen Rittern oder eleganten Fechtern überlegen, denen die gewohnten Waffen fehlen und die nicht mit Passanten auf dem Kampfplatz umgehen können.

Rolle: Ob als Leibwächter für schwächere Charaktere, als Ermittler oder Gauner, der Straßenkämpfer ist in Städten zu Hause. In der Wildnis hingegen kommt er weniger gut zurecht.

Berufstalente:**Nahkampf**

Grad 1 (25 LZ): Der Charakter kann perfekt mit kurzen Waffen umgehen und erhält +1 auf den Schaden mit Messer, Dolch und Kurzschwert.

Grad 2 (50 LZ): Die Abzüge beim beengten Kampf werden um 3 Punkte verringert.

Grad 3 (100 LZ): Beim Einsatz von Messern, Dolchen und Kurzschwertern Schaden +2.

Grad 4 (200 LZ): Die Abzüge beim beengten Kampf werden um 5 Punkte verringert.

Grad 5 (400 LZ): Beim Einsatz von Messern, Dolchen und Kurzschwertern Schaden +3.

Erschütternder Kampf

Grad 1 (25 LZ): Der Charakter kämpft derart wild und eindrucksvoll, dass nach seinem ersten besiegtten Gegner jeder von dessen Verbündeten in 3m Umkreis eine Probe auf WK ablegen muss, um nicht an *Furcht* zu leiden (-3 auf Proben).

Grad 2 (50 LZ): Reichweite 30m.

Grad 3 (100 LZ): Nach dem ersten besiegtten Gegner muss jeder von dessen Verbündeten in 3m Umkreis eine Probe ablegen, um nicht in *Panik* zu geraten (Flucht oder Aufgabe). Unter *Furcht* leidet er automatisch (-3)!

Grad 4 (200 LZ): Reichweite 30m.

Grad 5 (400 LZ): Eine Probe ist nach **jedem** besiegtten Gegner nötig, Reichweite 3m.

Miese Tricks

Grad 1 (25 LZ): Der Charakter kann einmal pro Kampf einen Gegner an der Abwehr hindern, wenn ihm vorher eine Probe CHR gegen INT gelingt.

Grad 2 (50 LZ): Durch Finten kann der Charakter einmal pro Kampf mit +3 angreifen.

Grad 3 (100 LZ): Der Charakter kann zweimal pro Kampf einen Gegner an der Abwehr hindern, wenn ihm vorher eine Probe CHR gegen INT gelingt.

Grad 4 (200 LZ): Durch Finten kann der Charakter zweimal pro Kampf mit +3 angreifen.

Grad 5 (400 LZ): Der Charakter kann dreimal pro Kampf einen Gegner an der Abwehr hindern, wenn ihm vorher eine Probe CHR gegen INT gelingt.

Berufsfertigkeiten: Waffenloser Kampf, Etikette, Heimlichkeit, Bewaffneter Kampf, Wurfaffen, Schusswaffen, Gassenwissen.

Basisausrüstung: Schlagringe, Totschläger oder Klappmesser, Schlagstock, Lederwams, ein Satz edle Kleidung (für exklusive Auftraggeber, Risse geflickt und Blutflecken entfernt).

Mitbringsel aus der Gosse (1W6):

1. Die allgemein bekannte Tatsache, dass während einer ausgedehnten Toilettensitzung des Charakters einer seiner Schützlinge erledigt wurde.
2. Ein als Spazierstock getarnter Degen.
3. Eine in die Jacke eingenähte Kettenjacke.
4. Eine formschöne Einschussnarbe, die die allgemein bekannte Tatsache belegt, dass man mit dem Sprung in die Schussbahn einen Auftraggeber gerettet hat, dadurch Prestige +1 bei Auftraggebern.
5. Der Charakter hat eine zahme Ratte mit INT +1, die bevorzugt in seiner Kleidung lebt und Gegnern überraschend ins Gesicht springt.
6. Der Charakter ist in den übelsten Vierteln aufgewachsen und kann versteckte Waffen förmlich riechen. Er erhält auf jeden Versuch eine zu entdecken einen Bonus von +2 auf WN.

Tierbändiger

Viele Leute können gut mit Tieren umgehen, aber niemand so gut wie ein elfischer Tierbändiger. Das hat nichts mit Magie zu tun, wie oft vermutet wird, sondern vor allem mit Einfühlungsvermögen, Erfahrung und einigen Erkenntnissen der Tierkunde. Im Laufe der Jahre lernt ein Tierbändiger sogar, die Sprache wilder Tiere zu interpretieren und sich in fast jedes Tier hineinzusetzen.

Rolle: Mehr noch als Jäger oder Hexer sind elfische Tierbändiger mit der Natur verbunden. Haben sie keinen Umgang mit ihren Tieren, sind sie, offen gesagt, zu nicht sehr viel nütze.

Typischer Beruf für Reichselfen.

Berufstalente:

Tiergespür

Grad 1 (25 LZ): Der Charakter erhält +2 auf alle Proben im Umgang mit Tieren.

Grad 2 (50 LZ): Der Charakter hat eine mentale Verbindung mit seinen Tieren, sofern er sie mindestens 3 Monate lang besitzt. Er spürt immer, wo und in welchem Zustand sie sich befinden.

Grad 3 (100 LZ): Der Charakter erhält +4 auf alle Proben im Umgang mit Tieren.

Grad 4 (200 LZ): Wenn der Charakter sich konzentriert, kann er die Sinne seiner Tiere wie seine eigenen verwenden.

Grad 5 (400 LZ): Der Charakter nimmt alles wahr, was alle Tiere in 100m Umkreis wahrnehmen.

Tierdominanz

Grad 1 (25 LZ): Die Tiere des Charakters verstehen seine Befehle optimal im Rahmen ihrer geistigen Fähigkeiten.

Grad 2 (50 LZ): Der Charakter kann seinen Tieren telepathische Befehle erteilen, sofern sie sich in 1km Umkreis befinden.

Grad 3 (100 LZ): Jedes Tier des Charakters erhält einen Bonus von +1 auf Ausweichen und Angriff, wenn der Charakter sich in 30m Umkreis befindet.

Grad 4 (200 LZ): Der Charakter kann auch fremden Tieren mentale Befehle erteilen, die diese verstehen, aber nicht unbedingt ausführen müssen.

Grad 5 (400 LZ): Jedes Tier des Charakters erhält einen Bonus von +1 auf Ausweichen und Angriff +3, wenn der Charakter sich in 30m Umkreis befindet.

Abhärtung

Grad 1 (25 LZ): Der Charakter erleidet nur die halben AP-Verluste durch Hitze, Kälte und andere Effekte der rauen Natur.

Grad 2 (50 LZ): Die Wundschwelle des Charakters steigt auf 6.

Grad 3 (100 LZ): Durch Hunger, Durst, Krankheiten und Gift verliert der Charakter nur halb so viele LP wie sonst.

Grad 4 (200 LZ): Die Wundschwelle des Charakters steigt auf 7.

Grad 5 (400 LZ): Der Charakter ist gegen jede Krankheit und jedes Gift immun.

Berufsfertigkeiten: Abrichten, Tierpflege, Waffenloser Kampf, Tierkunde, Reiten, Gespanne lenken, Stimme verstellen und Wurfaffen.

Basisausrüstung: Lederkleidung, Knüppel, Peitsche, Leinen, Halsbänder und 1W6 gut abgerichtete Jagdhunde.

Mitbringsel aus der Natur (1W6):

1. Eine erlesene Auswahl der bösartigsten Blutsauger und Parasiten, angelockt durch einen intensiven Tiergestank.
2. Ein Jagdfalke.
3. Ein kleines Tier mit INT +1.
4. Ein dressierter Bär.
5. Ein dressierter Leopard.
6. Der Charakter hat ein wirklich außergewöhnliches Tier: Einen jungen niederen Drachen seiner Wahl! Bis das halbwüchsige Tier voll abgerichtet ist, vergehen aber noch mindestens 5 Abenteuer, bis dahin hat es halbierte Werte.

Tunnelkämpfer

Die besten zwergischen Elitekämpfer sind auf den Kampf unter der Erde spezialisiert, wo sie Bingen verteidigen oder Festungen unterminieren. Sie tragen schwere Rüstungen, eine Kollektion tödlicher Waffen und reichlich weitere Ausrüstung, denn unter der Erde ist Schnelligkeit nur schwer einsetzbar - Feuerkraft hingegen wirkt immer! Über der Erde bevorzugen sie feste Positionen, die sie verteidigen können, während sie offenes Gelände meiden.

Rolle: Kein Kämpfer ist besser für das Knacken von Dungeons geeignet. Aber auch über der Erde sind sie nicht wehrlos, und zur Not können sie einige handwerkliche Künste aufbieten.

Typischer Beruf für Bergzwerge!**Berufstalente:****Abhärtung**

Grad 1 (25 LZ): Der Charakter erleidet nur die halben AP-Verluste durch Hitze, Kälte und andere Effekte der rauen Natur.

Grad 2 (50 LZ): Die Wundschwelle des Charakters steigt auf 6.

Grad 3 (100 LZ): Durch Hunger, Durst, Krankheiten und Gift verliert der Charakter nur halb so viele LP wie sonst.

Grad 4 (200 LZ): Die Wundschwelle des Charakters steigt auf 7.

Grad 5 (400 LZ): Der Charakter ist gegen jede Krankheit und jedes Gift immun.

Nahkampf

Grad 1 (25 LZ): Der Charakter kann perfekt mit kurzen Waffen umgehen und erhält +1 auf den Schaden mit Messer, Dolch und Kurzsword.

Grad 2 (50 LZ): Die Abzüge beim beengten Kampf werden um 3 Punkte verringert.

Grad 3 (100 LZ): Beim Einsatz von Messern, Dolchen und Kurzswordern Schaden +2.

Grad 4 (200 LZ): Die Abzüge beim beengten Kampf werden um 5 Punkte verringert.

Grad 5 (400 LZ): Beim Einsatz von Messern, Dolchen und Kurzswordern Schaden +3.

Rüstungskämpfer

Grad 1 (25 LZ): Das Gewicht von Rüstungen behindert den Charakter um 5kg weniger.

Grad 2 (50 LZ): Der Charakter kann die Rüstungen von Gegnern leichter umgehen (effektive Fläche -2).

Grad 3 (100 LZ): Das Gewicht von Rüstungen behindert den Charakter um 10kg weniger.

Grad 4 (200 LZ): Der Charakter kann jede Rüstung um 1 Punkt leichter durchdringen.

Grad 5 (400 LZ): Das Gewicht von Rüstungen behindert den Charakter um 15kg weniger.

Berufsfertigkeiten: Handwerk: Bergmann, Bewaffneter Kampf, Schusswaffen, Waffenloser Kampf, Heimlichkeit, Klettern, Erste Hilfe und Fallkunde.

Basisausrüstung: Kettenrüstung, Kurzsword, Helm, Kriegspickel, Schaufel, kleiner Eisenschild, Laterne und Brosche mit Leuchtkäfern.

Mitbringsel aus den Tunneln (1W6):

1. Bei einem Tunnelleinsturz wurde der Charakter 11 Tage lang eingeschlossen und hat in dieser Zeit angefangen mit Ratten zu sprechen. Er schätzt sie als Tischgenossen und mag es gar nicht, wenn man ihnen etwas antut.
2. Eine Donnerbüchse und 20 Schuss Munition.
3. Ein Plattenpanzer.
4. Ein Fass mit 10 kg Feuerpulver und eine Zündschnur von 3m Länge (1 cm pro Sekunde).
5. Der Charakter hat eine kleine zahme Fledermaus, die ihm bei der Erkundung von dunklen Gängen hilft und ihn vor Gefahren warnt.
6. Der Charakter hat durch lange Arbeit unter der Erde einen herausragenden Orientierungssinn entwickelt, mit dem er die Himmelsrichtung immer auf 45° genau bestimmen kann.

Turnierprofi



Zwar sind die großen Turniere in Gomdland für jeden Ritter frei, aber einige hoch trainierte Profis haben sich so weit auf die Schaukämpfe spezialisiert, dass sie gut von ihnen leben können. Solche Ritter reisen von Turnier zu Turnier und leben von den Preisgeldern, wobei sich um sie ein eigenes Fanlager bildet, da sie oft enorme Popularität genießen. Allerdings ist der Job ziemlich hart, und nur wenige Kämpfer sind auf die Dauer gut genug, um sich an der Spitze mit den guten Preisgeldern zu halten. Daher haben es so manche Turnierprofis irgendwann satt, von einem drittklassigen Turnier zum nächsten zu ziehen, und suchen lieber ein Leben als freier Abenteurer.

Rolle: Ein Turnierprofi kämpft so gut wie jeder Ritter, achtet aber viel mehr auf eine gute Show. Sollte ein Gegner „unsportlich“ kämpfen (Schusswaffen, Artillerie, Fallen, Granaten...), nimmt er das ziemlich übel - mitunter auch bei seinen Verbündeten...

Dieser Beruf ist typisch für das Gomdland und nur für Adelige zugänglich.

Berufstalente:

Schaukampf

Grad 1 (25 LZ): Der Charakter kämpft derart eindrucksvoll, dass er durch jeden in einem Kampf besiegten Gegner für den restlichen Tag einen Bonus von +1 auf soziale Fertigkeiten gegen Zuschauer erhält, maximal aber +2.

Grad 2 (50 LZ): Indem der Charakter bei einem gelungenen Angriff auf den Treffer verzichtet und stattdessen einen Klingentrick vorführt, erhält er gegen diesen Gegner einen Bonus von +2 auf Angriffe im restlichen Kampf.

Grad 3 (100 LZ): Pro Gegner +2 auf soziale Proben gegen Zuschauer, maximal aber +4.

Grad 4 (200 LZ): Durch Klingentricks +2 auf Angriffe im restlichen Kampf.

Grad 5 (400 LZ): Pro Gegner +3 auf soziale Proben gegen Zuschauer maximal aber +6.

Lanzenreiter

Grad 1 (25 LZ): Der Charakter kann zu Pferd eine eingelegte Lanze verwenden und damit im Sturmangriff 2W6+2 Schaden anrichten.

Grad 2 (50 LZ): Der Charakter erhält +2 auf die Fertigkeit *Reiten*.

Grad 3 (100 LZ): Beim Einsatz der Lanze richtet der Charakter 3W6 Schaden an.

Grad 4 (200 LZ): Der Charakter erhält +4 auf die Fertigkeit *Reiten*.

Grad 5 (400 LZ): Beim Einsatz der Lanze richtet der Charakter 3W6+2 Schaden an.

Rüstungskämpfer

Grad 1 (25 LZ): Das Gewicht von Rüstungen behindert den Charakter um 5kg weniger.

Grad 2 (50 LZ): Der Charakter kann die Rüstungen von Gegnern leichter umgehen (effektive Fläche -2).

Grad 3 (100 LZ): Das Gewicht von Rüstungen behindert den Charakter um 10kg weniger.

Grad 4 (200 LZ): Der Charakter kann jede Rüstung um 1 Punkt leichter durchdringen.

Grad 5 (400 LZ): Das Gewicht von Rüstungen behindert den Charakter um 15kg weniger.

Berufsfertigkeiten: Bewaffneter Kampf, Reiten, Einschüchtern, Geographie, Erste Hilfe, Waffenloser Kampf und Etikette.

Basisausrüstung: Langschwert, Schild, Turnierschwert, Kriegspferd, Kettenpanzer, 1W6 Lanzen.

Mitbringsel von den Turnieren (1W6):

1. Bei seinem ersten Turnier verrutschte dem Charakter der Helm und er ritt versehentlich in die Tribüne, wo er 3W6 Hochadelige in panische Flucht und ziemliche Wut versetzte. Seitdem werfen sich alle Spaßmacher auf Turnieren panisch schreiend in den Dreck, wenn der Charakter in Sicht kommt.
2. Ein Maultier mit Packsattel.
3. Eine schwere Turnierrüstung.
4. Der Charakter hat bereits auf einem mittleren Turnier das Finale gewonnen und dafür eine reich verzierte Turnierrüstung erhalten. Für echte Kämpfe ist sie natürlich zu schade!
5. Der Charakter hat eine Gruppe von 2W6+3 fanatischen Anhängern, die ihm überall hin folgen, ihn anfeuern und Fahnen schwenken. Sie können auch Hilfsdienste leisten, aus Kämpfen halten sie sich aber heraus, und ein Ritter ist nun mal für sein „Gefolge“ verantwortlich...
6. Der Charakter hat heimlich als Knappe sein erstes Turnier bestritten und genießt daher Prestige +1 bei Rittern und Turnierfans.

Vampirjäger

Während die Inquisition und staatliche Behörden nur bei dringendem Bedarf und in ihrem Bereich gefährliche Untote und andere Viecher bekämpfen, sind Vampirjäger freischaffende Spezialisten, die in der Regel Kopfprämien erhalten. Sie sind auf die Jagd auf Kreaturen der Verdammnis spezialisiert, vernichten aber auch Untote und jedes finstere Vieh in Reichweite. Berüchtigt sind sie für ihr finsternes Auftreten, ihr Misstrauen bei scheinbar ruhigen Situationen und ihr entspanntes Auftreten, wenn „endlich“ die ekligen Kreaturen zum Vorschein kommen, und aus dem finsternen Versteckspiel ein offener Kampf wird.

Rolle: Vampirjäger sind fähige Kämpfer, die auch bei Ermittlungen ihren Mann stehen. Bei anderen Gegnern als Verdammten, Untoten und Ungeheuern neigen sie aber dazu, die anderen SC „vorzulassen“ und der Gruppe den Rücken frei zu halten. Bei ihren Lieblingsgegnern kehrt sich das ins Gegenteil um...

Berufstalente:**Eiserner Wille**

Grad 1 (25 LZ): Der Charakter hat gegen jede emotionale Beeinflussung und den Geist kontrollierende Magie WK +2.

Grad 2 (50 LZ): WK +4 gegen die oben genannten Beeinflussungen.

Grad 3 (100 LZ): Der Charakter kann durch gutes Zureden auch Verbündete in 30m Umkreis mit WK +2 stärken.

Grad 4 (200 LZ): Der Charakter ist gegen jede geistige Manipulation immun.

Grad 5 (400 LZ): Der Charakter kann durch gutes Zureden auch Verbündete in 30m Umkreis mit WK +4 stärken.

Schattengespür

Grad 1 (25 LZ): Der Charakter kann die Anwesenheit von Kreaturen der Verdammnis, Untoten und Dämonen auf bis zu 3 m spüren.

Grad 2 (50 LZ): Im Kampf gegen böse Kreaturen hat der Charakter Verteidigung +1, da er den Hass direkt vor ihrem Angriff spürt.

Grad 3 (100 LZ): Der Charakter kann die Anwesenheit von Kreaturen der Verdammnis, Untoten und Dämonen auf bis zu 10m spüren.

Grad 4 (200 LZ): Im Kampf gegen böse Kreaturen hat der Charakter Verteidigung +2, da er den Hass direkt vor ihrem Angriff spürt.

Grad 5 (400 LZ): Der Charakter kann die Anwesenheit von Kreaturen der Verdammnis, Untoten und Dämonen auf bis zu 100m spüren.

Zerhacken

Grad 1 (25 LZ): Beim Einsatz von scharfen Waffen erhält der Charakter einen Bonus von +1 auf den Schaden.

Grad 2 (50 LZ): Gezielte Angriffe mit scharfen Waffen sind um 3 Punkte weniger erschwert.

Grad 3 (100 LZ): Beim Einsatz von scharfen Waffen erhält der Charakter einen Bonus von +2 auf den Schaden.

Grad 4 (200 LZ): Gezielte Angriffe mit scharfen Waffen sind um 5 Punkte weniger erschwert.

Grad 5 (400 LZ): Beim Einsatz von scharfen Waffen erhält der Charakter einen Bonus von +3 auf den Schaden.

Berufsfertigkeiten: Bewaffneter Kampf, Wurfaffen, Verhören, Spuren lesen, Heimlichkeit, Religionskunde, Magietheorie und Tierkunde.

Basisausrüstung: Langschwert, Stachelhalsband, Kristallphiole für heiliges Wasser, heiliges Symbol, 3 Behälter mit Haftfeuer.

Mitbringsel von der Verdammtenjagd (1W6):

1. In Kreisen der Sonnenkirche wird der Vampirjäger der Ketzerei verdächtigt, seit er einmal einen kindlichen Vampir laufen ließ.
2. Ein in das Wams eingnähtes Kettenhemd.
3. Ein Breitschwert von guter Qualität.
4. Eine Donnerbüchse und 20 Schuss Munition.
5. 2 gut abgerichtete Kampfhunde, die nur Untote, Kreaturen der Verdammnis und andere Ungeheuer aufspüren und angreifen.
6. Der Charakter hat eine derart finstere Aura, dass alles in 5m Umkreis leicht verdunkelt wird. Das zieht natürlich Verdammte an, aber auch als Sonnenschutz und Partytag ist es immer nützlich.

Wogenwolf

Die mutigen und zähen Seeleute aus Thursgard waren einst die Plage aller Küsten. Heute sind sie meist Fischer, Walfänger oder Robbenjäger, aber in Kriegszeiten fallen sie immer noch über Küsten und Gegner her. Kein anderer Seefahrer hat so ein inniges Verhältnis zur See und zu ihren Kreaturen, und nur Wogenwölfe trainieren systematisch den Kampf im Wasser und gegen Seeungeheuer. Als Piraten greifen sie oft überraschend Schiffe im Hafen an, indem sie einfach hinein schwimmen. Ansonsten sind sie keinem Abenteuer abgeneigt und legen großen Wert darauf, härter zu sein als alle Anderen.

Rolle: Der thursische Barbar ist der beste Ersatz für die in anderen Systemen obligaten menschlichen Pseudowikinger. Er ist nur größer.

Typischer Beruf für Trolle aus Thursgard.

Berufstalente:**Abhärtung**

Grad 1 (25 LZ): Der Charakter erleidet nur die halben AP-Verluste durch Hitze, Kälte und andere Effekte der rauen Natur.

Grad 2 (50 LZ): Die Wundschwelle des Charakters steigt auf 6.

Grad 3 (100 LZ): Durch Hunger, Durst, Krankheiten und Gift verliert der Charakter nur halb so viele LP wie sonst.

Grad 4 (200 LZ): Die Wundschwelle des Charakters steigt auf 7.

Grad 5 (400 LZ): Der Charakter ist gegen jede Krankheit und jedes Gift immun.

Seemannsgeschick

Grad 1 (25 LZ): Der Charakter erleidet keine Abzüge, wenn er auf schwankendem Untergrund steht.

Grad 2 (50 LZ): Der Charakter erhält einen Bonus von +2 auf alle nautischen Fertigkeiten.

Grad 3 (100 LZ): Der Charakter kann auch auf schmalen Balken ohne Abzüge agieren.

Grad 4 (200 LZ): +4 auf alle nautischen Fertigkeiten.

Grad 5 (400 LZ): Der Charakter erleidet keine Abzüge, selbst wenn er auf Seilen läuft.

Wasserkampf

Grad 1 (25 LZ): Wenn der Charakter beim Schwimmen mit Stoßwaffen kämpft, erhält er nur einen Abzug von -2 statt -5.

Grad 2 (50 LZ): Mit allen zweihändigen Stoßwaffen richtet der Charakter Schaden +1 an.

Grad 3 (100 LZ): Wenn der Charakter beim Schwimmen mit Stoßwaffen kämpft, erhält er dadurch keinerlei Abzüge.

Grad 4 (200 LZ): Mit allen zweihändigen Stoßwaffen richtet der Charakter Schaden +2 an.

Grad 5 (400 LZ): Der Charakter kann im Wasser mit allen Nahkampfwaffen ohne Abzüge kämpfen.

Berufsfertigkeiten: Boote fahren, Segeln, Bewaffneter Kampf, Waffenloser Kampf, Wurfaffen, Schwimmen, Fischen und Wildnisleben.

Basisausrüstung: 2 Harpunen, Streitbeil und Kleidung aus Robbenfell (PW 1, Wasserdicht).

Mitbringsel von den Fahrten (1W6):

1. Bei einer stürmischen Fahrt offenbarte sich ein kleines Problem für die weitere Karriere auf den Meeren: Bei hohem Seegang und einer 1 bis 2 auf W6 wird der Charakter Seekrank, kotzt und hat -3 auf alle Proben. Als echter Seemann und Troll würde er das natürlich **nie** zugeben!
2. Ein Kettenpanzer mit Helm.
3. Eine Trollbüchse und 20 Schuss Munition.
4. Eine Harpune guter Qualität.
5. Der Charakter hat eine eigene kleine Schnigge in einem Hafen. Sie riecht etwas streng nach Fisch, ist aber gut in Schuss.
6. Aus irgendeinem Grund hat der Charakter eine leichte Affinität zu Seesäugetieren, er würde sie nie jagen und sie helfen ihm, wenn sie können.

Zauberer

Zauberer sind auf die Magie der Elemente spezialisiert und können Lebewesen nur als Objekte manipulieren. Sie neigen zu einer sehr wissenschaftlichen Arbeitsweise, können aber auch durch die Zerstörungskraft ihrer Zauber berauscht werden. Zauberer tragen **blaue Roben** mit silbernen, goldenen und farbigen Zeichen, ihre arkane Sprache ist **Drakonisch**. Näheres im Kapitel *Magie*.

Rolle: Zauberer sind als Meister der Elemente die Kampfmagier schlechthin. Nebenbei geben sie gute Forscher ab und können auch in vielen anderen Situationen mit ihren Zaubern helfen.

Kräfte und Rituale:***Pfad des Feuers***

Kraft: Feuerstrahl (Wie Fertigkeit)

Grad 1 (25 LZ): *Schutz vor Feuer*

Grad 2 (50 LZ): *Feuerball*

Grad 3 (100 LZ): *Flammenaura*

Grad 4 (200 LZ): *Feuersäule*

Grad 5 (400 LZ): *Feuerwalze*

Pfad des Wassers

Kraft: Frosthauch (Wie Fertigkeit)

Grad 1 (25 LZ): *Wasserwandeln*

Grad 2 (50 LZ): *Kältekegel*

Grad 3 (100 LZ): *Wasseratem*

Grad 4 (200 LZ): *Eiswelt*

Grad 5 (400 LZ): *Flutwelle*

Pfad der Erde

Kraft: Erdmacht (Wie Fertigkeit)

Grad 1 (25 LZ): *Erdformung*

Grad 2 (50 LZ): *Schwebefeld*

Grad 3 (100 LZ): *Erdreise*

Grad 4 (200 LZ): *Tunnelgräber*

Grad 5 (400 LZ): *Erdbeben*

Pfad der Luft

Kraft: Luftumwandlung (Wie Fertigkeit)

Grad 1 (25 LZ): *Niederschlag*

Grad 2 (50 LZ): *Sturmhülle*

Grad 3 (100 LZ): *Blitzruf*

Grad 4 (200 LZ): *Wetterkontrolle*

Grad 5 (400 LZ): *Wettersphäre*

Berufsfertigkeiten: Zauberei (Pfade des Feuers, des Wassers, der Erde und der Luft), Magietheorie, Naturkunde, Reichsschrift, Drakonisch.

Basisausrüstung: Eine blaue Robe, Etui für 3 Runenstäbe, Büchertasche aus Hirschfell, einfaches Ritualgerät, 4 Ritualbeutel, Focusstab +0 ohne Edelstein.

Mitbringssel aus dem Studium (1W6):

1. Eine überaus illegale und anrühige Tätowierung eines Erzdämons der Wollust, mit der man zwei Tage nach einer wilden Verbindungsfeier aufwachte.
2. Ein eleganter Lederpanzer aus blauem Leder mit versilberten Nieten.
3. Ein Focus +1 für einen Pfad.
4. Der Charakter hat während des Studiums einem Professor bei der Entwicklung eines neuen Rituals des 1. Grades geholfen und es daher schon gelernt (Vorschlag vom Spieler, Ausarbeitung vom SL).
5. Ein früherer Kommilitone des Zauberers ist heute Hofmagier eines Fürsten und hat immer noch guten Kontakt zum Charakter.
6. Der Charakter ist in einem seiner Pfade so begabt, dass ihn alle Zauber in diesem Pfad 1 AP weniger kosten (aber mindestens noch 1 AP).

Zerstörer

Trolle machen gerne Sachen kaputt. Sie sind auch ziemlich gut darin. Einige haben den einfachen Spaß, Leute oder Sachen platt zu schlagen, zu einer erlesenen Kunstform ausgebaut und dürfen die edelste aller Trollwaffen führen: Den *Kaputtschläger*. Mit dieser Waffe, die noch höher angesehen ist als ein Stein, metzeln sie sich durch die Reihen schwächerer kleiner Feinde und mehren so den oft geschmähten Kriegsruhm der Trolle. In der restlichen Zeit suchen sie sich Geldquellen und eine Möglichkeit, andere Leute mit ihrem Kaputtschläger zu zermalmen, ohne ein schlechtes Gewissen zu bekommen.

Rolle: Für Powergamer und jeden, der sehr viel kaputt machen will.

Typischer Beruf für Trolle!**Berufstalente:*****Kaputtschläger***

Grad 1 (25 LZ): Der Charakter kann mit einem Kaputtschläger kämpfen.

Grad 2 (50 LZ): Der Charakter kann durch schnelles Drehen seinen Kaputtschläger besser zur Verteidigung einsetzen, Blocken +1.

Grad 3 (100 LZ): Beim Kampf mit einem Kaputtschläger erhält der Charakter +1 auf den Schaden.

Grad 4 (200 LZ): Der Charakter kann durch schnelles Drehen seinen Kaputtschläger besser zur Verteidigung einsetzen, Blocken +2.

Grad 5 (400 LZ): Beim Kampf mit einem Kaputtschläger erhält der Charakter +2 auf den Schaden.

Abhärtung

Grad 1 (25 LZ): Der Charakter erleidet nur die halben AP-Verluste durch Hitze, Kälte und andere Effekte der rauen Natur.

Grad 2 (50 LZ): Die Wundschwelle des Charakters steigt auf 6.

Grad 3 (100 LZ): Durch Hunger, Durst, Krankheiten und Gift verliert der Charakter nur halb so viele LP wie sonst.

Grad 4 (200 LZ): Die Wundschwelle des Charakters steigt auf 7.

Grad 5 (400 LZ): Der Charakter ist gegen jede Krankheit und jedes Gift immun.

Erschütternder Kampf

Grad 1 (25 LZ): Der Charakter kämpft derart wild und eindrucksvoll, dass nach seinem ersten besiegteten Gegner jeder von dessen Verbündeten in 3m Umkreis eine Probe auf WK ablegen muss, um nicht an *Furcht* zu leiden (-3 auf Proben).

Grad 2 (50 LZ): Reichweite 30m.

Grad 3 (100 LZ): Nach dem ersten besiegteten Gegner muss jeder von dessen Verbündeten in 3m Umkreis eine Probe ablegen, um nicht in *Panik* zu geraten (Flucht oder Aufgabe). Unter *Furcht* leidet er automatisch (-3)!

Grad 4 (200 LZ): Reichweite 30m.

Grad 5 (400 LZ): Eine Probe ist nach **jedem** besiegteten Gegner nötig, Reichweite 3m.

Berufsfertigkeiten: Bewaffneter Kampf, Waffenloser Kampf, Zähigkeit, Wildnisleben, Einschüchtern und Erste Hilfe.

Basisausrüstung: Lederpanzer und Helm, ein Kaputtschläger.

Mitbringsel von Zerstörungszügen (1W6):

1. Bei Kampfübungen hat der Charakter derartig viele Schläge auf den Kopf bekommen, dass er permanent die Vöglein zwitschern hört und einen Abzug von -3 erleidet, wenn er versucht sich wach zu halten oder leise helle Geräusche zu hören.
2. Ein echt guter handlicher Stein, der +3 auf Würfe bringt (und der 1 kg wiegt).
3. Ein Kaputtschläger guter Qualität.
4. Eine Trollbüchse mit 20 Schuss Munition.
5. Der Charakter hat einen heiligen Stein gefunden (3 kg), den er immer an einer Schnur (Seil) um den Hals trägt, und der ihm Ratschläge gibt. Im Kampf bringt der Stein erstaunlicherweise einen Bonus von +1 auf Blocken. Seine Ratschläge sind aber nicht so gut. Meistens schweigt er.
6. Der Charakter kann trotz seiner Zähne wie ein Mensch reden und erhält daher auf alle sprachlichen Fertigkeiten einen Bonus von +1.

Kapitel 4

Fertigkeiten

ⓐ Liste der Fertigkeiten in Kurzform

| Fertigkeit | Attribute |
|-------------------|-----------------|
| Abrichten | GES / 2 |
| Akrobatik | GES / 2 |
| Alchimie | INT / 2 |
| Astrologie | INT / 2 |
| Bewaffneter Kampf | (GES+STR) / 4 |
| Boote fahren | (GES+STR) / 4 |
| Brettspiele | INT / 2 |
| Chirurgie | (GES + INT) / 4 |
| Diagnose | INT / 2 |
| Dichtkunst | CHR / 2 |
| Einschmeicheln | CHR / 2 |
| Einschüchtern | CHR / 2 |
| Erste Hilfe | (GES + INT) / 4 |
| Etikette | CHR / 2 |
| Fallenkunde | GES / 2 |
| Fälschen | (GES + INT) / 4 |
| Fischen | GES / 2 |
| Fremdsprache | - |
| Führung | CHR / 2 |
| Gassenwissen | CHR / 2 |
| Geheimsprache | - |
| Geographie | INT / 2 |
| Geschichtswissen | INT / 2 |
| Geschütze | (GES + INT) / 4 |
| Glückspiel | (CHR+INT) / 4 |
| Gespanne lenken | GES / 2 |
| Gold suchen | (GES + INT) / 4 |
| Handelskunde | INT / 2 |
| Handwerk | verschieden |
| Hauswirtschaft | GES / 2 |
| Heimlichkeit | GES / 2 |
| Heimwerker | GES / 2 |
| Klettern | (GES+STR) / 4 |
| Kochen | (GES + INT) / 4 |
| Kräuterkunde | INT / 2 |
| Kriegskunst | INT / 2 |
| Kryptographie | INT / 2 |
| Langstreckenlauf | - |
| Lesen & Schreiben | - |
| - Zwergenschrift | - |
| - Elfenschrift | - |
| - Reichsschrift | - |
| - Zinken | - |
| Lippenlesen | WN / 2 |
| Literaturkunde | INT / 2 |
| Meditieren | WK / 2 |
| Musizieren | CHR / 2 |
| Naturkunde | INT / 2 |
| Navigation | INT / 2 |
| Orientierung | INT / 2 |
| Pädagogik | CHR / 2 |
| Pflanzenanbau | (INT+STR) / 4 |
| Pflanzenkunde | INT / 2 |
| Philosophie | INT / 2 |
| Rechnen | INT / 2 |
| Rechtskunde | INT / 2 |
| Redekunst | CHR / 2 |
| Reiten | GES / 2 |

| | |
|-------------------|-----------------|
| Religionskunde | INT / 2 |
| Sagenkunde | INT / 2 |
| Schauspielerei | CHR / 2 |
| Schlangenzunge | CHR / 2 |
| Schlösser öffnen | GES / 2 |
| Schusswaffen | GES / 2 |
| Schwimmen | (GES+STR) / 4 |
| Segeln | GES / 2 |
| Seilkunst | GES / 2 |
| Singen | CHR / 2 |
| Skifahren | GES / 2 |
| Sonnenball | GES / 2 |
| Spezialwissen | INT / 2 |
| Spurenlesen | WN / 2 |
| Stimme verstellen | CHR / 2 |
| Tanzen | (CHR+GES) / 4 |
| Taschendiebstahl | GES / 2 |
| Taschenspielerei | GES / 2 |
| Tierkunde | INT / 2 |
| Tierpflege | INT / 2 |
| Verhandeln | CHR / 2 |
| Verhören | CHR / 2 |
| Verwaltung | INT / 2 |
| Waffenloser Kampf | (GES+STR) / 4 |
| Wahrsagerei | INT / 2 |
| Wasserheilung | (GES + INT) / 4 |
| Wildnisleben | (GES + INT) / 4 |
| Wurfwaffen | GES / 2 |
| Zähigkeit | - |
| Zauberei | (CHR+INT) / 4 |
| Zeichensprache | GES / 2 |
| Zechen | - |
| | |
| | |
| | |
| | |

ⓐ Beschreibung der Fertigkeiten

Es folgt eine ausführliche Liste von Fertigkeiten, die für die SC sinnvoll sein dürften. Sofern sie nicht das Gleichgewicht gefährden und vom SL zugelassen werden, dürfen die Spieler sich auch eigene Fertigkeiten ausdenken.

Abrichten

Attributsbonus: GES / 2

Mit *Abrichten* kann man Tiere ausbilden und ihnen diverse Tricks beibringen. Die Dauer der Ausbildung richtet sich nach der Intelligenz des Tieres und der Schwierigkeit des Tricks. Nach Ende der Ausbildungszeit muss der Charakter eine Probe ablegen, bei Erfolg beherrscht das Tier den Trick, bei einem Fehlschlag kann der Ausbilder nach einer Verlängerung um 50% erneut würfeln. Durch das CHR des Tieres gibt es einen Bonus oder Malus. Pro Tag sind 2 Stunden Ausbildung nötig, mehr ist nicht sinnvoll, für jedes weitere gleichzeitig abzurichtende Tier gibt es -2 auf die Probe.

Man muss beachten, dass bestimmte Tricks für einige Arten leicht, für andere aber schwer sein können (für Hunde ist Apportieren leicht, für Pferde schwer) und dass einige Tiere sich trotz relativ hoher Intelligenz nur schwer abrichten lassen (Katzen).

Außerdem ist eine Probe auf *Abrichten* immer dann fällig, wenn einem Tier ein ungewöhnlicher oder besonders dringender Befehl gegeben wird (sofern man es nicht reitet).

| | Leicht | Mittel | Schwer |
|-------|---------------------|---------------------|----------|
| INT 5 | $\frac{1}{4}$ Monat | $\frac{1}{2}$ Monat | 1 Monat |
| INT 4 | $\frac{1}{2}$ Monat | 1 Monat | 2 Monate |
| INT 3 | 1 Monat | 2 Monate | 4 Monate |
| INT 2 | 2 Monate | 4 Monate | 8 Monate |

Akrobatik

Attributsbonus: GES / 2

In erster Linie dient Akrobatik zum Vorführen von Tricks, nicht als Ersatz für GES. Für kreative SC gibt es aber noch weitere Anwendungen:

- Im Kampf erhält der Charakter für je 3 volle ES einen Bonus von +1 auf Ausweichen.
- Bei Stürzen reduziert eine gelungene Probe den Schaden um 2W6.
- Will man mit Akrobatik Geld verdienen, bringt eine gelungene Vorstellung von 2 Stunden (inklusive Vorbereitung) FW : 2 Heller, bei besonderem Erfolg FW x 1, bei besonders reichem oder spendablem Publikum x 2 bis 5, bei armem oder geizigem geteilt durch 2 bis 5.

Ein Patzer bringt in der Regel 1W6-2 Schaden, bei besonders gewagten Manövern mehr. Bei einer Probe sollte man maximal leicht belastet sein!

Alchimie

Attributsbonus: INT / 2

Die Alchimie von *Orbis* ist eine Mischung aus primitiver Chemie und an Elixiere gebundene Magie. Mit einer einfachen Probe und ggf. einigen Chemikalien und einem Labor kann der Alchimist die meisten natürlichen Stoffe erkennen und Chemikalien grob analysieren. Näheres im Kapitel *Alchimie*.

Astrologie

Attributsbonus: INT / 2

Neben den Grundlagen der Astronomie gibt die Astrologie dem Charakter die Möglichkeit, Horoskope für Personen zu erstellen, deren Geburtsort und -zeit bekannt sind sowie die aktuellen Auswirkungen der Sterne auf diese Person zu berechnen.

Das Anfertigen eines Horoskops dauert mindestens eine Stunde, bei ungenauen Angaben wird die Probe

um bis zu 10 Punkte erschwert. So ein Horoskop gibt einen groben Einblick in die Persönlichkeit des Charakters (der SL nennt 3 herausragende Stärken, Schwächen, Vorlieben oder Abneigungen).

Mit Hilfe eines Horoskops lässt sich in einer Stunde die „Tagesform“ eines Charakters ermitteln. Kennt er diese, erhält er +1 auf die meisten Proben. Kennen Gegner diese, erhalten sie +1 auf Proben gegen ihn. Kennen beide das Horoskop, hebt es sich auf.

Wie auch auf der Erde werden Horoskope gerne überbewertet!

Bewaffneter Kampf

Attributsbonus: (GES + STR) / 4

Mit dieser Fertigkeit kann man jede normale Waffe in einem Nahkampf verwenden, sofern man die Bedingungen dafür erfüllt. Außerdem muss sich jeder Charakter eine Waffenart aussuchen, für die er +1 auf alle Angriffe erhält (Lieblingswaffe).

Boote fahren

Attributsbonus: (GES + STR) / 4

Mit dieser Fertigkeit kann man kleine Wasserfahrzeuge mit Rudern, Paddeln oder Schubstangen steuern. Eine Probe ist nur bei besonderen Manövern nötig, in nicht einfachen, unbekanntem Gewässern eine pro Reisetag. Ein Fehlschlag reduziert meist nur das Tempo, manchmal (Wildwasser mit vielen Felsen) kann er aber zerstörerisch sein.

Brettspiele

Attributsbonus: INT / 2

Schach und diverse andere Brettspiele hängen vor allem von der Intelligenz und Erfahrung der Spieler ab, sie sind in den höheren Schichten der Gesellschaft sehr geschätzt und werden oft um Geld gespielt. Der Sieger einer Konfliktprobe gewinnt die Partie. Man muss sich ein Spiel aussuchen (meist Schach), alle 2 ES erlernt man ein weiteres.

Chirurgie

Attributsbonus: (GES + INT) / 4

Mit dieser Fertigkeit kann man ernstere Wunden behandeln und bei Bedarf nähen, Brüche einrichten und schienen, Zähne ziehen, bei Geburten helfen und sogar kleinere Operationen durchführen. Alles weitere im Kapitel *Gesundheit & Medizin*.

Diagnose

Attributsbonus: INT / 2

Studierte Ärzte und sehr erfahrene Heiler können mit dieser Fertigkeit Krankheiten und Vergiftungen erkennen und die nötige Behandlung bestimmen, die meist mit einer anderen Fertigkeit (Erste Hilfe, Kräuterkunde, Chirurgie oder Wasserheilung) durchgeführt wird. Alles weitere im Kapitel *Gesundheit & Medizin*.

Dichtkunst

Attributsbonus: CHR / 2

Der Charakter kennt nicht nur 10 Gedichte pro ES auswendig, er kann auch eigene Gedichte verfassen. Diese sind frühestens ab FW 20 literarische Meisterwerke, aber auch einfache Gedichte können sehr populär werden. Ein gutes neues Gedicht kann den Zuhörer oder Leser bei einer gelungenen Probe gegen dessen WK beeindrucken und für einen Tag in eine bestimmte Richtung beeinflussen - man hat so lange +1 auf Versuche, ihn durch soziale Proben in die entsprechende Richtung zu beeinflussen. Bei mehreren Gedichten wirkt nur das bessere (wenn z.B. ein Gedicht einen Fürsten als Feigling und ein anderes ihn als Held darstellt).

Einschmeicheln

Attributsbonus: CHR / 2

Mittels Einschmeicheln kann man sich selbst bei anderen Charakteren gut darstellen und durch eine Probe gegen WK ihre *Zuneigung* oder, so diese schon vorhanden ist, *Liebe* oder *Loyalität* gewinnen. Dieser Zustand hält nur einen Tag an, sofern man nicht dem persönlichen Geschmack der Person entspricht. Kann auch sexuell eingesetzt werden.

Einschüchtern

Attributsbonus: CHR / 2

Um *Furcht* in normalen, oder gar *Panik* in eingeschüchternen Gegnern zu erzeugen, ist eine Probe gegen deren WK und der nötige *Furcht* einflößende Auftritt nötig, modifiziert je nach offenkundiger Gefährlichkeit.



Beispiel: In einer finsternen Hafengasse von Nevongard lauern drei Straßenräuber dem Wogewolf Thorg auf und verlangen sein Geld. Um einen Kampf gegen die Übermacht zu vermeiden, holt dieser mit überlegenem Grinsen seine Axt raus und fragt, wie viele Pfund Fleisch er ihnen dafür denn abhacken darf.

Als bewaffneter Troll ist Thorg eine ernste Gefahr (+2), und außerdem gibt es leichtere Beute in der Stadt (+2), allerdings sind die Räuber 3 : 1 überlegen (-5). Insgesamt erhält er -1 auf seine Probe, und da die Gauner ebenfalls versuchen ihn einzuschüchtern, wird eine Konfliktprobe gewürfelt. Gelingt die Probe, werden die Räuber sich ein leichteres Opfer suchen.

Erste Hilfe

Attributsbonus: (GES + INT) / 4

Die Grundlagen der Heilkunde, vor allem das Anlegen von Verbänden und die Pflege von Kranken, aber auch einfache Hausmittel. Eine erfolgreiche Probe stoppt Blutungen, reduziert die Infektionsgefahr und gibt dem Verletzten einmalig 1 LP zurück. Alles weitere im Kapitel *Gesundheit & Medizin*.

Etikette

Attributsbonus: CHR / 2

Bei Hofe zählt ein geschicktes Auftreten meist mehr als Kampfgeschick, Aussehen oder Reichtum. Ein Patzer in entscheidender Situation hat schon Höflinge in den Freitod getrieben! Der FW *Etikette* ist die Obergrenze für alle sozialen Fertigkeiten gegen Mitglieder der Oberschicht. Sie alleine bringt also recht wenig, ist aber in gehobenen Kreisen ein wichtiges Hilfsmittel.

Fallenkunde

Attributsbonus: GES / 2

Mit dieser Fertigkeit kann man fertige Fallen geschickt platzieren und tarnen, sowie einfache Fallen (Fallgruben, Lawinenfallen) selbst herstellen. Für bessere Fallen sollte man Schlosser (Schnappfallen), Zimmermann (große Fallen in Gebäuden) oder Uhrenmacher (Fallen in Schlössern oder Schatullen) sein. Außerdem kann man mit dieser Fertigkeit gefundene Fallen entschärfen und je 3 ES bringen + 1 auf WN beim Suchen nach Fallen.

Fälschen

Attributsbonus: (GES+INT) / 4

Fälscher achten im Nordreich mehr auf das Siegel als die Handschrift, immerhin können viele Leute sowieso nicht lesen und wichtige Dokumente werden von Schreibern in einer einheitlichen Handschrift hergestellt. Ohne eine Ausrüstung im Wert von 10 Gulden (1 kg) gibt es einen Malus von -5 auf Fälschversuche. Weiterhin erhalten Betrachter Modi auf das Durchschauen von Fälschungen je nach Vertrautheit mit der Art des Dokumentes. Die Fälschungen werden durch einen Wurf auf INT -5 oder *Fälschen* gegen den FW des Fälschers als solche erkannt bzw. erscheinen verdächtig.

Fischen

Attributsbonus: GES / 2

Mit dieser Fertigkeit kann man alle normalen Fischfanggeräte (Angeln, Netze, Reusen) bedienen, die Qualität eines Gewässers einschätzen und gute Köder auswählen und herstellen. Die Güte des Fischgrundes modifiziert die Probe (Sehr gut = + 10 bis sehr schlecht = - 10). Je nach Gerät unterscheiden sich die Fänge bei Erfolg einer Probe: Angel (pro 2 Std.) 1W6 kg, pro Reuse (bis zu 10 pro Fischer, 1 Tag) 2W6 kg, Fischerboot mit Netz (pro Tag) 2W6 x 10 kg.

Fremdsprachen

Attributsbonus: -

Für Sprachen gibt es keinen FW, die ES bestimmt die Beherrschung der Sprache. Je besser man eine Sprache beherrscht, desto besser kann man auch soziale Fertigkeiten in dieser Sprache einsetzen.

ES 1: wenige Wörter („Essen“). -5 auf soziale Proben.**ES 3:** stammelnd („Wo sein Essen?“). -2 auf soziale Proben.**ES 6:** fließend („Wo ist bitte das nächste Gasthaus?“). +0 auf soziale Proben.**ES 10:** Perfekt („Würden sie mir den Weg zur nächsten lukullischen Oase weisen?“). +2 auf soziale Proben.

Beispiel: Thorg hat gerade Gomdisch auf ES 1 erlernt - genug, um sich Bier und Braten zu bestellen, aber Gesprächen kann er kaum folgen. Albionisch beherrscht er auf ES 3, er kann also die meisten Gespräche verfolgen und sich mit -2 daran beteiligen. Thursisch spricht er natürlich fließend, und in seiner Heimat erhält er auch keinen Malus auf soziale Proben. Wirklich perfekt beherrscht aber sein Onkel die Sprache, ein erstklassiger Dichter und Redner mit beachtlichem Ruf (und +2 auf alle seine beträchtlichen sozialen Fertigkeiten).

Führung

Attributsbonus: CHR/2

Zum Anführen von Gruppen ist nicht nur Befehlsgewalt nötig, man muss seine Leute auch motivieren, organisieren und richtig einschätzen können. Eine erfolgreiche Probe kann nicht nur die Arbeitsleistung oder Disziplin einer vom Charakter geführten Gruppe um 10% / +2 steigern. Sie bringt auch für einen Tag *Zuneigung* oder, so diese schon besteht, *Loyalität* zu ihrem Anführer.

Gassenwissen

Attributsbonus: CHR / 2

Die wichtigste Fertigkeit von Gaunern und guten Ermittlern hilft beim Erkennen und Finden von Gaunern, Hehlern, Verstecken, der Einschätzung von möglicher Beute und Risiko, bestechlichen Ordnungshütern und Strukturen der örtlichen Unterwelt. Eine Probe kann aber immer nur einen Eindruck vermitteln, niemand kann garantieren, dass ein schmieriger Pfandleiher nicht beim kleinsten Verdacht die Wache ruft.

Geheimsprache

Attributsbonus: -

Geheimsprachen sind besonders verschlüsselte oder verfremdete Sprachen. Man kann sie nur von bestimmten Lehrern oder aus geheimen Büchern lernen, und mangels Übung beherrschen sie nur wenige über ES 6.

Geographie

Attributsbonus: INT / 2

Geographie umfasst nicht nur das Wissen über die Gestalt der Welt, über Staaten und Grenzen, sondern auch grundlegendes Wissen über die Bewohner der Länder, Gefahren, Sehenswürdigkeiten, Handelslinien, Krisengebiete und Klima.



Beispiel: Nach einigen Tagen des Wartens auf einen Auftrag bemerkt Bolodon einige seltsam aussehende Menschen in der Kneipe. „Hey, was sind das denn für Kerle?“ Seine Probe auf Geographie ist erfolgreich, daher erkennt er die Tracht von Reisenden aus Soldale. Mit diesem Hinweis kann Hendreg sein Wissen beisteuern und selbst eine Probe ablegen. „Vermutlich sind sie auf dem Weg in die Südmarsch, die ist ja mit Soldale verbündet. Ob es mal wieder Krieg gibt?“

Geschichtswissen

Attributsbonus: INT / 2.

Das Wissen von vergangenen Ereignissen, Ideen und Strukturen, Königen, Kriegen und Krisen ist nicht nur für Gelehrte und Politiker ein Pflichtfach, auch Abenteurer, die sich fast täglich in uralten Ruinen herumtreiben, können davon profitieren.

Geschütze

Attributsbonus: (GES + INT) / 4

Geschützmeister können schwere Waffen bedienen und ausrichten, wenn sie von einer ausreichenden Anzahl an Geschützknecchten unterstützt werden. Außerdem deckt diese Fertigkeit den Umgang mit Feuerwerk und Sprengladungen ab.

Glücksspiel

Attributsbonus: (CHR + INT) / 4

Während es bei Brettspielen auf die Fähigkeit der Spieler ankommt, vermittelt diese Fertigkeit erstens die Kenntnis eines Spieles pro ES und zweitens die Möglichkeit zu betrügen oder einen Betrug zu erkennen. Die allgemein üblichen Glücksspiele samt Regeln sind in den Regionalbeschreibungen angegeben.

Wenn ein Spieler **betrügen** möchte, muss er dies ankündigen. Bei Kartenspielen erhält er +2 auf die Probe, beim Würfeln darf er nach erfolgreicher Probe auf Glücksspiel einen Würfel erneut würfeln. Gezinkte Würfel oder Karten bringen weitere +3.

Um einen Betrug nicht nur zu erkennen, sondern auch beweisen zu können, muss man jede Runde ankündigen, den verdächtigen Spieler zu beobachten. Anschließend führt man eine Konfliktprobe -3 gegen den anderen durch. Bei Erfolg kann man den Betrüger enttarnen, sonst ist nichts zu beweisen - und jemanden ohne Beweise zu bezichtigen ist ein guter Grund für ein Duell!

Gespanne lenken

Attributsbonus: GES / 2

Bei Wagen, Schlitten oder anderen gezogenen Lasten kommt es vor allem darauf an, das Gespann an Zugtieren zu kontrollieren. Proben sind nur bei Verfolgungsjagden, drohenden Unfällen oder anderen besonderen Manövern nötig - vor allem rückwärts Einparken mit einem Achtspanner macht Spaß!

Gold suchen

Attributsbonus: (GES + INT) / 4

Mit der Fertigkeit *Gold suchen* kann man Fundstellen für verschiedene Bodenschätze finden, grob einschätzen und Gold, Silber, Edelsteine oder ähnliches aus der Erde oder einem Fluss holen. Für Bergwerke ist das Handwerk Bergmann nötig. Der Ertrag richtet sich nach Fundstelle und Ausrüstung, liegt im Durchschnitt aber nur bei 1W6 Talern pro Person und Tag, das heißt aber oft Monate ohne Fund und erst dann ein hübscher Stein oder Nugget. Einer von 100 Schürfern findet den großen Fund, 30 von 100 den frühen Tod nach einem harten Leben.

Handelskunde

Attributsbonus: INT / 2

Gute Händler müssen nicht nur eine flinke Zunge haben und rechnen können, vor allem müssen sie sich mit Preisen, Handelswegen, Bräuchen, Buchführung und den Gesetzen des Marktes (oft im wörtlichen Sinn) auskennen. Außerdem dient diese Fertigkeit dazu, den Wert von Waren einzuschätzen. Bei einem Fehlschlag schätzt man sie um $\frac{1}{4}$ zu hoch oder niedrig ein, bei einem Patzer glaubt man fest an den halben bzw. doppelten Wert.

Handwerk

Es gibt mindestens 200 bekannte Handwerke, die jeweils eine eigene Fertigkeit haben. Im Folgenden werden nur einige wenige für SC interessante aufgeführt, wobei ein Handwerker pro Arbeitstag Warenwerte gemäß folgender Tabelle herstellen kann, die Materialkosten von ca. 50% werden zu dem Preis addiert. Gute Qualität kann man ab FW 15 produzieren, sehr gute ab FW 18. Durch Gehilfen oder teilweise Mechanisierung kann ein Handwerksmeister seinen Ertrag ganz erheblich erhöhen.

Ertrag nach Fertigkeitswert:

| FW | Ertrag | FW | Ertrag |
|-----------|--------|----|--------|
| 5 bis 8 | 2 T | 16 | 10 T |
| 9 bis 10 | 3 T | 17 | 15 T |
| 11 bis 12 | 4 T | 18 | 20 T |
| 13 bis 14 | 6 T | 19 | 25 T |
| 15 | 8 T | 20 | 30 T |

Hammerwerk investiert, an dem die Schmiede Eisenbarren zu Blech verarbeiten. Somit steigt der Ertrag pro Schmied um 50%, und diesen Mehrwert steckt der Meister ein.

Nach der Arbeit nimmt Bolodon sich noch die Zeit, ein bisschen seine Ausrüstung zu ergänzen. Er will einen Wurfanker schmieden. 50% des Endpreises von 10 T erbringt er an Material (Eisen und Kohle), dazu muss er 10 Stunden am Amboss schufteten (4 Taler pro Tag, 8 Stunden am Tag = 2 Stunden pro Taler Wertsteigerung).

Es folgt eine Liste von verbreiteten oder für SC interessanten Handwerken:

- **Armbruster** (GES/2)
- **Barbier** (CHR+GES/4)
- **Bäcker** (INT+STR/4)
- **Bergbau** (GES+STR/4)
- **Bierbrauer** (INT/2)
- **Bogner** (GES/2)
- **Bootsbauer** (GES+STR/4)
- **Büchsenmacher** (GES/2)
- **Feuerwerker** (GES+INT/4)
- **Glasbläser** (GES/2)
- **Glocken- und Kanonengießler** (GES+INT/4)
- **Goldschmied** (CHR+GES/4)
- **Grobschmied** (GES+STR/4)
- **Holzfäller** (GES+STR/4)
- **Klingenschmied** (GES+STR/4)
- **Maurer** (GES+STR/4)
- **Müller** (GES/2)
- **Schlosser** (GES/2)
- **Schneider** (GES/2)
- **Schuster** (GES/2)
- **Seiler** (GES/2)
- **Steinmetz** (GES+STR/4)
- **Tischler** (GES/2)
- **Töpfer** (GES/2)
- **Uhrmacher** (GES+INT/4)
- **Wagner** (GES/2)
- **Zimmermann** (GES+STR/4)



***Beispiel:** Da das Geld der Gruppe zunehmend knapp wird, sucht sich der Zwerg Bolodon eine Beschäftigung. Sein FW von 11 auf Grobschmied reicht aus, um sich um eine Gesellenstelle in einer Schmiede zu bewerben. Dafür erhält er lediglich 4 Taler pro Tag, nicht eben viel, aber genug für Bier und Brot.*

Sein Arbeitgeber macht dennoch Gewinn, denn er hat viel Geld in ein wassergetriebenes

Hauswirtschaft

Attributsbonus: GES / 2

Diese Fertigkeit umfasst außer Kochen, Heimwerken und Kindererziehung alles, was man benötigt um einen Haushalt zu führen. In erster Linie also Putzen, Waschen, Vorräte einteilen, Arbeit organisieren und dergleichen.

Heimlichkeit

Attributsbonus: GES / 2

Wann immer man sich selbst oder einen Gegenstand vor Entdeckung schützen möchte kommt diese Fertigkeit zum Einsatz (Konfliktprobe gegen WN). Sie wird je nach Ausrüstung und Umgebung modifiziert und es muss eventuell zwischen Verstecken und Schleichen unterschieden werden. Grell bunte oder auffällige Kleidung (weiß in der

Nacht, schwarz im Schnee) bringt -3 auf Verbergen, gedeckte Farben (Blau im Wald) +0, geeignete Tarnfarben (grün oder braun im Wald, weiß im Schnee) +3. Stiefel bringen -2 auf Schleichen, Schuhe +0, weiche Stoffsohlen +3. Eiserne Rüstungen klappern ziemlich, in Kleidung eingenähte Kettenpanzer nicht. Spezielle Taschen in der Kleidung bringen +3, wenn man Münzen, Stilette oder kleine Gegenstände verbergen will, enge leichte Kleidung hingegen -5.

Heimwerker

Attributsbonus: GES / 2

Mit dieser Fertigkeit kann man kleinere Reparaturen aller Art durchführen und mit etwas Zeit und einigen Fehlversuchen auch einfache Gebrauchsgegenstände aus Holz und Fertigteilen herstellen (Ertrag wie Handwerk, FW -5). Sie eignet sich nicht zur kommerziellen Produktion oder zur Reparatur komplexer Gegenstände.

Klettern

Attributsbonus: (GES + STR) / 4

Mit einer erfolgreichen Probe überwindet man ein Hindernis oder einen Schwierigkeitsgrad eines großen Hindernisses. Bei einem Fehlschlag vergeudet man die nötige Zeit, muss umkehren oder rutscht auf halber Strecke ab. Details findet man im Kapitel *Abenteueralltag* im Abschnitt *Berge & Fassaden*.

Kochen

Attributsbonus: (GES + INT) / 4

Ein guter Koch kann nicht nur schmackhafte Mahlzeiten zubereiten, sondern auch Nahrung konservieren und verdorbene Nahrung schneller erkennen (hierfür +1 auf WN pro 3 ES).

Kräuterkunde

Attributsbonus: INT / 2

Mit Kräuterkunde kann man medizinisch wirksame oder magische Kräuter suchen, identifizieren und konservieren, für einen Patienten zubereiten und in der richtigen Menge und Form verabreichen, sofern die Diagnose stimmt. Ein Kräutermedikament wird meist von anderen Medizinern verschrieben, der Apotheker oder Kräutersucher verkauft es nur.

Kriegskunst

Attributsbonus: INT / 2

Offiziere und vor allem Feldherren sollten sich perfekt mit Taktik, Strategie, Waffen, Logistik, Disziplinierung, Kommunikation und vielen anderen Dingen auskennen, die zur effektiven Führung eines Krieges nötig sind. Führung, Redekunst und Verwaltung eignen sich ideal zur Ergänzung, wie auch Pädagogik (für Ausbilder) und Segeln (für die Marine).

Kryptographie

Attributsbonus: INT / 2

Mit dieser Fertigkeit kann der Charakter sinnvolle Geheimcodes und Verschlüsselungen entwickeln, indem er eine Probe ablegt und ca. eine Woche daran arbeitet. Um einen fremden Code zu entschlüsseln sind eine Probe minus (3 + ES des Erfinders der Geheimschrift) und ES mal ES des Erfinders Tage Zeit nötig. Bei einem Misserfolg kann man es erst dann wieder versuchen, wenn man seinen FW verbessert hat. Bestimmte Codes sind gar nicht zu entschlüsseln.

Langstreckenlauf

Attributsbonus: -

Trainierte Langstreckenläufer können weite Strecken wandern, ohne zu ermüden. Für jede ES erhält der Läufer einen zusätzlichen AP, der nur fürs Laufen ausgegeben werden kann, bevor man auf die normalen AP zurückgreifen muss. Außerdem verliert er bei Gewaltmärschen für je 3 ES einen LP weniger, da er die Langzeitbelastung besser verkraftet.

Lesen & Schreiben

Im Nordreich werden derzeit 3 Schriftsysteme verwendet:

Die **Zwergische Keilschrift** besteht aus über 8 000 komplizierten quadratischen Schriftzeichen, die jeweils die Bedeutung eines Wortes haben. Etwa 100 dieser Zeichen werden verbreitet als Symbole verwendet, ansonsten beherrschen vor allem Wissenschaftler und einige Künstler diese Schrift.

Die **Elfische Lautschrift** besteht aus 64 Lautzeichen, die auf eine komplizierte und oft sehr künstlerische Weise zu komplexen Sätzen verschlungen werden und in vereinfachter Form als Notenschrift dienen. Beliebt ist die Schrift bei Dichtern, Musikern und Künstlern.

Die **Reichsschrift** bildet ein Alphabet von 26 Buchstaben und einigen Satzzeichen. Da sie relativ einfach erlernbar ist, ist sie sehr verbreitet und wird für fast alle Sprachen verwendet, in abgewandelter Form auch im Südreich. Proben sind selten nötig, meist reicht der Grad der Schreibkenntnis aus.

Ein Fertigkeitswert ist für Schriften nicht erforderlich, die ES bestimmt den Grad der Beherrschung der Schrift.

ES 1: Der eigene Name und ca. 2 krakelige Buchstaben pro Minute.

ES 3: Langsames Lesen sowie eine fehlerhafte hässliche Schrift.

ES 6: Fließendes Lesen und ordentliches Schreiben.

ES 10: Schnelllesen und kalligraphische Schönschrift.

Eine besondere Schrift sind die **Zinken**, die geheimen Zeichen der Gauner und Landstreicher, die etwa 100 Zeichen umfassen und von vielen normalen Leuten gar nicht als Schrift erkannt werden. Sie werden meist an Häusern angebracht und bedeuten z.B. „Vorsicht Hund“ oder „großzügiger Hausherr, versuch es mit Religion“. Näheres unter *Das Nordreich: Kriminalität und Unterwelt*.

Lippenlesen

Attributsbonus: WN / 2

Taube haben diese Fertigkeit fast immer, sonst ist sie aber nur bei Gaunern oder Spionen verbreitet. Für jeden Satz ist eine Probe nötig, bei Erfolg versteht man das Gesagte, bei einem Patzer das genaue Gegenteil.

Literaturkunde

Attributsbonus: INT / 2

Der Charakter hat mit dieser Fertigkeit einen guten Überblick über die bekannte Literatur seiner Heimat, außerdem kann er in einer Bibliothek schnell und gezielt recherchieren. Eine erfolgreiche Probe

erlaubt einen zweiten Wurf auf den „Nachschlagewert“ der Bibliothek (siehe im Kapitel *Ausrüstung: Gelehrtenbedarf*).

Meditieren

Attributsbonus: WK / 2

Meditation hilft nicht nur beim Finden des inneren Gleichgewichtes, sie ermöglicht auch einige erstaunliche Tricks:

- Durch 1 Stunde erfolgreiche Meditation kann man 4 AP regenerieren, bei einem Fehlschlag verliert man aber einen.
- Durch eine Probe - 3 kann man den Geist so abkapseln, das man kaum noch etwas wahrnimmt und + 5 auf WK gegen Folter hat.
- Durch eine gelungene Meditation kann man *Furcht*, *Hass* oder *Liebe* unterdrücken. Leidet ein Charakter unter *Panik*, kann er nicht meditieren.

Musizieren

Attributsbonus: CHR / 2

Ein Instrument zu spielen ist unterhaltsam und in gewissen Schichten der Bevölkerung obligatorisch, zumal es weder Radio noch Musikkonserven gibt. Pro 3 ES darf man sich ein weiteres Instrument aussuchen, das man beherrscht.

Naturkunde

Attributsbonus: INT / 2

Diese Fertigkeit spiegelt die noch recht groben naturwissenschaftlichen Erkenntnisse von *Orbis* wieder. Proben sind sinnvoll, um bei jeder Fertigkeit, die von solchen Kenntnissen profitieren kann (nautisch, wissenschaftlich, technisch...) bei Erfolg einen Bonus von +2 auf die Probe zu erhalten.

Navigation

Attributsbonus: INT / 2

Mit Hilfe eines magischen Südweisers, der Position des Sonnenaufganges und erheblicher Rechnerei lässt sich morgens und abends die Position auf 3W6 km genau bestimmen, mittags nur auf 3W20 km. Außerdem kann man Karten lesen und bei Bedarf aus eigenen Messdaten anfertigen.

Orientierung

Attributsbonus: INT / 2

Um ohne Hilfsmittel zu wissen wo man sich befindet, orientiert man sich an Landmarken, der Sonne oder den Sternen, ansonsten muss man sich auf sein Gefühl verlassen. Bei einer erfolgreichen Probe hat man eine gute Vorstellung davon, wo man ist, bei einem Patzer verläuft man sich. Dies funktioniert auch auf See, sofern man die Küste oder Insel sieht.

Pädagogik

Attributsbonus: CHR / 2

Mit dieser Fertigkeit können Eltern und Lehrer Kinder und (wohl eher nicht) Jugendliche erziehen. Außerdem ist sie für jeden wichtig, der andere ausbilden will, denn ohne diese Fertigkeit kann der Lehrer seine Schüler nur ineffizient mit $\frac{1}{2}$ LZ pro Tag (8 Stunden) unterrichten.

Pflanzenanbau

Attributsbonus: (INT + STR) / 4

Sowohl für Gemüse- oder Kräutergärten als auch für große Äcker ist diese Fertigkeit erforderlich, je höher der FW desto größer sind die möglichen Erträge eines Hofes. Viehzucht erfordert Tierpflege.

Pflanzenkunde

Attributsbonus: INT / 2

Mittels Pflanzenkunde können Pflanzen auf ihre Gefährlichkeit oder ihren Nutzen hin eingeschätzt werden. Heilpflanzen, Drogen und Gifte werden zwar als solche erkannt, wie man sie anwendet weiß man dadurch aber nicht.

Philosophie

Attributsbonus: INT / 2

Kenntnisse der alten Philosophen, ihrer Schriften und Ideen, aber auch eigenes Nachdenken über ein besseres Leben im Hier und Jetzt. Erfolgreiche Proben können einem Charakter bei der Bewältigung von irrationalen Ängsten oder Emotionen helfen und sie eine Woche unterdrücken (nötig sind 2 Stunden Gespräch). Um die eigenen Ängste selbst zu bewältigen, muss man die Fertigkeit auf ES 4+ erlernen. Damit kann man jede Emotion durch eine einfache Probe auf Philosophie unterdrücken.

Rechnen

Attributsbonus: INT / 2

Zählen sollte fast jeder Charakter auch so können, ebenso die Grundrechenarten ein wenig beherrschen, aber wer viel mit Zahlen zu tun hat oder komplizierte Berechnungen durchführen will benötigt eine fundierte Ausbildung.

Rechtskunde

Attributsbonus: INT / 2

Diese Fertigkeit gibt eine Kenntnis der geltenden Gesetze, wie man sie anwendet, umgeht und für sich ausnutzt. Wichtig für Advokaten, Ermittler, Verbrecher und Geschäftsleute.

Redekunst

Attributsbonus: CHR / 2

Die *Rhetorik* dient in erster Linie zum Beeinflussen von Menschenmengen, sowohl durch direkte Rede als auch durch schriftliche Prosa. Sie ist der höchste FW, mit dem man seine sozialen Fertigkeiten gegen Gruppen von mehr als 10 Personen einsetzen kann.

Reiten

Attributsbonus: GES / 2

Um sich auf einem Gaul zu halten ist weder eine Probe noch die Fertigkeit nötig. Proben gibt es bei schwierigem Gelände (eine pro Tag), Reitertricks, wenn das Reittier scheut oder bei Sprüngen. Bei fremden Gäulen gibt es -2 auf die Probe, bei ungewohnten Tierarten -4.

Religionskunde

Attributsbonus: INT / 2

Jeder Charakter kennt die Grundzüge der Religionen seiner Heimat, aber nur tiefere Kenntnisse der Dogmen und religiösen Praxis sichern das Seelenheil - oder das Leben, wenn man einem frischen Scheiterhaufen gegenüber steht und der Ketzerei beschuldigt wird... Ein erfolgreiches Gebet mittels Probe aktiviert dazu eine „Heilige Kraft“ je nach Religion.

Sagenkunde

Attributsbonus: INT / 2

Die meisten Legenden, Geschichten und Märchen sind nicht mehr als das - wohlklingende Erzählungen für lange Abende, deren Wahrheitsgehalt meist gering ist. In einer Welt wie *Orbis* sind diese Legenden aber nur allzu oft Hinweise auf reale Gefahren, Ereignisse oder Schätze. Durch eine erfolgreiche Probe fällt den SC immer genau die uralte Legende ein, die ihnen der SL gerade jetzt als Hinweis erzählen möchte!

Schauspielerei

Attributsbonus: CHR / 2

Diese Fertigkeit dient nicht nur zum Vorführen von Bühnenstücken, in erster Linie kann man damit Leute belügen, sich verkleiden oder in eine andere Identität schlüpfen. Pro ES kennt der Schauspieler 3 Stücke auswendig. Bei einer erfolgreichen Konfliktprobe gegen INT oder *Verhör* nimmt der Zuschauer oder Belogene die Vorführung ab.

Schlangenzunge

Attributsbonus: CHR / 2

Die hohe Kunst, andere Personen (oder Dinge) schlecht zu reden oder zu beleidigen. Bei einer erfolgreichen Probe gegen die WK des Opfers (oder, falls anwesend, CHR +3 der schlecht zu redenden Person) kann man die Emotionen um eine Stufe Richtung *Hass* verschieben, was ohne weitere Manipulation aber nur einen Tag lang hält.

Schlösser öffnen

Attributsbonus: GES / 2

Um ein Schloss ohne den geeigneten Schlüssel zu öffnen benötigt man mindestens ein Stück festen Draht (- 3), besser sind Dietriche (+ 0) oder ein kompletter Satz Diebeswerkzeug. Die Schlösser lassen sich in 4 Güteklassen einteilen:

- **Billige Schlösser** sind technisch sehr einfach, Proben zum Öffnen sind um 5 Punkte erleichtert, ab ES 6 ist eine Probe sogar unnötig. Das Öffnen dauert 2W6 Runden.
- **Normale Schlösser** stellen für Einbrecher schon ein Hindernis dar, die Probe wird nicht modifiziert und erst ab ES 9 kann man sie ohne Probe öffnen. Das Öffnen dauert 3W6 Runden.
- **Gute Schlösser** sind nur vor interessanten Türen zu finden, die Probe zum Öffnen ist um 5 Punkte erschwert, erfordert zumindest Dietriche und dauert 2W6 Minuten.
- **Sehr gute Schlösser** kosten mindestens 50 Gulden und sind daher sehr selten, eine Probe zum Öffnen dauert 4W6+6 Minuten, erfordert gute oder sehr gute Dietriche und ist um 10 Punkte erschwert. Eine Falle wird sogar dann ausgelöst, wenn die Probe knapp gelingt (bis 3 Punkte unter FW).

Will man Spuren am Schloss vermeiden, ist die Probe um 2 Punkte erschwert. Darf das Schloss auch zerstört werden, ist sie um 2 Punkte vereinfacht. Wenn eine Probe zum Öffnen misslingt, kostet jeder weitere Versuch 1 MOT.

Schusswaffen

Attributsbonus: GES / 2

Mit dieser Fertigkeit kann man alle gängigen Schusswaffen wie Bögen, Armbrüste, Schleudern und Handfeuerwaffen verwenden. Außerdem muss sich jeder Charakter eine Waffenart aussuchen, für die er +1 auf alle Angriffe erhält (Lieblingswaffe).

Schwimmen

Attributsbonus: (GES + STR) / 4

Wer schwimmen kann, hält sich in der Regel ohne Probe über Wasser, diese ist nur bei schwerer See, starker Strömung oder bei besonderen Manövern

nötig. Pro kg nicht schwimmfähiger Last (bei Trolen pro 2 kg) gibt es - 1 auf Proben, Übergewicht gibt aber einen Bonus von + 3 auf Schwimmen. Bereits einfache Schwimmhilfen geben einen Bonus, sofern man nicht tauchen will. Pro Runde kann man seinen FW an m weit schwimmen. In sehr kaltem Wasser verliert man übrigens bis zu 1 AP pro Minute, in warmem immer noch 1 AP pro Stunde.

Segeln

Attributsbonus: GES / 2

Segler können kleine Segelboote alleine bedienen oder auf Schiffen helfen bzw. diese kommandieren. Proben sind in schweren Gewässern jeden Tag nötig, sonst nur bei besonderen Manövern und in Stürmen.

Seilkunst

Attributsbonus: GES / 2

Wenn man Seile herstellen oder reparieren, besondere Knoten fertigen, etwas flechten oder jemanden sicher fesseln will, ist diese Fertigkeit gefragt, die jeder Seemann im Schlaf beherrscht. Einfache Knoten kann jeder (mit einer Probe auf GES) machen.

Singen

Attributsbonus: CHR / 2

Geübte Sänger können nicht nur ihre Freunde unterhalten oder in einem Chor singen, sondern auch als Sänger ihr Geld verdienen. Bei einer Probe gegen WK gefällt der Gesang und sorgt eine Stunde für Sympathie und gute Stimmung.

Skifahren

Attributsbonus: GES / 2

Die einfachen hölzernen „Schneebretter“ die es auf *Orbis* gibt, sind in erster Linie für den Langlauf geeignet, bei Abfahrten oder Sprüngen sind Proben nötig, Patzer führen zu Stürzen und mangels Sicherheitsbindung oft zu Verletzungen.

Sonnenball

Attributsbonus: GES / 2

Sonnenball ist das populärste Ballspiel des Nordreiches, es wird mit 2 Mannschaften in einem runden Spielfeld gespielt, in dem man mit Schlägern einen kleinen Metallball in einen hohlen Pfahl im Zentrum spielen muss. Alles weitere in *Das Nordreich: Spiele & Sport*.

Spezialwissen

Attributsbonus: INT / 2

Neben den bei Abenteurern verbreiteten, eher allgemein gehaltenen Wissensfertigkeiten gibt es eine Vielzahl möglicher Bereiche der Wissensanhäufung. Sie erlauben eine zusätzliche Probe zu der allgemeinen Wissensfertigkeit.



Beispiel: *Lissaia kennt sich nicht nur gut mit Tieren im Allgemeinen (Tierkunde) und ihrer Ausbildung (Abrichten) aus, sie ist auch eine echte Expertin für Hunde. Daher nimmt sie zusätzlich das Spezialwissen Hunderassen, um nicht nur bei der Einschätzung oder Ausbildung von Hunden eine zweite Probe zu haben, sondern auch gekonnt fachsimpeln zu können.*

Spurenlesen

Attributsbonus: WN / 2

Geübte Jäger und Kundschafter können ihre Beute fast überall finden, sofern sie auch nur minimale Spuren sehen. Außerdem können Spurensucher auch ihre eigenen Spuren verdecken. In der Regel wird alle 4 Stunden eine Suchprobe abgelegt, 1 Stunde dauert es eine verlorene Spur wieder zu finden. Pro Tag Alter der Spur wird die Probe um -3 erschwert, bei Regen oder schlechtem Wetter um -5.

Stimme verstellen

Attributsbonus: CHR / 2

Mit dieser Fertigkeit kann man nicht nur seine Mitmenschen amüsieren, sondern auch Tiere anlocken, geheime Rufe austauschen oder weniger helle Feinde täuschen, vor allem in Kombination mit Schauspiel. Bei einer gelungenen Probe gegen WN war die Imitation gut genug, um den Zuhörer zu täuschen, -5 wenn dieser die Stimme gut kennt.

Tanzen

Attributsbonus: (CHR + GES) / 4

Ab ES 3 beherrscht man die gängigen Tänze, ab ES 6 kann man sich auch auf einem echten Ball sehen lassen. Auf einem Fest kann man zeitweilig Prestige erlangen, indem man eine Konfliktprobe gegen den/die besten Tänzer besteht.

Taschendiebstahl

Attributsbonus: GES / 2

Ein Taschendieb kann nicht nur durch eine erfolgreiche Konfliktprobe gegen WN des Opfers unachtsamen Personen den Geldbeutel oder kleinere Gegenstände entwenden, sondern auch etwas zustecken. Ein Fehlschlag bedeutet, dass man nichts

erreicht hat, bei einem Patzer wurde man bemerkt und sollte seine Laufkünste demonstrieren. Aufmerksame Leute sind fast nicht zu bestehen, daher ist immer eine gute Ablenkung nötig.

Taschenspielerei

Attributsbonus: GES / 2

Diese Fertigkeit hat nichts mit echter Magie zu tun sondern entspricht dem, womit Bühnenmagier der Erde ihr Geld verdienen. Gerade echte Magier sind oft verwirrt, warum ihre Suchzauber keine Magie entdecken...

Tierkunde

Attributsbonus: INT / 2

Diese Fertigkeit erlaubt es, Gefährlichkeit, Nutzen und Verhalten von Tieren einzuschätzen. Bei Erfolg erhält man einen Bonus von +1 im Umgang mit diesem Tier (Reiten oder Abrichten).

Tierpflege

Attributsbonus: INT / 2

Für Bauern, Stallknechte und Reiter ohne Personal ist es unerlässlich, für ihre Tiere zu sorgen, sie gesund, fit und leistungsbereit zu halten und gesundheitliche Probleme zu beheben. Außerdem kann man damit eine Zucht betreiben und den Wert von Nutztieren einschätzen.

Verhandeln

Attributsbonus: CHR / 2

Die Kunst, in einem Gespräch zwischen 2 Parteien seinen Standpunkt möglichst gut zu vertreten, ohne die anderen zu brüskieren. Bei Erfolg (Konfliktprobe gegen INT oder *Verhandeln*) wird dem Gegenüber der eigene Standpunkt intellektuell näher gebracht. Beeinflusst den Verstand, nicht die Emotionen. Bei offenkundig schlechten Argumenten Malus bis -10, bei Nutzen für den Gegenüber Bonus bis +5. Nützlich beim Feilschen um Geld ebenso wie beim Verhandeln um Krieg oder Frieden.

Verhören

Attributsbonus: CHR / 2

Will man von einem NSC Informationen erfragen, die dieser nicht liefern will, hilft eine Probe gegen WK, -5 wenn die Person frei ist und sich entziehen kann, +0 in Gefangenschaft, +2 bis +10 durch Folter - letztere führt bei einem Patzer zum Tod des Opfers! Diese Fertigkeit ist aber auch beim Beurteilen von Aussagen oder Personen hilfreich, eine Probe gegen *Schauspielerei* gibt einen Eindruck über den Gemütszustand und die Nervosität, nicht aber über Lüge und Wahrheit.

Verwaltung

Attributsbonus: INT / 2

Sollten die SC jemals ein Landgut, ein Bergwerk, eine Manufaktur oder ein Schiff in die Hände kriegen, erspart ihnen diese Fertigkeit einen teuren und oft auch diebischen Verwalter, bei einem eigenen Fürstentum vielleicht sogar eine Revolte oder Niederlage im Krieg, weil ihnen das Geld ausgegangen ist.

Waffenloser Kampf

Attributsbonus: (GES + STR) / 4

Beim Kampf ohne Waffen richtet man mit den Fäusten (2 Angriffe) 1W6-1 Betäubungsschaden an, bei Fußritten (1 Angriff) 1W6+1 B. Dafür wird man verletzt, wenn ein bewaffneter Gegner blockt. Außerdem muss sich jeder Charakter eine Angriffsart aussuchen (Fausthieb, Tritt oder Ringen), für die er +1 auf alle Angriffe erhält (Lieblingstechnik).

Wahrsagerei

Attributsbonus: INT / 2

Um etwas über eine mögliche (nicht aber sichere) Zukunft herauszufinden, müssen Hellseher den „Winden des Schicksals“ lauschen, wofür es 2 Möglichkeiten gibt:

Beim normalen Wahrsagen versetzen sich die Seher in eine leichte Trance und legen Karten, werfen Runen, lesen Kaffeesatz oder wenden irgendeine entsprechende andere Technik an. Bei einer gelungenen Probe findet der Wahrsager eine wohlklingende und vielleicht sogar zutreffende Vorhersage.

Beim echten Hellsehen muss sich der Seher durch Drogen, Tanz oder andere Mittel in eine tiefe Trance versetzen, die 1W6 LP und 2W6 MOT kostet. Bei Erfolg teilt der SL dem Seher eine ziemlich verschlüsselte Info über ein kommendes Abenteuer mit. Bei einem Patzer verfällt der Seher dem Wahnsinn und erhält eine leichte Geisteskrankheit, die durch weitere Patzer verstärkt oder um weiteren Irrsinn ergänzt wird.

Wasserheilung

Attributsbonus: (GES + INT) / 4

Wasserheiler können nicht nur Trink- und Badekuren mit heiligem Wasser durchführen, sie sind auch Spezialisten für Massagen, Krankengymnastik, Diäten, Schwitzbäder und andere physische Behandlungen. Alles weitere im Kapitel *Gesundheit & Medizin*.

Wildnisleben

Attributsbonus: (GES + INT) / 4

Ein echter Wildnisexperte kann essbare Pflanzen erkennen, gute Lagerplätze finden und Gefahren erkennen. Eine erfolgreiche Probe auf Nahrungssuche dauert 3 Stunden und bringt Nahrung für eine Person, + 3 im Sommer, - 5 im Winter. Am häufigsten erfolgen Proben aber, um einen guten Lagerplatz zu finden.

Wurfwaffen

Attributsbonus: GES / 2

Mit dieser Fertigkeit kann der Charakter jede normale Art von Wurfwaffen verwenden, wie Steine, Speere oder Granaten. Für andere Waffen sind bestimmte Bedingungen zu erfüllen. Außerdem muss sich jeder Charakter eine Waffenart aussuchen, für die er +1 auf alle Angriffe erhält (Lieblingswaffe).

Zähigkeit

Attributsbonus: -

Die Erfahrungsstufe dieser Fertigkeit wird zu den LP (und daraus folgend den AP) addiert

Zauberei (Pfade der Magie)

Attributsbonus: (INT + WK) / 4

Jede Tradition lehrt vier oder fünf eigene Fertigkeiten zur Anwendung von Magie, allerdings benötigt man zuvor eine gründliche Schulung, um überhaupt Mana nutzen zu können. Die Fertigkeiten heißen:

Pfade der Pflanzen, der Tiere, des Lebens und des Himmels (Hexer), Pfad des Feuers, des Wassers, der Luft und der Erde (Zauberer), Pfad der Erkenntnis, der Täuschung, der Hölle und des Todes (Nekromanten), Pfad des Justiniar, der Matrina, des Labrobot, der Artisia und des Chevilion (Sonnenpriester), Pfad der Geolora, des Meteoron, der Aquata, des Flamar und der Eschtola (Mondpriester), Pfad des Mimikry, der Pevisa, des Mammos, der Pestoxa und des Brutor (Wurmpriester).

Alles weitere im Kapitel *Magieregeln und Zauber*.

Zeichensprache

Attributsbonus: GES/2

Die Zeichensprachen von *Orbis* sind so einfach, dass sie von Taubstummen und deren Angehörigen maximal mit ES 6 erlernt werden können, von anderen maximal mit ES 3. Für eine Verständigung mit Leuten ohne Kenntnisse der Zeichensprache ist für jeden Satz eine Probe nötig!

Zechen

Attributsbonus: -

Jeder Säufer ist auf seine Aufnahmekapazität stolz, und die ES dieser Fertigkeit plus STR ergibt die Alkoholmenge, ab der der Charakter betrunken ist. Je 1 Liter Dünnbier, $\frac{1}{2}$ Liter Bier, $\frac{1}{4}$ Liter Starkbier oder Wein, $\frac{1}{8}$ Liter Süßwein oder $\frac{1}{20}$ Liter Branntwein zählen als 1 Drink. Für kleine und leichte Charaktere (Elfen, Frauen) verdoppeln sich die Alkoholpunkte, bei Trollen und Zwergen hingegen sind sie halbiert (bei Trollen wegen der Körpermasse, Zwerge sollen neuesten anatomischen Studien zufolge die proportional größte Leber aller Sterblichen mißbrauchen). Die Auswirkung des Alkohols kann man folgender Tabelle entnehmen:

- **Bis zu $\frac{1}{4}$ der Alkoholmenge:** nüchtern.
- **Bis zu $\frac{1}{2}$ der Alkoholmenge:** angeheitert, CHR, STR und WK +2, aber -2 auf GES, WN und INT.
- **Bis zur vollen Alkoholmenge:** angetrunken, -5 auf alle Proben, auch wenn das kaum ein Trinker wahr haben will.
- **Bis zur doppelten Alkoholmenge:** betrunken, -10 auf alle Proben, pro weiterem Drink oder pro $\frac{1}{4}$ Stunde ist eine Probe auf STR nötig, um Erbrechen oder Einschlafen zu verhindern.
- **Mehr als die 2-fache Alkoholmenge:** Sternhagelvoll, der Charakter fällt für 1W6+4 Stunden ins Delirium, danach 1W6+2 Stunden Schlaf.



***Beispiel:** Nach etlichen Tagen des Wartens hat sich endlich ein lohnender Auftrag aufgetan, mit dem die 4 Abenteurer ihre leeren Börsen füllen und aufregende Herausforderungen finden können. Anlässlich dieses frohen Ereignisses entschließen sie sich zu einem zünftigen Gang in die Kneipe - und dieses Mal muss auch Lissaia mitmachen, denn der „kleine Zwischenfall mit dem Bären“ hat ziemlich teuer geendet.*

Die ersten drei Runden gehen denn auch noch recht harmlos ab. Lissaia ist bereits über ihre halbe Alkoholtoleranz von 11 (=STR) gelangt, da die Weingläser für sie doch recht groß sind, die anderen werden gerade warm. Nach der 6. Runde torkelt Lissaia lallend durch die Kneipe, versucht 5 albionische Söldner zu einer Schlägerei zu provozieren und kotzt schließlich den Wirt voll, der sie daraufhin vor die Tür befördert. Dort schläft sie friedlich in ihrem eigenen Erbrochenen ein, immerhin bewacht von ihren verwirrten, aber treuen Tieren.

Abseits dieser peinlichen Ausfallerscheinungen entschließen sich die 3 verbliebenen Saufbrüder zu einen zünftigen Kampftrinken. Hendreg kann zwar aus seiner Studienzeit auf Zechen ES 3 zurückgreifen, bei einer STR von 9 gibt er aber nach dem 15. Krug auf, als seine 3. Probe auf STR scheitert und er „grün wie ein Hexer“ aus dem Schankraum rennt (über Purzel stolpert und Mopsi auf den Schwanz tritt, der ihn daraufhin durch die halbe Stadt jagt).

Als Bolodon den 20. Humpen leert, mutmaßt Thorg allmählich Betrug - immerhin ist der Zwerg schon 6 mal auf den Abtritt verschwunden! Neben STR 14 und Zwergenleber liegt das an seinem Trainingsvorsprung von ES 5 in Zechen, dem der massige Troll mit STR 15 nur eine ES von 2 entgegensetzt.

Um einen langen Abend abzukürzen: Thorg hat verloren, Bolodon fast einen Nierenschaden, Hendreg einen massiven Kater und mehrere Hundebisse am Hintern, und als Lissaia gegen Mittag aufwacht, lässt ihr panischer Schrei noch zwei Straßen entfernt Scheiben klirren - wenn man Ästhet ist, sollte man nicht in Erbrochenem schlafen...

Kapitel 5
Kampfregeln

Obwohl *Orbis* kein reines Hack-&-Slay-System sein soll, ist ein schnelles und realistisches Kampfsystem dennoch für jedes Rollenspiel wichtig, bieten Kämpfe doch die einfachste und vermutlich beliebteste Möglichkeit, Action zu erzeugen.

Generell sollten Spieler und SL immer zwei Dinge im Auge behalten:

Erstens sollten Kämpfe **realistisch** sein. Die meisten NSC werden fliehen oder aufgeben wenn sie eine schwere Wunde empfangen, ihre Kameraden rennen sehen oder der Gegner offenkundig weit überlegen ist. Auch die SC sollten immer daran denken, dass auch ihre Charaktere am Leben hängen dürften. Die gefährlichen Tabellen für schwere Wunden und die im Vergleich zu anderen Systemen schwachen Heilzauber sollen außerdem dafür sorgen, dass sich die SC jeden Kampf zweimal überlegen.

Zweitens sollten Kämpfe **heroisch und unterhaltsam** sein. Ein tollkühner Stunt, ein lockerer Spruch im Angesicht des Todes oder auch ein grandioser Patzer verleihen einem Kampf erst die rechte Würze, ebenso seltsame Schauplätze, multiple Gefahren, ausgefallene Taktiken und exotische Techniken. Und sollten ihre SC sterben: tun sie es mit so viel Würde (oder Geschrei) wie möglich!

Nun aber Schluss mit der Vorworterei, es beginne das wahre Leben eines Rollenspielers: Auf in den Kampf!

① Die Kampfwerte

Der **Angriffswert** ist gleich dem FW von *Bewaffneter Kampf*, *Waffenloser Kampf*, *Schusswaffen* oder *Wurfwaffen*, je nach dem, welche Waffe gerade verwendet wird.

Ausweichen und Blocken werden für die Verteidigung verwendet. **Ausweichen** ist gleich GES geteilt durch zwei plus 1 pro volle 3 ES in *Akrobatik*. **Blocken** ist gleich FW *Bewaffneter Kampf* geteilt durch zwei, plus Parierbonus (PB) von Waffen und Schild.

Der **Schaden** eines Treffers wird durch den Schadenswert der verwendeten Waffe bestimmt, bei Nahkampf- oder Wurfwaffen kommt noch der Schadensbonus aus der unteren Tabelle hinzu. **Bei einem normalen Treffer werden für jeden Punkt Schaden 1 LP und AP abgezogen.**

Ein **B** hinter dem Schadenswert der Waffe bedeutet, dass **Betäubungsschaden** angerichtet wird und bei einem Treffer **nur AP** abgezogen werden, statt schwerer Wunden gibt es nur eine Ohnmacht für 1W6 Runden.

Tabelle für Schadensboni durch STR

| STR | Bonus | STR | Bonus |
|-----------|-------|-----------|--------|
| 01 bis 04 | - 2 | 15 bis 17 | + 2 |
| 05 bis 08 | - 1 | 18 bis 20 | +3 |
| 09 bis 11 | + 0 | 21 bis 25 | +1W6 |
| 12 bis 14 | + 1 | 26 bis 30 | +1W6+1 |

Der **Panzerungswert (PW)** besteht aus zwei Zahlen: Die erste Zahl bezeichnet die Fläche der Rüstung von 1 bis 15, die zweite steht für die Stärke der Rüstung und reicht von 1 bis 6, in seltenen Fällen mehr. Je mehr Körperteile von der Rüstung bedeckt sind, desto wahrscheinlicher kommt der zweite Wert zum Einsatz, der den Schaden um seinen Wert reduziert.

Eine Rüstung für den Rumpf hat eine Fläche von 6, zwei Beinschützer eine Fläche von 4, zwei Armschützer eine Fläche von 3 und Vollhelme eine Fläche von 2, offene von 1. Das Material bestimmt den PW: PW 1 = weiches Leder, PW 2 = Spinnenseide, PW 3 = Hartleder, PW 4 = Kettenpanzer oder Brigantine und PW 5 = Plattenpanzer.

Der PW und die Werte für Blocken und Ausweichen bilden zusammen die **Abwehr**. Um die Chance zu errechnen, mit der die Rüstung einen Treffer dämpfen kann, addiert man die Fläche zu den Werten wie Blocken oder Ausweichen. Die Darstellung erfolgt wie folgt: **Wert X (Fläche + X PW Y)**. X ist der Wert für Ausweichen oder Blocken, Y der PW.



Beispiel: Der Tunnelkämpfer Bolodon hat Bewaffneter Kampf 14, ein Kurzsword, einen kleinen Schild und ein Kettenhemd samt Helm. Falls er einen Angriff Blocken will, hat er einen Wert von 10 (FW 14 / 2 = 7, +3 durch den Schild). Der Helm hat eine Fläche von 2 und einen Panzerungswert von 5, das Kettenhemd eine Fläche von 5 und einen PW von 3. Zusammen ergibt das eine Fläche von 7 und einen durchschnittlichen PW von 4 ($2 \times 5 = 10, + 5 \times 4 = 20, = 30$. Geteilt durch Fläche 7 = ca. 4.3). Im Kampf wird die Fläche zu Blocken bzw. Ausweichen addiert, um den Deckungswert zu erhalten, in diesem Fall $10 + 7 = 17$. Zusammen hat der Zwerg also **Blocken 10 (17 PW 4)**. Wird er angegriffen, kann er bei 1 bis 10 auf W20 den Angriff komplett abwehren, bei 11 bis 17 wird der Schaden immerhin noch um 4 reduziert und bei einer 18 und 19 erleidet er einen Treffer an einer ungeschützten Stelle - bei einer 20 zusätzlich auch noch einen Patzer!

① Die Kampfrunde

Während reale Kämpfe eine Mischung aus minutenlangem Belauern und fast gleichzeitiger hektischer Aktivität sind, werden Kämpfe bei *Orbis* der Einfachheit halber in **Kampfrunden (KR)** von ca. **10 Sekunden** Länge eingeteilt, während der jeder Charakter eine normale Handlung sowie kleine freie Nebenhandlungen durchführen und meist noch seine Laufweite (LW) zurücklegen kann.

Vor jeder Runde wird die **Reihenfolge der Handelnden** festgelegt, indem die GES verglichen wird. Der Charakter mit der höchsten GES handelt als erster, der mit der geringsten als letzter. Sollten 2 Charaktere die gleiche GES haben, würfeln sie mit 1W6, der höhere beginnt, bei Gleichstand wird auch gleichzeitig gehandelt.

Die einfachere Alternative ist, die SC der Sitzreihenfolge nach handeln zu lassen und anschließend die NSC nach Ermessen des SL.

In einer Runde kann ein Charakter folgende **Handlungen** ganz oder teilweise durchführen:

- Angriff im Nahkampf.
- Eine geladene Schusswaffe ausrichten und abfeuern.
- Einen Bogen laden und abschießen.
- Eine Armbrust oder Feuerwaffe teilweise laden (dauert 2 bis 4 KR) und in der letzten Runde abfeuern.
- Mit einer geladenen Waffe genau zielen und erst in der nächsten Runde mit +2 schießen.
- Eine Waffe ordentlich wegstecken und eine andere ziehen.
- Ein Objekt aus der Kleidung nehmen.
- Ein Elixier entkorken und trinken.
- Die dreifache Laufweite spürten.
- Eine magische Kraft einsetzen.
- Aus liegender Position aufstehen.

Folgende **nebensächliche Aktionen** sind so kurz und einfach, dass man sie problemlos neben einer anderen Aktion durchführen kann:

- Einen Gegenstand fallen lassen.
- Eine Waffe aus der Scheide ziehen, Angriffe in der selben Runde erfolgen mit -5.
- Bis zu 5 Worte taktische Anweisungen rufen.
- Einen beliebig langen rollengerechten Mono- oder Dialog abhalten (Auftreten ist alles...).
- Einen in der letzten Runde vorbereiteten Zauber wirken.
- Aus hockender Position aufstehen, sich hinsetzen oder sich fallen lassen.

Bei einer **Abwartehandlung** bereitet sich der Charakter auf eine bestimmte Aktion vor, die er später dann sofort ausführen kann. Hat ein SC eine Abwartehandlung angekündigt, kann er in dieser Runde nur diese durchführen - oder auch nicht, er kann sich aber erst in der nächsten Runde für etwas anderes entscheiden!



Beispiel: Thorg lauert mit der Harpune in der Hand hinter der Ecke einer Gasse, aus der sich schnelle Schritte nähern. Sobald einer der Verfolger in Sicht kommt, will er seine Harpune werfen. Wenn die Gegner einfach um die Ecke stürmen, hat er den ersten Angriff und kann vor ihrer ersten Aktion sogar noch sein Beil bereitmachen. Halten sie vor der Ecke an, kann er in der restlichen Runde nichts machen, außer weiter zu warten. Verlangsamen sie vor der Ecke und schauen explizit vorsichtig herum, können sie seinem Angriff ohne Probe ausweichen - auch sie haben eine Art Abwartehandlung angekündigt (indirekt, indem sie „besonders vorsichtig“ sind) und es geht einfach schneller, den Kopf zurückzuziehen, als auf ein kleines Ziel zu zielen und zu werfen.

① Angriffsproben

Die wichtigste Handlung in jedem Kampf ist die Angriffsprobe, bei der wie folgt vorgegangen wird:

Erstens: Der Spieler kündigt an, welchen Gegner er mit welcher Waffe und Taktik angreifen will.

Zweitens: Der SL bestimmt eventuelle Boni oder Mali auf die Angriffsprobe. Hinweise hierfür gibt die Liste der taktischen Vor- und Nachteile, ansonsten muss der SL frei entscheiden.

Drittens: Der Spieler würfelt eine **Probe** auf die verwendete modifizierte Kampffertigkeit (den **Angriffswert**) und teilt dann dem SL das Ergebnis, also Erfolg oder Fehlschlag bzw. Glückstreffer (= besonderer Erfolg) oder Patzer (= besonderer Fehlschlag), mit.

Bei einem **Glückstreffer** darf der SC vor Ermittlung des Schadens eine der folgenden Optionen wählen:

1. Der Schaden wird verdoppelt.
2. Die Rüstung wird ignoriert.
3. Der Gegner kann nicht abwehren.

Bei einem **Patzer** ist ein Wurf auf die entsprechende Patzertabelle fällig!

Viertens: Bei einem Erfolg kann der Gegner noch durch **Ausweichen** oder **Blocken** einen Treffer verhindern, außerdem kann die **Rüstung** den Treffer dämpfen. Der Verteidiger würfelt mit W20, liegt er unter **Blocken** oder **Ausweichen**, hat er den Treffer komplett vermieden. Liegt er über dem Wert aber unter Wert + Rüstungsfläche, reduziert sein Panzer immerhin den Schaden um den PW. Liegt der Wurf über Wert + Fläche, trifft der Angreifer eine ungeschützte Zone! Ein Charakter kann pro Waffe höchstens **1 Angriff pro Runde blocken, dazu einem weiteren ausweichen!**

Fünftens: Bei einem Treffer wird der Schaden der Waffe ausgewürfelt, das Ergebnis bei normalen Treffern um den PW reduziert und für jeden Punkt ein LP und AP abgezogen. Bei einem rüstungsumgehenden Treffer wird der Schaden nicht reduziert.

Wird die **Wundschwelle** des Gegners (3 bei kleinen Wesen, 5 bei Charakteren, 10 bei großen, 15 bei sehr großen und 20 bei gigantischen Wesen) überschritten, folgt nun noch ein Wurf auf der Tabelle für **schwere Wunden**.

Handelt es sich um **Betäubungsschaden (B)**, fällt die getroffene Zone für W6 Runden aus (Kopf = KO, Rumpf = bewegungsunfähig, Arm = gelähmt, Bein = LW -10).

Im Fernkampf ist Ausweichen nur dann möglich, wenn das Ziel den Angriff vorzeitig bemerkt. Auch die primitiven Feuerwaffen haben eine Zündverzögerung, die ein Ausweichen erlaubt. Blocken ist nur bei Wurfaffen möglich. Entfernung und Deckung werden auf den Angriff eingerechnet.



Beispiel: Einige Tage nach ihrer Ankunft in der Stadt Nevongard haben unsere 4 Abenteurer einen lukrativen Auftrag erhalten: Sie sollen nicht mehr tun, als einen Kriminellen von Nevongard ins Tiefland von Albion bringen, ihn für seinen Prozess den örtlichen Behörden übergeben und dafür zu ihrer Anzahlung von 10 Gulden noch ansehnliche 50 Gulden Belohnung erhalten - warum nur vergibt der Rat einen so gut bezahlten Auftrag, und warum haben sich keine der ansässigen Söldner dafür gemeldet?

Bereits am Tag ihres Aufbruches meldet sich das

unerbittliche Schicksal. Keine Wegstunde vor den Toren der Stadt stellen sich den 4 Abenteurern 6 üble Straßenräuber entgegen und bieten ihnen im Tausch gegen Gefangene, Wertsachen und Waffen das nackte Leben an. Kein Wunder, dass die Gruppe sich nach kurzer Beratung für die Alternative Kampf entscheidet (nun, eigentlich begann Lissaia mit der Diskussion, als Hendreg bemerkte, dass Bolodon und Thorg bereits angreifen).

Die Reihenfolge der Handelnden sieht also wie folgt aus: Zuerst greifen Bolodon und Thorg an (der Troll hat weniger GES als der Zwerg), dann die 6 Räuber nach GES gestaffelt und abschließend Lissaia und Hendreg. Auch in den folgenden Runden wird sich diese Reihenfolge nur ändern, wenn einer der Kämpfer auf seine Aktion verzichtet und dafür am Beginn der nächsten Runde handelt - bei mehreren Verzögerern wiederum nach GES gestaffelt.

Bolodon hat den ersten Angriff. Leider hat er seine Donnerbüchse am Rucksack verschnürt, deshalb kann er sie nicht rechtzeitig bereit machen. Also nimmt er Schild und Kurzschwert. Immerhin hat er dieses mal nicht nur sein Kettenhemd an, sondern in weiser Voraussicht gleich den Plattenpanzer (nur Zwerge laufen in voller Platte herum). Sein Gegner trägt einen Lederharnisch und schwingt einen Säbel.

Bolodons Spieler würfelt eine 10, deutlich unter seinem FW von 14. Sein Gegner hat FW 12 und mit dem Speiß Blocken 8, er würfelt... eine 13, also nicht geblockt. Sein Lederharnisch wird aber gerade noch wirksam (Blocken 8 + Fläche 6). Der normale Schaden eines Kurzschwertes beträgt 1W6+1, durch die STR von 13 steigt der Schaden um +1 (Tabelle siehe Basisregeln), außerdem erhält er als Tunnelkämpfer mit dem Talent Nahkampf +1 auf den Schaden von kleinen Klingewaffen. Er würfelt also mit einem W6 (= 5) und addiert +3 hinzu = 8. Von diesen 8 Punkten wird der PW von 3 des Räubers abgezogen, es bleiben also 5 Punkte Schaden, die von den LP und AP abgezogen werden. Da Menschen eine Wundschwelle von 5 haben, die mit einem Treffer erreicht wurde, ist außerdem ein Wurf auf der Tabelle für schwere Wunden fällig! Bolodons Spieler stellt mit W20 die getroffene Zone fest (4 = Rumpf) und mit W6 die Schwere der Wunde: Eine 3, also (da Kurzschwerte primär Stichwaffen sind) eine schwere Blutung von 1 LP pro Runde. Da der Räuber kein Fanatiker ist entscheidet der SL, dass er sich taumelnd in das Unterholz neben der Straße zurückzieht, um die Blutung zu stoppen.

Ein guter Anfang für unsere Gruppe, aber noch ist nichts entschieden.

① Taktische Vor- und Nachteile

Unsicherer Untergrund: Ein rutschiger oder sehr unebener Untergrund (nasses Laub, Hang, Tisch) gibt -2 auf Angriff und Abwehr, bei besonders schlechtem Stand (Eis, Wildwasser, Leiter) sogar -5.

Schlechte Sicht: Bei dichtem Nebel, Rauch oder Blendung gibt es -2 im Nahkampf und -5 im Fernkampf, bei Nachtkampf -5 bzw. -10 und bei völliger Dunkelheit oder Blindheit -10 im Nahkampf und Fernkampf reine Glückssache.

Erhöhte Position: Steht der Gegner in einer deutlich erhöhten Position, erhält der Angreifer einen Malus von -2 auf Angriff und Verteidigung im Nahkampf.

Gezielter Angriff: Rumpf -2, Arm, Bein oder Kopf -5, Finger oder Auge -10.

Flankenangriff: Wenn ein Kämpfer in einer Runde von 3 Gegnern angegriffen wird, kann er sich nur gegen zwei Angriffe voll wehren (Blocken und Ausweichen), gegen den 3. ist nur mit einem Schild oder einer Zweitwaffe ein Blocken erlaubt. Kämpfen sogar 4 gegen einen, kann der 4. Angreifer mit +5 von hinten angreifen!

Beengter Kampf: Wenn ein Kämpfer nicht mindestens $\frac{1}{2}$ m nach oben und 1 m in jede Richtung Platz hat, kämpft er beengt. Dadurch erhält er Abzüge von -2 mit Messer, Dolch und Kurzschwert, -5 mit Einhandwaffen und -10 mit Zweihandwaffen. Stangenwaffen brauchen nur nach vorne und hinten Platz.

Handgemenge: Wenn ein Kämpfer mit einem anderen einen Ringkampf beginnt, kann dieser keine langen Waffen mehr einsetzen, Messer, Dolche und Kurzschwerter nur mit -5. Um ein Handgemenge zu beenden muss der Kämpfer nicht nur den Ringergriff brechen (siehe unten), sondern auch noch eine Probe auf *Ausweichen* bestehen. Ansonsten bleibt er eine weitere Runde im Nahbereich des Gegners.

Entfernung im Fernkampf: Bis zu $\frac{1}{4}$ der Reichweite Angriff + 2. Bis zur vollen Reichweite Angriff + 0. Bis zur doppelten Reichweite Angriff -5 und Schaden -1. Bis zur 4fachen Reichweite Angriff -10 und Schaden -2.

Deckung: Im Fernkampf bringt teilweise Deckung -2 auf den Angriff, wenigstens halbe Deckung Angriff -5 und weitgehende Deckung Angriff -10. Reiner Sichtschutz, wie Tücher oder Büsche, wirkt nur zur Hälfte. Im Nahkampf bringt feste Deckung maximal die Hälfte.

Genau zielen: Wenn man zusätzlich eine Runde lang auf ein unbewegtes oder sich sehr gleichmäßig bewegendes Ziel zielt, erhält man zusätzlich einen Bonus von +2 auf den Angriff. Kann man die Waffe auf einem festen Gegenstand **abstützen** (Brustwehr, Astgabel...) steigt der Bonus um +2 (für Feuerwaffen und Armbrüste).

Kampf zu Pferd: FW Reiten ist Obergrenze für Angriff, ansonsten Angriff und Abwehr +2 und Schaden +1. Reitenproben sind bei Verletzung von Reiter und Pferd erforderlich. Schießen im Schritt -2, im Trab -5 und im Galopp -10.

Hockend oder liegend: Hockende Kämpfer haben $\frac{1}{4}$ Deckung. Liegende Kämpfer haben zwar $\frac{1}{2}$ Deckung (-5) gegen Geschosse aus mittlerer und weiter Entfernung, können sich aber im Nahkampf kaum wehren (Blocken und Ausweichen -5) und auch kaum angreifen (-5). Zum Aufstehen benötigt man eine Runde.

Kämpfer ist unsichtbar: Gegner hat -5 auf eigene Angriffe und Abwehr, sofern ihm pro Runde eine Probe auf WN gelingt - sonst kein Angriff! Abwehr und Angriff des Unsichtbaren gegen Sichtbare +5.

① Besondere Angriffe

Neben dem regulären 08/15 Angriff gibt es noch 4 besondere Angriffe:

Massiver Angriff: Der Angreifer schlägt gewaltig zu und verzichtet dafür auf jede Abwehr bis zur nächsten Runde. Der Schaden wird um +2 erhöht und bei jedem Block ist für Angreifer und Verteidiger eine Bruchprobe nötig!

Gezielter Angriff: Statt auf die gerade am leichtesten zu treffende Zone zielt der Angreifer auf einen bestimmten Teil des Gegners, wodurch allerdings die Trefferchance sinkt: Torso -2, Arm, Bein oder Kopf -5 und Auge, Finger oder Münze -10.

Auf Distanz halten: Beim defensiven Kampf kann man den *Gegner* nur mit halbem Angriffswert angreifen. Dafür darf man gegen jeden feindlichen Angriff (2 pro Runde, bei Schild oder Abwehrwaffe 3) Blocken und Ausweichen einsetzen!

Entwaffnen: Ohne diese hässlichen, schartigen Klingen sind die meisten *Gegner* gleich viel sympathischer, daher kann man mit einem erfolgreichen Angriff (-5 wenn man unbewaffnet ist!) dessen Klinge mit der eigenen packen und nach einer erfolgreichen Konfliktprobe auf STR in 1W6m zu Boden gehen sehen. Die plumpe Alternative: Man hämmert mit aller Kraft auf des *Gegners* Waffe ein (Angriff +3) und hofft, dass seine Bruchprobe scheitert und die eigene gelingt.

① Überraschung

Wenn ein Angriff überraschend erfolgt, ist eine Runde lang keine Abwehr und kein Angriff möglich. Erst in der zweiten Runde wird die normale Initiative ermittelt. Auch der Einsatz von versteckten Waffen gilt als Überraschung.

① Rückzug & Flucht

Wenn der *Gegner* zu stark oder wichtigeres zu tun ist, sollten sich kluge SC für Rückzug oder Flucht entscheiden. Bei einem **Rückzug** bewegt sich der Charakter passiv kämpfend LW / 2m pro Runde rückwärts, bis der *Gegner* ihm nicht mehr folgt.

Falls er aber dranbleibt oder die Lage wirklich kritisch wird, muss der Charakter **Flüchten**. Dabei dreht er sich um und rennt um sein Leben, oft ist es außerdem sinnvoll, schwere Schilde und Waffen wegzwerfen. In der ersten Runde der Flucht hat der *Gegner* einen Angriff frei, danach muss er dem Flüchtling folgen (siehe Regeln für Verfolgung im Kapitel *Abenteueralltag*).

① Gelegenheitsangriff

Wann immer ein *Gegner* versucht, den Kampfbereich eines Charakters zu passieren, kann letzterer einen **zusätzlichen** Angriff auf ihn durchführen. Der Kampfbereich hat je nach Waffe einen Radius von 1 bis 4 Schritt. Damit wird simuliert, dass niemand so einfach die Reihen von *Gegnern* durchbrechen kann, nur weil es zwischen den Kämpfern Lücken gibt.

① Gegenseitige Deckung

Wenn ein Kämpfer auf einer Seite einen Verbündeten hat, der in die selbe Richtung kämpft und immer dicht bei ihm bleibt, erhält er einen Bonus von +2 auf Blocken (Angriffe können nicht mehr von dieser Seite kommen) aber auch einen Malus von -2 auf Ausweichen (er kann eben nicht mehr zur Seite springen). Hat ein Kämpfer auf beiden Seiten einen Verbündeten, erhält er sogar +4 / -4, und mit einem dritten hinter sich, der ihn aus der zweiten Reihe heraus unterstützt, den optimalen Bonus von +6 auf Blocken. Kämpfer in einer dichten Formation sind kaum im Nahkampf zu schlagen, können aber schweren Angriffen wie Kanonenkugeln oder Feuerbällen kaum ausweichen.

① Bruchproben für Waffen

Wenn man eine Waffe übermäßig belastet, ein Patzer dies nahe legt oder ein massiver Angriff geblockt wurde, sind Bruchproben gefragt. Es wird mit 1W20 gegen den Qualitätswert (QW) der Waffe gewürfelt. Bei einem Fehlschlag bricht die Waffe. Bei einem Erfolg erhält sie lediglich eine Scharte und der QW sinkt um 1.

① Kampf mit zwei Waffen

Verwenden Charaktere 2 Waffen, können sie die zweite Waffe (oder den Schild) entweder zur Verteidigung einsetzen (PB +2 oder nach Schild, außerdem können bis zu 2 Angriffe pro Runde geblockt werden) oder zu einem zweiten Angriff pro Runde, was aber für beide Angriffe um 5 Punkte erschwert ist. Eine freie Hand erlaubt Faustschläge. Einige Berufstalente erlauben Angriffe mit zwei Waffen bei viel geringeren Abzügen - oder gar mit Sondervorteilen!

① Laden von Feuerwaffen

Je besser ein Schütze gedrillt ist, desto schneller kann er seine Feuerwaffe laden: ab FW 13 = 2 Runden, ab FW 16 = 1 Runde. Dazu kommt die Runde zum Bereitmachen, Zielen und Feuern.

① Reichweite für Fernwaffen

Für jede Fernwaffe ist eine Reichweite in Metern angegeben. Dies ist die weiteste Entfernung, auf die gezielte Schüsse üblich sind, es gibt keinen Malus auf Angriffsproben. Bis zu einem Viertel der Reichweite gilt die **Kernschussweite**, auf die man sogar einen Bonus von +2 auf Angriffe erhält. Bis zur **doppelten Reichweite** gibt es -5 auf Proben und **Schaden -1**, bis zur **4fachen Reichweite** -10 auf Proben und **Schaden -2**.

① Schüsse im Nahkampf

Generell können Schusswaffen im Nahkampf nur schwer eingesetzt werden (-5), einen Bogen oder gar eine Feuerwaffe zu laden ist unmöglich.

Schießt man auf einen *Gegner*, der sich mit einem Verbündeten im Nahkampf befindet, erhält man einen Malus von -3 pro *Gegner*. Außerdem besteht bei einem Fehlschuss die Chance gleich den Abzügen, einen der anderen Kämpfer zu treffen.

Schießt man hingegen auf einen dichten Haufen *Gegner* ohne Schilde, gibt es +5 auf den Angriff - es ist ja eigentlich egal, welchen der NSC ohne Namen man erwischt...

① Reiterkampf

Normale Reitpferde taugen nicht für den Kampf, sie scheuen leicht, sind nicht temperamentvoll genug und greifen nicht von sich aus an. Ausgebildete Kriegspferde oder Streitrösser sind für den Kampf geeignet. Gut abgerichtete Pferde beherrschen sogar spezielle Angriffe, durch Trampeln und Ausschlagen richten sie 1W6+2 Schaden an. Erfordert den Trick *Ausschlagen* (schwer) und Angriffsprobe des Pferdes. Ein Reiter erhält im Kampf einen Bonus von **Angriff +2**, **Schaden +1**, **Blocken +2**, mit Berufstalenten sind sogar noch höhere Boni möglich! Allerdings ist sein FW Reiten die Obergrenze für den Angriffswert. Schützen erhalten Abzüge, im Schritt -2, im Trab -5 und im Galopp -10.

① Waffenloser Kampf

Die normale Taktik im Nahkampf ist einfach auf den *Gegner* einzuprügeln, wobei man bei **zwei Faustschlägen** je 1W6-1 oder bei **einem Fußtritt** 1W6+1 Punkte Betäubungsschaden (+ STR-Bonus) anrichtet. Wird der eigene Angriff von einem bewaffneten *Gegner* geblockt, erleidet man den normalen Waffenschaden (ohne STR-Bonus).

Beim **Ringkampf** wird der *Gegner* nicht verletzt, sondern mit einem erfolgreichen unparierten Angriff

gepackt. Ab dann kann der Verteidiger in jeder Runde versuchen, sich durch einen *Gegenangriff* zu befreien. Wenn das nicht gelingt, kann der Angreifer jede Runde werfen, würgen oder einen Hebelgriff ansetzen.

Beim **Wurf** wird der *Gegner* in W6 Schritt Entfernung auf den Boden geworfen, verliert dadurch 1W6 AP und muss in der nächsten Runde erst einmal aufstehen.

Beim **Würgegriff** leidet der *Gegner* so lange unter Luftmangel (siehe Kapitel *Gesundheit & Medizin*), bis er den Griff brechen kann. Dafür ist eine Konfliktprobe STR nötig, die pro Runde um -2 erschwert wird!

Beim **Hebelgriff** (Probe -5) packt der Angreifer einen Arm oder ein Bein des Verteidigers und kann ihn damit kontrollieren, denn wenn dieser eine Befreiung versucht oder der Angreifer es will, kann der Angreifer ihm mit einer erfolgreichen Konfliktprobe auf STR den Knochen brechen (1W6+3 Schaden, Rüstung wird ignoriert).

Bei einem **Patzer** sollte der SL situationsgemäß entscheiden, ansonsten kann er mit **1W6** auf eine der folgenden Tabellen würfeln:

ⓐ Patzer im Bewaffneten Nahkampf

1. Der Angreifer verliert seine Waffe, die in 1W6 m Entfernung auf den Boden fällt.
2. Die Waffe des Angreifers wird stark belastet, ein Bruchtest ist erforderlich.
3. Die Ausrüstung des Angreifers verrutscht. Bis er eine KR mit Ordnen verbringt hat er -5 auf alle Kampfproben.
4. Der Angreifer rutscht aus und fällt hin, er benötigt eine KR um aufzustehen.
5. Der Angreifer trifft aus Versehen einen in der Nähe stehenden Kameraden oder Unbeteiligten.
6. Der Angreifer trifft sich selbst, bevorzugt ins Bein oder den linken Arm.

ⓐ Patzer bei Bogen & Armbrüsten

1. Die Sehne reißt. Bögen lassen sich innerhalb von 3 KR neu bespannen, bei Armbrüsten ist eine spezielle mechanische Spannanlage nötig.
2. Der Bogen bricht, der Köcher reißt oder die Mechanik der Armbrust verklemmt sich.
3. Die Sehne reißt und trifft den Schützen, was einen schmerzhaften Striemen erzeugt und 1 bis 3 AP kostet.
4. Der Schütze verspannt sich die Schulter beim Spannen, seine Ladegeschwindigkeit halbiert sich für 1 Stunde.
5. Der Bogen bricht, Splitter oder die peitschende Sehne treffen den Schützen und ziehen 1W6 LP ab.
6. Der Schütze trifft versehentlich einen Kameraden oder Unbeteiligten.

ⓐ Patzer im Unbewaffneten Nahkampf

1. Der Angreifer bekommt Dreck ins Auge und erleidet für 2 KR -5 auf alle Angriffe.
2. Der Angreifer kommt ins Straucheln und kann für eine Runde nicht ausweichen.
3. Die Kleidung des Angreifers verrutscht, er erleidet -5 auf alle Bewegungsproben bis er 1 KR mit Ordnen verbracht hat.
4. Der Angreifer fällt hin und benötigt 1 KR zum Aufstehen.
5. Der Angreifer verletzt sich am Gegner Hand oder Fuß, wobei er 1 bis 3 LP verliert.
6. Der Angreifer stürzt unglücklich und erleidet 1W6 Sturzschaden.

ⓐ Patzer bei Handfeuerwaffen

1. Die Waffe zündet nicht und muss neu geladen werden.
2. Die Waffe zündet nicht, raucht 1W6 KR und -erlischt.
3. Die Waffe zündet nicht, raucht 1W6 KR und -zündet!
4. Die Mechanik der Waffe verklemmt sich und muss repariert werden.
5. Die Waffe hat einen Rohrkrepiere, der Lauf muss erneuert werden.
6. Die Waffe hat einen Rohrkrepiere, der Lauf platzt, der Schütze verliert 1W6 LP an Arm oder Gesicht.

ⓐ Patzer bei Granaten

1. Die Lunte erlischt 1W6 Sekunden vor dem Zünden.
2. Die Lunte brennt ab, die Granate raucht 1W6 KR und -erlischt.
3. Die Lunte brennt ab, die Granate raucht 1W6 KR und -explodiert!
4. Das Pulver in der Granate brennt zu langsam ab, sie tanzt eine KR wie wild über den Boden.
5. Die Granate explodiert 1W6 Sekunden zu früh.
6. Die Lunte „schlägt durch“, die Granate explodiert nach einer Sekunde.

ⓐ Kampfbeispiel



Beispiel: Während Bolodon gleich den ersten Gegner ausschaltet, hat es Thorg nicht ganz so einfach. Dank einer verdeckt vom SL gewürfelten Konfliktprobe WN gegen Heimlichkeit hat er gerade noch die beiden weiteren Räuber entdeckt, die sich etwas oberhalb des Weges hinter Büschen verbergen, um den Abenteurern in den Rücken zu fallen. Entschlossen schleudert er seine erste Harpune, um die Flanke zu entlasten.

Die Räuber sind gut 15 Schritt entfernt, bei seiner STR von 16 gerade noch in normaler Reichweite - wäre der Hang nicht 3 Schritt hoch, die doppelt zur Reichweite addiert werden! Also wird der Schaden um 1 verringert und ein Malus von -5 wirksam. Dazu befinden sich die Räuber weitgehend in Deckung, was eigentlich satte -10 bringen müsste, wären die Büsche nicht durchlässig - also nur -5. Kein Wunder, dass bei einem addierten Malus von -10 der erste Wurf kläglich scheitert, daher richtet Thorg die zweite Harpune, die er in der selben Runde werfen darf, auf einen Räuber vor ihm. Dieser trägt einen

kleinen Schild und genießt somit teilweise Deckung: -2 auf Thorgs Angriff, der aber dennoch gelingt. Gegen Wurfaffen ist aber Blocken erlaubt, und da der Schild darauf +3 bringt, schafft es der Räuber auch. Dennoch verlangt der SL einen Schadenswurf von Thorg, der auf 7 kommt - genug, um den PW des Schildes zu durchdringen. Zwar wird der Träger nicht verletzt (der restliche Punkt wird von der Rüstung geschluckt), aber die Harpune steckt jetzt mit ihren Widerhaken fest im Schild, der damit ziemlich nutzlos ist (Deckung wie gehabt, aber kein Bonus auf Blocken und -2 auf Kampfwürfe) und daher fallen gelassen wird.

Nun sind die Räuber dran. Der Verletzte flieht wie bereits angekündigt, dafür greift sein Kamerad den Zwerg an (und verfehlt), der nun schildlose den Troll. Dieser hat leider keine Waffe und keinen Schild mehr zum Blocken, daher muss er ausweichen, scheitert und kassiert einen Treffer mit dem Säbel. Der Räuber würfelt nur eine 2, die gegen Thorg aber um +3 erhöht werden, da Säbel gegen Lederpanzer W6+3 Schaden anrichten. Bolodon hätte nur 3 Punkte Schaden gegen seine Metallrüstung erhalten und damit gar keine Verletzung. Immerhin senkt Thorgs Fellkleidung den Schaden auf 4 und damit unter die Wundschwelle.

Unterdessen greifen die beiden Komplizen aus den Büschen die Gruppe von der Seite an. Der eine stürmt sofort den Hang abwärts und schlägt auf Lissaia ein, um seinen Anführer herauszuhauen. Er landet auch durch seinen massiven Angriff einen Treffer, den sie nicht abwehren kann, und erzielt eine schwere Wunde. Der W20 deutet auf das linke Bein, und der W6 ergibt eine... 6! Eigentlich würde dieser Treffer das Bein abhacken, aber bei SC gilt die Regel, dass schwere Wunden nur bis 4 gewertet werden, (außer, sie sind gerade in einem dramatisch wichtigen Kampf - diese Regel soll unnötig schnelle Tode und Verkrüppelungen durch unwichtige NSC verhindern, nicht Kämpfe ungefährlich machen!) also entscheidet sich der SC, ihr nur eine schwere Muskelverletzung zu gönnen.

Der andere Räuber wollte eigentlich auf Lissaia oder Hendreg schießen, aber erstere befindet sich gerade mit seinem Kumpan im Nahkampf, letzterer hält den Gefangenen an einer Kette - in beiden Fällen droht also bei einem Fehlschuss die Verwundung eines Verbündeten. Also schießt er auf einen von Lissaias Hunden (Brutus) und verwundet ihn schwer. Der W6 ergibt eine 5, und da Haustiere nicht extra vor tödlichen Wunden (5 und

6) geschützt sind einen toten Hund.

Lissaia wehrt sich verzweifelt gegen ihren Feind. Da dieser einen massiven Angriff gemacht hatte, darf er ihren Gegenangriff nicht abwehren und kassiert eine leichte Wunde von ihrem Jagdmesser. In einer Nebenhandlung gibt sie noch ihren Tieren den allgemeinen Angriffsbefehl, woraufhin Rex und Mopsi ebenfalls den Räuber attackieren. Beide können Treffer landen und verbeißen sich in seinen Armen - in der nächsten Runde wird Lissaia ihm vermutlich wieder einen unparierbaren Angriff verpassen dürfen, und sie ist fest entschlossen, ihn gezielt in die Kehle zu rammen - sollten die Hunde immer noch seine Arme festhalten, ist er wehrlos, womit Lissaia +5 auf ihren Angriff erhält und somit die -5 für den gezielten Angriff ausgleicht. Wenn dieser noch massiv erfolgt (Schaden +2), ist der Räuber so gut wie tot.

Purzel bereitet unterdessen dem Armbrustschützen auf dem Hang eine böse Überraschung - da der Bär gerne neben den Wegen durch das Unterholz streift, hat ihn keiner der Räuber bemerkt. Also darf der Bär nicht nur einmal unparierbar, sondern danach noch einmal normal angreifen - nach diesen insgesamt 4 Angriffen (Bären haben 2 Angriffe pro Runde!) ist nicht mehr viel Räuber übrig.

Hendreg schließlich würde jetzt eigentlich ganz gerne den einen oder anderen Tötungszauber wirken, aber dummerweise versetzt ihm der Gefangene einen Fußtritt und versucht zu türmen. Sofort hängt sich Hendrek dran und packt ihn (Angriff mittels Waffenloser Kampf, +5 da der Gegner gefesselt ist), was der Gefesselte nicht abwehren kann. Sofort nimmt er ihn in einen Hebelgriff (-5 für die zweite Probe, +5 weil gefesselt) und hat ihn somit für den restlichen Kampf sicher unter Kontrolle. Das seine linke Hand damit blockiert ist, macht nichts, denn zaubern kann er auch mit einer freien Hand (in der sich sein Stab befindet).

Drei Runden später sind die überlebenden Räuber geflohen, Bolodon räumt ihre Taschen aus und sammelt die Waffen ein ("Ziemlicher Ramsch, aber ein paar Gulden bringen die noch.") und Thorg versucht Lissaia davon abzuhalten, die Leichen der Räuber zu schänden ("Lass mich, die haben meinen Hund getötet! Sie sind noch nicht tot genug! Ja, Mopsi, friss seine Leber!!!), während Hendreg dem Gefangenen mittels Frosthauhauch klar macht, was ihn bei künftigen Fluchtversuchen erwartet.

Trefferzonentabelle

| Wurf | Zone | Wurf | Zone |
|---------|--------|---------|---------|
| 1 - 3 | Kopf | 13 - 14 | R. Arm |
| 4 - 10 | Rumpf | 15 - 17 | L. Bein |
| 11 - 12 | L. Arm | 18 - 20 | R. Bein |

ⓐ Schwere Wunden am Kopf

| W6 | Auswirkungen |
|----|---|
| 1 | <p>Scharf: Blut tropft in die Augen, -3 auf WN bis die Wunde verbunden ist.</p> <p>Spitz: Ein Ohr zerstoßen, bis zur Heilung CHR und WN -1.</p> <p>Stumpf: Benommenheit (-5 auf alle Proben) für 1W6 Runden.</p> |
| 2 | <p>Scharf: Lippen zerschnitten und 1W3 Zähne ausgeschlagen, -3 auf CHR, ohne erfolgreiche OP durch einen Chirurgen bleibt eine hässliche Narbe und ein dauerhafter Sprachfehler (-1) zurück.</p> <p>Spitz: Stich in die Zunge, CHR -3 bis die Wunde erfolgreich operiert wurde, sonst bleibt ein Sprachfehler (-1) zurück.</p> <p>Stumpf: Bewusstlosigkeit für 2W6 Minuten, danach Gehirnerschütterung, -3 auf alle Proben bis zur Heilung aller LP der Wunde.</p> |
| 3 | <p>Scharf: Wange zerschnitten und Kiefer gebrochen, -10 auf Sprechen, ohne OP bleibt ein Sprachfehler -3.</p> <p>Spitz: Stich in die Luftröhre, bis die Wunde verbunden ist gibt es Atemnot und eine mittlere Blutung von 1 LP pro Minute.</p> <p>Stumpf: 2W6 Zähne ausgeschlagen. Bis zum Ersatz CHR -2 und Probleme bei der Ernährung.</p> |
| 4 | <p>Scharf: Venen am Hals verletzt, mittlere Blutung (1 LP pro Minute) bis sie verbunden ist.</p> <p>Spitz: Kiefermuskel verletzt, CHR -3 bis zur Operation, sonst dauerhaft -1.</p> <p>Stumpf: Schädelbruch, der Patient hat -10 auf alle Proben, erfolgreiche Behandlung mittels Chirurgie nötig, um dauerhafte Schäden (-3) zu vermeiden.</p> |
| 5 | <p>Scharf: Ein Ohr wurde amputiert, WN und CHR -1 bis zum Ersatz.</p> <p>Spitz: Ein Auge wurde zerstört, -3 auf WN und Fernkampf.</p> <p>Stumpf: Schwere innere Blutung im Schädel, Patient bewusstlos und verliert 1 LP pro Stunde bis er erfolgreich mit -5 operiert wurde.</p> |
| 6 | <p>Scharf: Kopf amputiert, sofortiger Exitus.</p> <p>Spitz: Hauptschlagader und Luftröhre durchbohrt, sofortiger Exitus.</p> <p>Stumpf: Schädel eingeschlagen und Gehirn zermatscht, sofortiger Exitus.</p> |

Betäubung: W6 Runden ohnmächtig.

ⓐ Schwere Wunden am Rumpf

| W6 | Auswirkungen |
|----|---|
| 1 | <p>Scharf: Rückenmuskulatur verletzt, -3 auf körperliche Proben, ohne Operation bleibt ein dauerhafter Malus von -1.</p> <p>Spitz: Mittlere Blutung, -1 LP pro Minute bis die Wunde verbunden ist.</p> <p>Stumpf: Schlag auf Bauch oder Brust raubt dem Opfer für 1W6 Runden den Atem, so lange -5 auf alle Proben.</p> |
| 2 | <p>Scharf: Mittlere Blutung, -1 LP pro Minute bis die Wunde verbunden ist.</p> <p>Spitz: Verletzung der Bauchmuskeln, -5 auf körperliche Proben, ohne erfolgreiche OP dauerhaft -1.</p> <p>Stumpf: Rippen angeknackst, -3 auf körperliche Proben, bis alle LP der Wunde geheilt sind.</p> |
| 3 | <p>Scharf: Bauchmuskulatur zerschnitten, -5 auf körperliche Proben. Ohne OP bleibt ein dauerhafter Malus von -1.</p> <p>Spitz: Schwere Blutung, -1 LP pro Runde bis die Wunde verbunden ist.</p> <p>Stumpf: Schlag in den Genitalbereich. Männer sind für 2W6 Runden KO, danach entscheidet der SL.</p> |
| 4 | <p>Scharf: Schwere Blutung, -1 LP pro Runde bis die Wunde verbunden ist.</p> <p>Spitz: Stich in den Genitalbereich. Schwere Blutung, alles andere muss der SL entschieden.</p> <p>Stumpf: Bruch der Rippen, -5 auf körperliche Proben. Sollte der Patient trotz der Brüche große Anstrengungen unternehmen, kann es zu inneren Blutungen kommen!</p> |
| 5 | <p>Scharf: Bauch aufgeschlitzt. Innere Blutung (1LP pro Stunde), Operation -5.</p> <p>Spitz: Innere Organe durchbohrt und daher schwere innere Blutung im Bauch, bis erfolgreich mit -5 operiert wurde -1 LP pro Stunde.</p> <p>Stumpf: Bruch des Rückgrates, für 2W6 Tage gelähmt, bis zur Heilung muss der Patient Bettruhe halten, sonst droht eine dauerhafte Lähmung.</p> |
| 6 | <p>Scharf: Brustkorb und Bauchraum aufgeschlitzt, sofortiger Exitus.</p> <p>Spitz: Herz oder Hauptarterie durchbohrt, sofortiger Exitus</p> <p>Stumpf: Rückgrat zerschmettert, Patient ist je nach Wunsch des SL tot oder querschnittgelähmt.</p> |

Betäubung: W6 Runden bewegungsunfähig.

| ⓐ Schwere Wunden am Arm | |
|-------------------------|--|
| W6 | Auswirkungen |
| 1 | <p>Scharf: Durch eine Muskelverletzung -3 auf Proben mit diesem Arm. Wird die Wunde nicht erfolgreich mittels Chirurgie behandelt, bleibt ein dauerhafter Malus von -1.</p> <p>Spitz: Mittlere Blutung, bis die Wunde verbunden ist, verliert das Opfer 1 LP pro Minute.</p> <p>Stumpf: Arm für 1W6 Runden gelähmt.</p> |
| 2 | <p>Scharf: Schwere Blutung, bis die Wunde verbunden ist verliert das Opfer 1 LP pro Runde.</p> <p>Spitz: Eine Muskelverletzung gibt auf alle Proben mit diesem Arm einen Malus von -3. Wird die Wunde nicht operiert, bleibt ein dauerhafter Malus von -1.</p> <p>Stumpf: Eine Prellung gibt für einen Tag -3 auf Proben mit diesem Arm.</p> |
| 3 | <p>Scharf: Muskeln werden durchtrennt, -10 auf alle Proben mit diesem Arm. Wird die Wunde nicht erfolgreich operiert, bleibt ein dauerhafter Malus von -3.</p> <p>Spitz: Schwere Blutung, bis die Wunde verbunden ist -1 LP pro Runde.</p> <p>Stumpf: Arm ausgerenkt, bis er wieder gerichtet ist (<i>Erste Hilfe</i>) Proben -10.</p> |
| 4 | <p>Scharf: Der Hieb amputiert 1W3 Finger, für jeden sinkt die GES des Armes um 1.</p> <p>Spitz: Sehne durchtrennt, alle Proben des Armes -10. Wird die Wunde nicht erfolgreich operiert, bleibt auf Dauer -3.</p> <p>Stumpf: Knochenbruch, -10 auf alle Proben. Wird der Arm nicht ordentlich mittels Chirurgie geschient, dauerhaft -3.</p> |
| 5 | <p>Scharf: Amputation und schwere Blutung (1 LP pro Runde).</p> <p>Spitz: Die Klinge / das Geschoss bohrt sich in einen Knochen. Bis sie / es durch eine Operation entfernt und der Knochen verheilt ist, bricht er bei der nächsten großen Belastung.</p> <p>Stumpf: Knochenbruch, siehe 4.</p> |
| 6 | <p>Scharf: Amputation und schwere Blutung (1 LP pro Runde).</p> <p>Spitz: Sehne und Arterie zerschnitten, der Arm ist bis zur erfolgreichen Operation verkrüppelt (-10 auf Proben), schwere Blutung (1 LP pro Runde).</p> <p>Stumpf: Knochen und Gelenke total zerschmettert, der Arm ist nutzlos und muss amputiert werden, um die schwere innere Blutung zu stoppen (1 LP pro Stunde, OP +0).</p> |

Betäubung: W6 Runden gelähmt.

| ⓐ Schwere Wunden am Bein | |
|--------------------------|--|
| W6 | Auswirkungen |
| 1 | <p>Scharf: Durch eine Muskelverletzung -3 auf LW. Wird die Wunde nicht erfolgreich mittels Chirurgie behandelt, bleibt ein dauerhafter Malus von LW -1.</p> <p>Spitz: Mittlere Blutung, bis die Wunde verbunden ist verliert das Opfer 1 LP pro Minute.</p> <p>Stumpf: Bein für 1W6 Runden gelähmt.</p> |
| 2 | <p>Scharf: Schwere Blutung, bis die Wunde verbunden ist verliert das Opfer 1 LP pro Runde.</p> <p>Spitz: Eine Muskelverletzung gibt auf die Laufweite einen Malus von -3. Wird die Wunde nicht operiert, bleibt ein dauerhafter Malus von LW -1.</p> <p>Stumpf: Eine Prellung gibt für einen Tag -3 auf Laufweite.</p> |
| 3 | <p>Scharf: Muskeln werden durchtrennt, -10 auf Laufweite. Wird die Wunde nicht erfolgreich operiert, bleibt ein dauerhafter Malus von LW -5.</p> <p>Spitz: Schwere Blutung, bis die Wunde verbunden ist -1 LP pro Runde.</p> <p>Stumpf: Bein ausgerenkt, bis es wieder gerichtet ist (<i>Erste Hilfe</i>) LW -15 und Kampfproben -5.</p> |
| 4 | <p>Scharf: Der Hieb amputiert 1W3 Zehen. Für jeden sinkt die Laufweite um 1.</p> <p>Spitz: Der Stich durchtrennt eine Sehne, die Laufweite wird um 10 reduziert. Wird die Wunde nicht erfolgreich operiert, bleibt auf Dauer ein Malus von LW -5.</p> <p>Stumpf: Knochenbruch, LW -15 und -5 auf alle Proben. Wird das Bein nicht ordentlich mittels Chirurgie geschient dauerhaft LW -5.</p> |
| 5 | <p>Scharf: Amputation und schwere Blutung (1 LP pro Runde).</p> <p>Spitz: Die Klinge / das Geschoss bohrt sich in einen Knochen. Bis sie / es durch eine Operation entfernt und der Knochen verheilt ist, bricht er bei der nächsten großen Belastung.</p> <p>Stumpf: Knochenbruch, siehe 4.</p> |
| 6 | <p>Scharf: Amputation und schwere Blutung (1 LP pro Runde).</p> <p>Spitz: Sehne und Arterie zerschnitten, das Bein ist bis zur erfolgreich Operation verkrüppelt (Laufweite -15) und hat eine schwere Blutung (1 LP pro Runde).</p> <p>Stumpf: Knochen und Gelenke total zerschmettert, das Bein ist nutzlos (LW -15, Proben -5) und muss amputiert werden um die innere Blutung zu stoppen (1 LP pro Stunde, OP +0).</p> |

Betäubung: W6 Runden Laufweite -10.

Kapitel 6

Die Waffenliste

| Waffe | Schaden | Abwehr | QW | Anmerkungen | Hände | Gew. | Preis |
|--------------------------|-----------|-----------------------|----|---------------------------------|-------------------|--------|-------------------|
| Waffenloser Kampf | | | | | | | |
| Faustkampf | 1W6-1 B | Ausw. | - | Waffenloser Kampf, 2 pro Runde | 2 H | - | - |
| Fußtritt | 1W6+1 B | Ausw. | - | Waffenloser Kampf | 0 H | - | - |
| Schlagringe | 1W6 B | Ausw. | 12 | Waffenloser Kampf | 1 H | 0.3 kg | $\frac{1}{2} G$ |
| Kampfstiefel | 1W6+1 | Ausw. | 10 | Waffenloser Kampf, Metallkappe | 0 H | 2.0 kg | 2 G |
| Garotte | Ersticken | Ausw. | - | Waffenloser Kampf (Ringkampf) | 2 H | 0.2 kg | $\frac{1}{4} G$ |
| Nahkampfwaffen | | | | | | | |
| Waffe | Schaden | Abwehr | QW | Anmerkungen | Hände | Gew. | Preis |
| Messer | 1W6-1 | PB -2 | 7 | Entdecken WN -3 | 1 H | 0.2 kg | $\frac{1}{4} G$ |
| Jagdmesser | 1W6 | PB -1 | 12 | Entdecken WN -2 | 1 H | 0.3 kg | 1 G |
| Dolch | 1W6 | PB -1 | 10 | Dito, STR / 2m Wurfweite | 1 H | 0.2 kg | 1 G |
| Stilet | 1W6 | PB -2 | 7 | Entdecken WN -5 | 1 H | 0.1 kg | 2 G |
| Parierdolch | 1W6 | PB -1 | 12 | PB + 2 wenn Zweitwaffe | 1 H* | 0.3 kg | 2 G |
| Langmesser | 1W6 P | PB -1 | 10 | Entdecken WN -2, biegsam | 1 H | 0.4 kg | 3 G |
| Kurzschwert | 1W6+1 | PB +0 | 15 | Für Nahkampf, WN -0 | 1 H | 0.7 kg | 4 G |
| Säbel | 1W6+1/3 | PB +0 | 12 | Schaden je nach Rüstung | 1 H | 1.0 kg | 5 G |
| Langschwert | 1W6+2 | PB +0 | 15 | | 1 H | 1.5 kg | 6 G |
| Degen | 1W6+1 | PB +2 | 12 | Riposte -5 | 1 H | 1.0 kg | 6 G |
| Breitschwert | 1W6+2 | PB +1 | 15 | Zweihändig Schaden +1 | 1 $\frac{1}{2}$ H | 2.0 kg | 8 G |
| Krummschwert | 1W6+1/3 | PB +1 | 15 | Dito, Schaden je nach Rüstung | 1 $\frac{1}{2}$ H | 2.5 kg | 8 G |
| Zweihänder | 2W6+1 | PB +1 | 15 | Mindestens STR 12 | 2 H | 5.0 kg | 10 G |
| Handbeil | 1W6+2 | PB -1 | 12 | Werkzeug, Angriff -3 | 1 H | 1.5 kg | 1 G |
| Streitbeil | 1W6+3 | PB -1 | 15 | Zweihändig Schaden +1 | $\frac{1}{2}$ H | 2.5 kg | 3 G |
| Axt | 2W6+1 | PB -1 | 12 | Werkzeug, Angriff -3 | 2 H | 4.0 kg | 2 G |
| Streitaxt | 2W6+1 | PB -1 | 15 | Mindestens STR 12 | 2 H | 4.0 kg | 5 G |
| Knüppel | 1W6+1 B | PB +0 | 12 | | 1 H | 1.5 kg | 1 T |
| Keule | 1W6+2 | PB +0 | 15 | Zweihändig Schaden +1 | $\frac{1}{2}$ H | 4.0 kg | 1 T |
| Streitkolben | 1W6+2 | PB +0 | 15 | | 1 H | 2.0 kg | 3 G |
| Morgenstern | 2W6 | PB +0 | 15 | Mindestens STR 12 | 2 H | 4.0 kg | 2 G |
| Totschläger | 1W6 B | PB -1 | 10 | Entdecken WN -2 | 1 H | 1.0 kg | $\frac{1}{4} G$ |
| Kriegshammer | 1W6+1 P | PB +0 | 15 | Panzerbrechend | 1 H | 2.0 kg | 4 G |
| Kriegspickel | 2W6 P | PB +0 | 15 | Panzerbrechend, STR 12+ | 2 H | 4.0 kg | 6 G |
| Peitsche | 1W6 B | PB -2 | * | Angriff -5 kann fesseln | 1 H | 1.0 kg | 1 G |
| Reiterflegel | 1W6+2 | PB -1 | 12 | Wird mit -3 geblockt | 1 H | 2.5 kg | 4 G |
| Kriegsflegel | 2W6 | PB +1 | 12 | Wird mit -3 geblockt | 2 H | 4.0 kg | 5 G |
| Kaputtschläger | 2W6 | PB -2 | 15 | STR 15, 2 x W6 Schaden extra | 2 H | 7.0 kg | 15 G |
| Kampfstab | 1W6+2 B | PB +2 | 12 | | 2 H | 2.0 kg | 4 T |
| Focusstab | 1W6+1 | PB +1 | 15 | Für Magier, ohne Extras | 2 H | 1.5 kg | 5 G |
| Speer | 1W6+1 | PB +1 | 12 | Zweih. Schaden +1, STR/2 m | $\frac{1}{2}$ H | 2.5 kg | 2 G |
| Spieß | 1W6+2 | PB +2 | 15 | Auf Distanz halten ohne Malus | 2 H | 4.0 kg | 2 G |
| Pike | 1W6+2 | PB +4 / -4 | 15 | Dito, nur für Formationskampf | 2 H | 8.0 kg | 2 $\frac{1}{2}$ G |
| Elfenfechtspieß | 1W6+2 | PB +3 | 12 | | 2 H | 2.5 kg | 4 G |
| Lanze | 1W6 | PB +2 | 10 | Reiterwaffe, Sturmangriff 2W6 | 1 H* | 5.0 kg | 3 G |
| Hellebarde | 1W6+3 | PB +2 | 15 | Wie Spieß, Vielseitige Angriffe | 2 H | 5.0 kg | 6 G |
| Kriegsforke | 1W6+1 | PB +3 | 15 | Wie Spieß, Vielseitige Angriffe | 2 H | 3.5 kg | 3 G |
| Kriegssense | 1W6+2/4 | PB +2 | 15 | Schaden nach Rüstung | 2 H | 4.0 kg | 3 G |
| Enterspieß | 1W6+2 | PB +2 | 12 | Wie Spieß, + 2 beim Entern | 2 H | 4.0 kg | 3 G |
| Wurfaffen | | | | | | | |
| Waffe | Schaden | Reichw. | QW | Anmerkungen | Hände | Gew. | Preis |
| Wurfmesser | 1W6 | STR / 2 m | 10 | 2 pro KR, FW 12+ | 1 H | 0.3 kg | 1 G |
| Wurfbeil | 1W6+1 | STR m | 12 | 2 pro KR, FW 12+ | 1 H | 1.5 kg | 1 $\frac{1}{2}$ G |
| Wurfspeer | 1W6+1 | STR x 1 $\frac{1}{2}$ | 10 | 2 pro KR | 1 H | 1.5 kg | 2 $\frac{1}{2}$ G |
| Harpune | 1W6+1 * | STR m | 12 | 2 pro KR, mit Widerhaken | 1 H | 2.0 kg | 3 G |
| Stein, klein | 1W6-1 B | STR m | 18 | 2 pro KR | 1 H | 1.0 kg | - |
| Stein, groß | 1W6+2 | STR / 2 m | 20 | 1 pro KR, von oben oder STR 12+ | 2 H | 5 kg | - |
| Pulvergranate | 2W6 | STR m | 10 | 1 pro KR, -1W6 pro 3m | 1 H* | 1.0 kg | $\frac{1}{2} G$ |
| Haftfeuergranate | 1W6 / KR | STR m | - | 1 pro KR, brennt 2W6 KR | 1 H* | 1.0 kg | $\frac{1}{2} G$ |
| Bola | 1W6-1 B | STR m | 7 | Fesselt 2 Glieder zusammen | 1 H | 1.5 kg | $\frac{1}{2} G$ |
| Bumerang | 1W6-2 B | STR m | 10 | FW 12+ für Rückkehrer | 1 H | 0.5 kg | $\frac{1}{2} G$ |
| Netz | - | STR / 2 m | - | Fesselt mit -5 | 1 $\frac{1}{2}$ H | 3.0 kg | 1 G |
| Diskus | 1W6+1 | STR m | 18 | Sportgerät | 1 H | 2.0 kg | $\frac{1}{4} G$ |

| Schusswaffen | Schaden | Reichw. | QW | Anmerkungen | Hände | Gew. | Preis |
|-----------------------|----------|----------|-----|---|-------|---------|-----------------|
| Schleuder | 1W6 | 30 m | * | 1 pro 2 KR, Bleigeschosse | 2 H | 0.2 kg | $\frac{1}{4}$ G |
| Stabschleuder | 1W6+1 | STR x 2m | 10 | 1 pro 2 KR, auch Granaten | 2 H | 2.0 kg | $\frac{1}{4}$ G |
| - 10 Steine | - | - | - | Schaden -1 | - | 1.0 kg | - |
| - 10 Schleuderbleie | - | - | - | Zu 90% wieder verwendbar | - | 1.5 kg | $\frac{1}{2}$ G |
| Blasrohr, kurz | 1+ Gift | 4 m | 5 | 1 pro KR, exotisch | 2 H | 0.1 kg | $\frac{1}{4}$ G |
| Blasrohr, lang | 1+ Gift | 10 m | 5 | 1 pro KR, sehr exotisch | 2 H | 1.0 kg | $\frac{1}{2}$ G |
| - 10 Giftnadeln | - | - | - | Ohne Gift | - | Minimal | 5 T |
| Kurzbogen | 1W6+1 | 40 m | 10 | 1 pro KR | 2 H | 1.5 kg | 2 G |
| Langbogen | 1W6+3 | 50 m | 10 | 1 pro KR, erfordert STR 12 | 2 H | 2.5 kg | 4 G |
| Kompositbogen | 1W6+2 | 50 m | 10 | 1 pro KR, empfindlich | 2 H | 1.5 kg | 6 G |
| Elfenbogen | 1W6+2 | 60 m | 10 | 1 pro KR | 2 H | 1.5 kg | 8 G |
| - 10 Pfeile | - | - | 5* | - | - | 1.0 kg | 1 G |
| - 10 Jagdpfeile | - | - | 5* | Widerhaken, -1 LP / min | - | 1.5 kg | 2 G |
| - 10 Kriegspfeile | - | - | 5* | Schaden -1 P | - | 2.0 kg | 4 G |
| - 10 Flachköpfe | - | 50% | 5* | Schaden -1 B | - | 2.5 kg | 2 G |
| - 10 Brandpfeile | - | 75% | 5* | Löst zu 10% Feuer aus | - | 1.5 kg | 2 G |
| - 10 Sichelpfeile | - | - | 5* | Schaden -1, blutende Wunden | - | 1.5 kg | 2 G |
| - 10 Singende Pfeile | - | - | 5* | Pfeift im Flug sehr laut | - | 1.5 kg | 3 G |
| Armbrust, leicht | 1W6+3 | 50 m | 12 | 1 pro 2 KR, Hebel nötig | 2 H | 4.0 kg | 6 G |
| Armbrust, schwer | 2W6 P | 60 m | 12 | 1 pro 4 KR, Winde nötig | 2 H | 6.0 kg | 10 G |
| - 10 Bolzen | - | - | 10* | - | - | 2.0 kg | 1 G |
| - 10 Kronenbolzen | - | - | 10* | Schaden -2, -1 LP / min | - | 2.0 kg | 2 G |
| - 10 Flachköpfe | - | 50% | 10* | Schaden -1 B | - | 3.0 kg | 2 G |
| Pistole | 1W6+2 P | 15 m | 12 | 1 pro 4 KR, Entdecken WN -0 | 1 H* | 1.5 kg | 10 G |
| Arkebuse | 2W6 P | 50 m | 12 | 1 pro 4 KR | 2 H | 4.0 kg | 15 G |
| Donnerbüchse | 2W6 | 20 m | 12 | 1 pro 4 KR, Streufener W3 Ziele | 2 H | 4.0 kg | 15 G |
| Trollbüchse | 3W6 P | 60 m | 12 | 1 pro 4 KR, ab STR 15 | 2 H | 8.0 kg | 20 G |
| - 1kg Feuerpulver | speziell | speziell | - | Schaden = (Wurzel kg) W6 | - | 1.0 kg | $\frac{1}{2}$ G |
| - 5 bis 20 Bleikugeln | - | - | - | Je nach Waffe | - | 0.5 kg | $\frac{1}{4}$ G |
| Feuerlanze | 1W6 | 5 m * | 7 | Brennt 6 KR, brisant! | 2 H | 4.0 kg | 2 G |
| | | | | | | | |
| Schilder | Schaden | Abwehr | QW | Anmerkungen | PW * | Gew. | Preis |
| Buckler | 1W6-1 | PB + 2 | 15 | 2 x Blocken pro Runde, Hand frei | 6 | 3 kg | 2 G |
| Kleiner Schild | 1W6-1 | PB + 3 | 15 | Dito, $\frac{1}{4}$ Deckung gegen Geschosse | 6 | 5 kg | 4 G |
| Mittlerer Schild | 1W6-1 | PB + 4 | 15 | Dito, $\frac{1}{2}$ Deckung gegen Geschosse | 6 | 8 kg | 6 G |
| Großer Schild | 1W6-1 | PB + 5 | 15 | Dito, $\frac{3}{4}$ Deckung, Angriffe -2 | 6 | 12 kg | 8 G |

| Rüstungsteil | PW | Geschützte Zonen | Anmerkungen | Gew. | Preis |
|-----------------------|------|------------------|-----------------------------------|--------------------|-------------------|
| Lederwams | PW 1 | Rumpf (5) | PW 3 gegen Feuer | 2 kg | 3 G |
| Lederjacke | PW 1 | Rumpf + Arme (8) | Siehe oben | 3 kg | 4 $\frac{1}{2}$ G |
| Lederhose | PW 1 | Beine (4) | Siehe oben | 1 $\frac{1}{2}$ kg | 2 $\frac{1}{4}$ G |
| Fellmütze | PW 1 | Kopf (2) | Siehe oben | $\frac{1}{2}$ kg | $\frac{3}{4}$ G |
| Spinnenseidenwams | PW 2 | Rumpf (5) | PW 8 gegen Kugeln | 2 kg | 6 G |
| Spinnenseidenjacke | PW 2 | Rumpf + Arme (8) | Siehe oben | 3 kg | 9 G |
| Spinnenseidenhose | PW 2 | Beine (4) | Siehe oben | 1 $\frac{1}{2}$ kg | 4 $\frac{1}{2}$ G |
| Finstereifenkapuze | PW 2 | Kopf (2) | Siehe oben | $\frac{1}{2}$ kg | 1 $\frac{1}{2}$ G |
| Lederharnisch | PW 3 | Rumpf (5) | Behinderung -1 | 4 kg | 8 G |
| Lederne Armpanzer | PW 3 | Arme (3) | 2 KR zum Anlegen | 2 kg | 4 G |
| Lederne Beinpanzer | PW 3 | Beine (4) | 2 KR zum Anlegen | 3 kg | 6 G |
| Verstärkter Lederhelm | PW 3 | Kopf (2) | - | 1 kg | 2 G |
| Kettenhemd | PW 4 | Rumpf (5) | PW/2 gegen stumpfe Hiebe, Beh. -2 | 8 kg | 12 G |
| Kettenjacke | PW 4 | Rumpf + Arme (8) | Siehe oben | 12 kg | 16 G |
| Kettenhose | PW 4 | Beine (4) | Siehe oben | 6 kg | 9 G |
| Kettenkapuze | PW 4 | Kopf (2) | Siehe oben | 2 kg | 3 G |
| Brigantine | PW 4 | Rumpf (5) | Behinderung -3 | 8 kg | 15 G |
| Plattenharnisch | PW 5 | Rumpf (5) | 2 KR zum Anlegen, Behinderung -5 | 12 kg | 20 G |
| Plattenarmpanzer | PW 5 | Arme (3) | 4 KR zum Anlegen | 6 kg | 10 G |
| Plattenbeinpanzer | PW 5 | Beine (4) | 4 KR zum Anlegen | 9 kg | 15 G |
| Offener Eisenhelm | PW 5 | Kopf (2) | - | 2 kg | 2 G |
| Visierhelm | PW 5 | Kopf (3) | WN - 5, kein Fernkampf | 3 kg | 5 G |
| Turnierrüstung | PW 6 | Alle (15) | Halbe LW, Behinderung -10 | 50 kg | 60 G |

① Qualität von Waffen

Grundsätzlich werden bei *Orbis* alle Güter in 4 Qualitätsgrade eingeteilt, so auch Waffen, Schilde und Rüstungen.

Schlechte Qualität: Der Preis sinkt um 50%, dafür haben Nahkampfwaffen QW -3, Fernwaffen 25% weniger Reichweite und Schilde und Rüstungen sind 25% schwerer. Oft versuchen Waffenhändler, minderwertige Ausrüstung für den vollen Preis zu verkaufen!

Normale Qualität: Preis und Spielwerte entsprechen der Tabelle.

Gute Qualität: Preis x 3, wird nur von herausragenden Meistern (FW 15+) oder großen spezialisierten Zünften hergestellt und über weite Strecken exportiert. Falls der SL solche Ausrüstung als Schätze verteilt, sollte er jeweils auch die Herkunft (Zunftmarke) angeben. Nahkampfwaffen haben QW +3, Fernwaffen 25% mehr Reichweite, Schilde und Rüstungen wiegen 25% weniger.

Beste Qualität: Preis x 10, nur eine Handvoll weitem berühmte Meister (FW 18+) in großen Zünften können derartig gute Ausrüstung herstellen, die nur durch Magie oder Blaustahl übertroffen werden wird. Solche Meisterwerke sind nur schwer zu bekommen (Bestellung und Wartezeit) und tragen immer die Marke ihres Erschaffers. Nahkampfwaffen haben QW +3 und Schaden +1, Fernwaffen haben 50% mehr Reichweite, Schilde sind 25% leichter und haben QW +3, Rüstungen sind 25% leichter und haben einen um 1 höheren PW.

① Blaustahl

Das härteste Metall von *Orbis* ist Blaustahl, ein blau schimmerndes Metall, dessen Schmelzpunkt über 2000°C liegt. Es wird nur von einer Handvoll hochspezialisierter Schmiede verarbeitet, die magisches Feuer und spezielle Werkzeuge verwenden.

Rüstungen aus Blaustahl wiegen nur die Hälfte und haben PW +2, Klingen haben QW +5 und Schaden +2. Für beide gelten 20fache Verarbeitungskosten, dazu 100 Gulden pro kg Metall.

① Verzierungen

Schlechte Waffen werden fast nie verziert, normale haben in der Regel einige schlichte Gravuren, Ätzungen oder Messingbeschläge. Bei guter Qualität sind feine Gravuren und sparsame Einlagen aus Silber oder gar Gold sowie modellierte Knäufe, Griffe und Parierstangen im Preis enthalten, bei bester Qualität feine Gravuren, aufwändige Verzierungen und einige kleine Halbedelsteine. Zusätzliche Verzierungen kosten 5 bis 10 (normal), 20 bis 50 (aufwändig) oder 100 bis 1000 Gulden (protzig), wobei letzteres die Waffe für einen praktischen Einsatz unbrauchbar macht, will man nicht bei jedem Hieb Edelsteinsplitter fliegen sehen...

① Rüstungen

Die in der Tabelle aufgeführten Rüstungen können beliebig miteinander kombiniert werden, zu einem Kettenhemd kann man durchaus lederne Arm- und Beinschützer und einen Visierhelm tragen. Das Anlegen jedes Rüstungsteils dauert eine Runde, sofern es nicht anders angegeben ist. Rüstungen für **Trolle** sind 25% schwerer und teurer, Rüstungen für **Elfen** 25% leichter.

Wenn ein Treffer eine Rüstung um mehr als 4 Punkte durchschlägt und eine schwere Wunde erzeugt, reduziert sich die Fläche der Rüstung um 1. Reparaturen kosten ca. 5% des Preises pro Beschädigung.

Neben der Belastung durch das Gewicht der Rüstung sind auch Sperrigkeit und Lautstärke der Rüstung wichtig. Daher haben sie zusätzlich einen Wert für **Behinderung**. Dieser wird auf Proben wie Klettern, Akrobatik oder Heimlichkeit angewendet, nicht aber auf Kampfwürfe - denn für den Kampf sind Rüstungen ja gedacht.

① Schilde

Schilde werden am linken Arm befestigt und dienen im Nahkampf zum Parieren (geben also einen Bonus auf den PB), viele geben aber auch Deckung gegen Geschosse. Sie bestehen aus Holz, Leder und Metall. Wird mit ihnen ein Angriff geblockt, kann dennoch ein Teil des Schadens durchdringen (reduziert um PW 6), sofern es sich um Schuss- oder lange Stichwaffen handelt.

① Feuerpulver

Die Zwerge des Nordreiches haben vor ca. 150 Jahren eine Mixtur aus (Fledermaus-) Guano, Schwefel und Holzkohle erfunden, die sehr heftig brennt (daher der Name) und, wenn sie in einem festen Gefäß gezündet wird, sogar explodiert. Durch viel Glück überlebte einer der Zwerge, die einen Konvoi mit Schwefel und Kohle durch die Fledermaushöhlen unter dem Schwarzflügelberg (jetzt „Schwarzflügelkrater“) eskortierten, und nach etlichen Versuchen gelang es nach Zufügung von Feuermolchdung, Knochenpulver und anderen Zutaten eine stabilere und brauchbare Mischung herzustellen.

In der ersten Zeit wurde sie nur für Sprengungen im Bergbau und Feuerwerkskörper verwendet, aber vor ca. 100 Jahren gelangten die ersten Kanonen und vor 50 Jahren die ersten Handfeuerwaffen auf den Markt. Inzwischen sind solche Waffen im Nordreich bekannt und recht verbreitet, im Rest der Welt aber werden sie immer noch für Magie gehalten - und eine komplette Kompanie Magier oder Artefaktbesitzer macht Eindruck!

Falls man Feuerpulver für Sprengungen verwenden will: Quadratwurzel des Gewichtes in kg = Schaden in W6, reduziert um 1W6 pro 3m. Erfordert eine Probe auf *Geschütze*, sonst wird die Wirkung erheblich reduziert, bei einem Patzer gibt es einen kleinen Unfall...

① Handfeuerwaffen

Alle Pistolen und Gewehre bei *Orbis* haben ein sogenanntes Radschloss, also eine kleine Mechanik, die aufgezogen wird und beim Abdrücken ein Zahnrad an einen Schwefelkies reibt, dessen Funken das feine Pulver in der Zündpfanne zünden. Dieses brennt sich durch das Zündloch und zündet dann die Ladung im Lauf.

Das Laden einer Handfeuerwaffe dauert 3 Runden, erst in der 4. kann man feuern. Sehr gut gedrillte

Schützen können sie schneller laden (FW 13 2 Runden, FW 16 1 Runde). Unter dem Lauf ist ein Ladestock angebracht, mit dem man Pulver und Kugel verdichtet. Die Kugeln sind in einem Kugelbeutel, das Pulver wird Portionsweise in kleine Kartuschen abgefüllt und an einem Munitionsgurt um die Schulter oder in einer Umhängetasche mitgeführt. In einer kleinen Pulverflasche aus Horn befindet sich das feine Zündpulver.

① Erklärung der Waffendaten

Schaden: Bei Nahkampf- und Wurfwaffen wird der Schadensbonus durch STR hinzugerechnet. Betäubungsschaden (B) wird nur von den AP abgezogen, bei panzerbrechenden Waffen (P) wird der Panzerungswert halbiert abgezogen.

Reichweite: Bis zu einem Viertel der Reichweite Kernschussweite, Angriff +2 und Schaden - 0. Bis zur vollen Reichweite Angriff und Schaden - 0. Bis zur doppelten Reichweite Angriff - 5 und Schaden -1. Bis zur 4fachen Reichweite Angriff - 10 und Schaden - 2.

Abwehr: Der **Parierbonus (PB)** wird zum halben Angriffswert addiert, um den Wert für Blocken zu erhalten. Bei Verwendung von 2 Waffen wird PB +2 gerechnet, außer es ist anders angegeben.

QW: Qualitätswert. Wann immer die Waffe extrem belastet wird, ist eine Bruchprobe erforderlich.

Schussrate: Zeit bis zum nächsten möglichen Schuss, inklusive Laden und Zielen.

Hände: Zum Einsatz sind 1 oder 2 Hände nötig. $1\frac{1}{2}$ H bedeutet, dass die Waffe mit einer Hand geführt werden kann, bei zweihändigem Gebrauch der Schaden aber um +1 steigt.

① Waffenbeschreibungen und -regeln

Schlagringe

sind zusammengefasst alle Waffen mit denen ein Faustschlag verstärkt wird, von dicken Ringen über nietenbesetzte Lederriemen bis zu echten Schlagringen aus Messing. Sie sind klein, leicht und gut zu verbergen (WN -2).

Garotten

sind Drahtschlingen mit 2 Handgriffen. Sie werden dem Gegner bei einem heimlichen Angriff von hinten um den Hals gelegt und zugezogen. Der Gegner ist dann in einem Würgegriff wie beim Ringen, hat aber -5 auf Befreiungsversuche und kann nur für 1W6-1 Runden die Luft anhalten, danach ist jede Runde eine Probe auf WK -2 / -4 / -6 etc. erforderlich, um nicht das Bewusstsein zu verlieren. Natürlich kann man nicht schreien und auch sonst wenig tun.

Messer und Dolche

sind zu klein um als Hauptwaffe zu taugen, aber sie sind leicht, billig und meist legal, daher beliebte Zivil- oder Drittwaffen. Werden sie unter der Kleidung versteckt, kann man sie nur durch Abtasten oder eine Probe auf WN entdecken, was je nach Typ erschwert ist. Als Zweitwaffe bringen sie beim Parieren nur PB +1!

Stilett

sind kleine, sehr flache und oft biegsame Dolche, die sich optimal verbergen lassen (Entdecken -5). Sie sind in vielen Regionen als reine Mordwaffe verpönt oder verboten.

Parierdolche

sind solide lange Dolche mit einer großen, nach vorne gebogenen Parierstange und einem Korbgriff oder Griffbügel. Sie sind als Zweitwaffe in der linken Hand gedacht, wo sie einen Bonus von PB + 2 bringen oder zum Angriff eingesetzt werden können. Werden sie als einzige Waffe verwendet, bringen sie PB - 1.

Langmesser

sind typische Elfenwaffen, mit ihren dünnen biegsamen Klingen erinnern sie an große Stilette. Diese können durch die Lücken von fast jeder Rüstung gleiten, wodurch sie als Panzerbrechend gelten.

Kurzschwerter

sind nur eine gute Elle lang und somit schlechter zum Fechten geeignet als andere Schwerter. Dennoch sind sie bei Fußsoldaten sehr beliebt, denn beim Kampf in beengter Umgebung haben ihre Träger wie bei Messern und Dolchen nur einen Malus von - 2 auf Angriffe, nicht - 5 wie bei längeren Waffen. Sie sind die größten Waffen, die man in der Kleidung verstecken kann (+0).

Säbel

haben eine einschneidige gekrümmte Klinge, wodurch zwar die Schneidwirkung verbessert wird (Schaden 1W6+3 bei organischen Rüstungen), die Klinge aber an Metall abgeleitet (Schaden 1W6+1 bei Metallrüstungen).

Langschwerter

sind gerade, zweischneidige Waffen mit schlanker, gut einen Schritt langer Klinge. Sie werden gerne von Reitern als Zweitwaffe verwendet, erfüllen bei genügend Platz aber auch auf dem Boden ihren Zweck.

Degen

sind zweischneidige Schwerter mit einer recht langen und sehr schlanken, biegsamen Klinge, die sich optimal für schnelle Manöver im Kampf eignen. Sie sind beim Fechten so schnell, dass der Träger fehlgeschlagene Angriffe des Gegners mit einer Riposte beantworten kann, also einem sofortigen Gegenangriff -5.

Breitschwerter

sind wuchtige große Schwerter, die nur ein starker Charakter (ab STR 12) mit einer Hand führen kann. Meist werden sie zweihändig geführt, um wirksamer kämpfen zu können - dann Schaden +1.

Krummschwerter

sind wuchtige 1½händige Säbel, für die die gleichen Regeln gelten und die besser durch organisches Material als Metall schneiden.

Zweihänder

sind übergroße Schwerter von drei bis vier Fuß Länge, die gerne zum Zerhacken von Stangenwaffen oder sehr zähen Gegnern verwendet werden. Zum Führen ist eine STR von 12 oder mehr erforderlich.

Handbeile

sind einfache Werkzeuge, die in jedem Haushalt zum Holzhacken verwendet werden. Im Kampf können sie durchaus wirksam sein, eignen sich aber nur begrenzt für elegante Manöver - daher -3 auf alle Angriffe. Äxte sind länger und können nur zweihändig benutzt werden. Ihre Treffer sind mörderisch, aber auch sie eignen sich nur begrenzt für wilde Kämpfe (Angriff -3).

Streitbeile

hingegen wurden extra für den Kampf konstruiert, sie haben einen langen verstärkten Stiel und ein breites Axtblatt, das furchtbare Wunden schlägt. Bei zweihändigem Gebrauch steigt der Schaden um +1. **Streitäxte** sind dasselbe in größer und böser. Ein Volltreffern kann so ziemlich alles spalten. Sie können nur mit beiden Händen benutzt werden.

Knüppel und Keulen

sind einfache solide Holzstäbe zum Zuschlagen. Provisorische Knüppel (Stuhlbeine, Flaschen) haben einen Abzug von -3 auf Angriffe. Keulen erhalten Schaden +1 wenn man sie zweihändig führt.

Streitkolben

sind Schlagwaffen mit einem Kopf aus Metall, der mit Stacheln oder Schlagrippen die Trefferwirkung maximiert. Beliebt bei Klerikern, die ja „kein Blut vergießen“ sollen...

Morgensterne

sind lange Keulen mit metallverstärktem, stachelverziertem Kopf. Sie werden auch als „Weihwassersprenger“ bezeichnet, da sie im Einsatz immer Blut und Gehirn verspritzen.

Totschläger

sind, auch wenn ihr Name anderes andeutet, vergleichsweise harmlose Waffen, denn da sie nur längliche Beutel mit Griff und Bleifüllung sind, können sie auch nur gedämpften Schaden anrichten. Sie lassen sich leicht in der Kleidung verbergen, WN -2.

Kriegshämmer

haben einen Eisenstiel, einen flachen Hammerkopf auf der einen und einen langen spitzen Schlagdorn auf der anderen Seite, wodurch sie perfekte „Panzerknacker“ sind. **Kriegspickel** sind das gleiche in größer.

Peitschen

sind nicht nur zum Bestrafen von Leuten da (pro 6 Hiebe 1 LP und 1W6+2 AP), es gibt auch lange Peitschen mit Bleispitze, die sich ideal zum Fesseln von Armen, Beinen oder Waffen eignen. Ein gezielter Angriff (-5) fesselt Arm oder Bein und macht es nutzlos, so lange der Gegner es festhält und auf Distanz kämpft.

Reiterflegel

werden fälschlich oft als Morgenstern bezeichnet. Sie bestehen aus einem Holzgriff, an dem an einer kurzen Kette eine Eisenkugel baumelt. Die Kette erhöht nicht nur die Geschwindigkeit und Wucht der Kugel, sie ermöglicht auch Schläge hinter den

feindlichen Schild oder die Parierwaffe: Blocken ist gegen ihn um -3 erschwert. **Kriegsflegel** sind einfache Dreschflegel, die mit Stacheln, Kette und Eisenbeschlägen für die Schlacht tauglich gemacht wurden. Blocken gegen sie auch hier -3.

Kaputtschläger

sind die am höchsten entwickelte Trollwaffe. Sie sehen meist aus wie Kriegshämmer mit Klingen und Flegelköpfen, variieren aber stark - jeder Zerstörer hängt so viele kleinere Waffen an seinen Kaputtschläger wie möglich. Bei einem Treffer der Hauptwaffen folgen daher noch 2 Einzeltreffer mit W6. Diese seltsame Waffe erfordert STR 15 und das Berufstalent *Kaputtschläger*.

Kampfstäbe

sind zumeist einfache Wanderstäbe, mit denen ein Wanderer sich gegen Räuber oder wilde Tiere zur Wehr setzt. Sie sind billig und gelten nicht als echte Waffe, außerdem geben sie einen Bonus von +1 beim Bergwandern.

Focusstäbe

werden von Magiern verwendet, um ihre magischen Kräfte zu unterstützen. Zur Not lassen sie sich auch als Hiebwaffe einsetzen, da sie recht stabil sind.

Speere

sind vermutlich die verbreitetsten echten Waffen, denn praktisch jede Kultur schafft es, an einem Stock etwas spitzes zu befestigen. Sie können einhändig geführt, geworfen oder mit beiden Händen benutzt werden, um Schaden +1 anzurichten. **Spieße** sind länger und massiver als Speere und werden immer zweihändig geführt. Mit beiden Waffen kann man *Gegner auf Distanz halten* ohne einen Angriffsmalus zu erhalten!

Piken

sind ca. 5 m lang und sehr unhandlich, man kann sie nur in Formation sinnvoll benutzen. Dann allerdings kann man den *Gegner ohne Malus auf Distanz halten*. Ohne Flankendeckung hat man ab der zweiten Runde PB -4!

Elfische Fechtspeere

haben eine lange Klinge als Spitze und eignen sich daher für besonders schnelle Hiebe und Paraden. Auch mit ihnen kann man den *Gegner ohne Malus auf Distanz halten*.

Lanzen

sind die Waffen der Ritter, die sie unter den Arm geklemmt bei Sturmangriffen zu Pferd benutzen und so eine enorme Durchschlagskraft erreichen. Außer Piken kann sie keine Waffe *auf Distanz halten*.

Hellebarden

sind überlange Streitäxte mit langer Spitze und Schlagdorn. Sie können wie Spieße in Formation und zum *Distanz halten* eingesetzt werden, ihre Axtschläge richten viel Schaden an und mit dem Haken kann man Rüstungen durchschlagen (1W6+2 Panzerbrechend). Sehr beliebt bei Unteroffizieren oder Stadtwachen. Erfordert FW 12 für den optimalen Einsatz, sonst nur Stöße (1W6+2).

Kriegsforken

haben mehrere Spitzen nach vorne, Schlagdornen zu den Seiten und Reißhaken nach hinten. Auch sie können mit 1W6+2 P angreifen und *Gegner ohne Malus auf Distanz halten*, dazu geben sie +2 auf *Entwaffnen*.

Kriegssensen

sind Stangenwaffen mit einer langen gekrümmten Schneide, die mörderisch durch organisches Material schneidet (W6+4), an Metallrüstungen aber abgleitet (W6+2).

Enterspieße

sind einfache Spieße mit einem Haken unter der Spitze, der als Kletterhilfe oder Bootshaken verwendet wird. Außerdem kann man mit ihnen den *Gegner ohne Malus auf Distanz halten*.

Wurfmesser

haben eine schwere Spitze und einen leichten Griff. In offenen Kämpfen sind sie recht nutzlos, bei Straßenkämpfen und in engen Räumen kann man mit ihnen aber durchaus Schaden anrichten, zumal man schnell mehrere Messer nacheinander werfen kann.

Wurfbeile

haben einen besonders geformten Kopf und Spitzen am Stiel. Dennoch muss man die Entfernung genau abschätzen, um mit der scharfen Klinge zu treffen.

Wurfspeere

sind leichte dünne Speere, oft auch gefiedert, die gut geworfen werden können. Mit einer Speerschleuder, einem Stab, der am Fuß des Speeres eingehakt wird, kann man die Reichweite leicht verdoppeln, dann allerdings nur einen pro Runde werfen.

Harpunen

sind Speere mit Widerhaken und Seil zum Jagen von Robben oder kleinen Walen, die aber auch im Kampf verwendet werden: Stecken sie in der Wunde, geben sie einen Malus von - 5 auf alle Kampfproben, bis sie entfernt werden. Rausreißen kostet 1W6 LP, Operieren ohne weitere Verluste dauert 5 Minuten (Probe auf *Erste Hilfe*).

Steine

sind harte Objekte aus unterschiedlichen Mineralien, die verbreitet in steinigigen Gegenden gefunden werden.

Granaten

sind mit Pulver gefüllte Metallkugeln, deren Lunte meist etwa 10 Sekunden brennt, aber oft fehlerhaft zündet. Ihre Explosion richtet 2W6 Schaden an, -1 pro Schritt Entfernung zur Explosion. Zur vollen Wirkung müssen Grenadiere nach dem Zünden eine Runde warten, sonst kann der *Gegner* ausweichen oder die Granaten zurückwerfen.

Haftfeuer

ist eine klebrige Chemikalie, die in Tonbehältern mit brennendem Docht geworfen wird. Zerplatzen die Kugeln (ein mutiger SC kann sie mit einer erfolgreichen Probe auf *GES* fangen), verteilen sie ihren Inhalt in 3m Umkreis, wo jeder Charakter eine Ausweichprobe ablegen muss, um dem Feuer zu entgehen. Schafft er das nicht, beginnt er für 1W6 Schaden pro Runde zu brennen! Das Haftfeuer brennt W6+2 Runden lang, wenn es nicht entfernt oder erstickt wird. Rüstungen schützen nur eine Runde lang, dann sind sie zu heiß oder verbrannt.

Bolas

sind exotische Waffen aus der Steppe, die von den Kentauren erfunden wurden. Sie bestehen aus 3 Gewichten, die durch Schnüre verbunden sind, und werden geworfen. Bei einem Treffer erleidet das Opfer nicht nur etwas Schaden, vor allem werden zwei Körperzonen ausgewürfelt, die aneinander gefesselt werden. Bis es sich befreit hat (1 Runde, Klinge oder Probe auf *GES*) sind die Zonen nutzlos.

Bumerangs

sind gebogene Wurfhölzer für die Jagd auf Kleintiere, die in den Sümpfen von Südland gebräuchlich sind. Ab FW 12 kehren sie nach einem Fehlwurf zum Werfer zurück.

Netze

mit kleinen Bleigewichten am Rand und einer Halteschnur werden auf Beutetiere oder Gegner geworfen. Bei einem Treffer muss dem Opfer eine Probe auf GES -5 gelingen um sich zu befreien (jede Runde möglich), bis dahin hat es -5 auf alle Kampfproben.

Diskens

sind Sportgeräte aus alter Zeit, die heute noch von Trollen als Wurfwanne benutzt werden. Sie bestehen aus Stein mit einem scharfen Rand aus Metall.

Schleudern

bestehen aus einer Schlaufe an zwei Schnüren. Man legt einen Stein in die Schlaufe, wirbelt die Schleuder über dem Kopf und lässt im richtigen Moment eine Schnur los, woraufhin der Stein Richtung Gegner fliegt. **Stabschleudern** hingegen bestehen aus einer Metallgabel an einem elastischen Holzstab, ähnlich einem sehr großen Löffel. Man legt einen Stein oder eine Granate in die Gabel und wirft ihn dann mit beiden Händen.

Blasrohre

sind an sich lächerliche Waffen, da ihre Pfeile nur einen Punkt Schaden anrichten und in jeder Rüstung stecken bleiben, selbst in der Unterkleidung von Kettenpanzern. Wird der Pfeil aber vergiftet (Gift ist im Nordreich illegal!) sind sie oft tödlich.

Kurzbögen

sind sehr einfache Bögen, die vor allem für Sport und Jagd verwendet werden, da ihre Pfeile kaum eine Rüstung durchschlagen können.

Langbögen

sind große zugstarke Bögen, die viel Kraft und Übung erfordern. Dafür können geübte Schützen einen Hagel von tödlichen Pfeilen auf den Gegner prasseln lassen. Erfordern STR 12 und FW 12.

Kompositbögen

stammen von den Steppenvölkern, denen der Mangel an Holz einen hervorragenden kleinen Bogen aus Horn, Knochen und Sehnen beschert hat. Bei Nässe zerfällt er leider.

Elfenbögen

bestehen wie Kompositbögen aus Schichten mit unterschiedlicher Härte und Spannkraft, da diese aber per Magie in einem lebenden Baum erzeugt wurden, sind Elfenbögen wetterfest und die besten Bögen von *Orbis*.

Pfeile

gibt es in etlichen Varianten, von den einfachen Mehrzweckpfeilen über **Jagd Pfeile** mit breiten Spitzen und Widerhaken (bis sie entfernt sind gibt es -5 auf körperliche Proben. Entfernen ohne gelungene Probe auf Erste Hilfe bringt zusätzlich 2 Punkte Schaden, Patzer 1W6+1), **Kriegspfeile** mit einer sehr schmalen, gehärteten Spitze die Rüstungen durchschlägt, **Flachköpfe** mit einer Scheibe aus gepolstertem Blei als Spitze, **Sichelpfeile** mit einer 5 cm breiten konkaven Spitze (Schaden -1, Wunden bluten mit 1 LP pro Minute bis sie per Erster Hilfe verbunden werden) und natürlich **Brandpfeile** (mit einer pyrotechnischen Ladung aus Feuerspulver und Harz, brennt 10 Runden und entfacht auf Holz zu 10% pro Runde ein Feuer).

Armbrüste

bestehen aus einem Bogen (Holz oder Stahl), der an einem Schaft mit Auslösemechanismus und Fußbügel befestigt ist. **Leichte** Armbrüste werden mit einem Haken am Gürtel oder einem „Geißfuß“ genannten Hebel gespannt. **Schwere** Armbrüste werden mit einer Winde gespannt, ab STR 15 kann man sie aber auch mit einem Geißfuß alle 2 Runden einsetzen.

Bolzen

gibt es in der normalen Ausführung, mit **Flachkopf** und als gefürchteter **Kronenbolzen** mit einer Spitze in Form einer eisernen Krone - reißt furchtbare Löcher, bleibt aber in Panzerung leicht stecken (Schaden -2, jeder Treffer erzeugt eine mittlere Blutung von 1 LP pro Minute, die nur durch Chirurgie oder Blutwolle wieder gestoppt werden kann).

Pistolen

sind kleine handliche Feuerwaffen für Reiter oder wohlhabende Reisende, sie können mit einer Hand abgefeuert werden (mit -5 auch zwei gleichzeitig), benötigen zum Laden aber beide Hände. In der Kleidung werden sie nur mit einer Probe auf WN -0 entdeckt. Pistolen benötigen Kugeln von ca. 25g, dazu die selbe Menge Pulver.

Arkebusen

sind einfache Radschlossgewehre, die Kugeln von 50 g verschießen und vor allem von wohlhabenden Jägern und gut finanzierten Truppen verwendet werden. Der Name stammt von „Hakenbüchse“, da früher alle Gewehre mit einem Haken unter dem Lauf an einer Mauer abgestützt werden mussten. Moderne Gewehre haben jedoch eine Schulterstütze, die den Rückstoß erträglich macht.

Donnerbüchsen

sind derbe Gewehre mit kurzem, trompetenartig erweitertem Lauf, die groben Schrot verschießen und bei Schüssen in eine Gruppe bis zu 3 Gegner treffen (eine Probe pro Ziel). Sehr beliebt bei Seeleuten, Kutschern, Gefängniswärtern und Zwergen, da sie ganze Tunnel und Räume „freifegen“ können. 25 g Pulver, 100 g Schrot.

Trollbüchsen

sind so schwer, dass nur Trolle sie ohne stabile Auflage benutzen können, Menschen müssen sie auf eine solide Mauer oder Reling auflegen. Ein Haken unter dem Lauf fängt den enormen Rückschlag von 100g Pulver und Blei auf (sonst: 1W6 Betäubungsschaden pro Schuss!). Beliebt für die Verteidigung von Festungen und für die Monsterjagd. Erfordern STR 15 oder eine feste Auflage.

Feuerlanzen

sind an einem Stab befestigte Holzrohre mit einer Füllung aus Haftpulver, Feuerpulver und Sägemehl. Sie werden vorne angezündet und stoßen dann 6 KR lang eine 5 m lange Feuerzunge aus, mit der Schiffe oder Holzgebäude niedergebrannt, Pferde scheu gemacht und Gegner angekokelt werden (1W6 Schaden, oft an Augen oder Gesicht, sehr furchteinflößend). Einige Vampirjäger setzen sie gegen Untote ein und auf Schiffen sind sie sehr gefürchtet, sonst aber recht selten, da ihr Rauch das Schlachtfeld vernebelt und die Röhren manchmal platzen.

Buckler

sind kleine Rundschilder, die man am linken Unterarm befestigt. Da die linke Hand frei ist, kann man mit einem Buckler eine 1½händige Waffe oder Stangenwaffe führen und erhält trotzdem +2 auf den PB und kann 2 Angriffe pro Runde blocken. Eine Zweihandwaffe kann man nicht mit dem Buckler kombinieren, ebensowenig zwei Einhandwaffen. Man kann aber durchaus Ersatzwaffen oder Munition in der linken Hand halten.

Kleine Schilde

sind ein bis zwei Fuß groß, rund oder länglich und bieten $\frac{1}{4}$ Deckung (-3) und PW 6 gegen Geschosse. **Mittlere Schilde** sind ca. 3 bis 4 Fuß groß, länglich und bieten halbe Deckung. **Große Schilde** sind 2 Fuß breit und 5 Fuß hoch. Für den Nahkampf sind sie schlecht geeignet (Angriff -2), daher werden sie als bewegliche Deckung verwendet und mit Dornen und einer Haltestange vor dem Träger am Boden befestigt. Sie bieten $\frac{3}{4}$ Deckung vor Geschossen.

Lederkleidung

(PW 1) wird von Jägern, Schmieden und anderen getragen, die sich vor Kratzern oder Funken schützen wollen. Das Leder hält nur mäßig warm, bietet aber PW 3 gegen Feuer (für eine Runde).

Spinnenseide

(PW 2) wird fast nur von Finsterelfen produziert und zu leichten, festen und ansehnlichen Rüstungen verarbeitet. Diese sind zwar ziemlich brennbar, fangen aber erstaunlicherweise Kugeln auf (PW 8, wird durch die panzerbrechende Wirkung von Handfeuerwaffen auf 4 reduziert). Daher werden Westen aus Riesenspinnenseide auch bei reichen Menschen immer beliebter.

Lederrüstungen

(PW 3) bestehen aus dickem, teilweise durch Kochen in Öl oder Wachs gehärtetem Leder. Sie sind ein mäßig starker aber vielseitiger, leichter und preiswerter Schutz, sehr verbreitet bei Reitervölkern, Barbaren und armen Soldaten. *Behinderung -1.*

Kettenrüstungen

(PW 4) bestehen aus einem Gewebe aufwändig miteinander verschlungener und verschweißter Eisenringe, das luftig und sehr flexibel ist, vor stumpfen Hieb Waffen, Feuer und Kälte aber nur wenig schützt (PW 2). Kettenhemden sind in heißen Regionen beliebt, da sie keinen Wärmestau bilden. Unter der Kleidung getragen fallen sie nicht sofort auf (Probe auf WN -0). *Behinderung -2.*

Brigantinen

(PW 4) bestehen aus vernieteten Eisenplatten zwischen zwei Schichten Stoff oder Leder. Sie sind nicht auf den ersten Blick als Rüstungen zu erkennen, bequemer als starre Platten und mit teurem Stoff und vergoldeten Nietten (+10 Gulden) sehr dekorativ. *Behinderung -3.*

Plattenrüstungen

(PW 5) bestehen aus soliden, überlappenden und durch Scharniere verbundenen Eisenplatten, die den ganzen Körper schützen. Die offenen Stellen (unter den Armen und zwischen den Beinen) werden mit Kettengewebe geschützt. Fußsoldaten tragen selten mehr als Helm und Brustpanzer. *Behinderung -5.*

Turnierrüstungen

(PW 6) sind die Meisterwerke der Plattnerkunst. Die an der Vorderseite besonders verstärkten Platten sind so geformt, dass feindliche Lanzen einfach abgleiten. Leider sind sie so schwer und unbeweglich, dass Reiter nur mit Hilfe eines Kranes oder zweier Gehilfen und einer Leiter aufs Pferd steigen können, daher werden sie außerhalb eines Turnierplatzes selten getragen. Aktionen wie Schleichen, Klettern oder auch nur Wandern kann man darin vergessen - *Behinderung -10!*

Kapitel 7

Abenteueralltag

Q Reisen & Kasten

Unter guten Umständen kann ein Charakter pro Reisetag á 8 Stunden 40 km zu Fuß oder 60 km zu Pferd zurücklegen. Häufig sind die Straßen aber nicht gerade optimal, wobei man auf schlechten Straßen 75% der Tagesleistung schafft (also 30 bzw. 45 km), bei sehr schlechten nur 50% (20 bzw. 30 km) und bei katastrophalen Straßen lediglich 25% (10 bzw. 15 km). Bei schlechtem Wetter (heftiger Regen, Schnee, Sturm) gelten alle Straßen als eine Stufe schlechter, auf katastrophalen kommt man gar nicht mehr voran - wird man also auf einem schmalen Bergpfad oder in einem Sumpf von heftigem Regen überrascht, sitzt man fest...

Muss man schnell große Strecken bewältigen, kann man einen **Gewaltmarsch** einlegen und statt 8 Stunden 12 marschieren. Während man die verlorenen 8 AP eines normalen Marsches aber in einer Nacht regenerieren kann, verliert man pro Gewaltmarsch 12 AP und 1 LP - nach 8 Stunden Nachtlager und 4 Stunden Ruhe hat man also nur 10 AP erholt, und an eine Genesungsprobe ist unter solchen Umständen nicht zu denken! Reiter verlieren nur 1 AP alle 2 Stunden, allerdings verlieren ihre Pferde sogar 3 LP für jeden Gewaltmarsch - nach mehreren Tagen sind die Pferde also nicht nur total erschöpft, sie fallen mitunter auch einfach tot um!



***Beispiel:** Nach überstandenen ersten Kampf und der notdürftigen Wundversorgung machen sich die 4 Abenteurer mit ihrem Gefangenen auf den Weg von Nevongard durch das albonische Hochland bis ins Tiefland, wo sie ihn abliefern sollen. Die Strecke ist ca. 400 km lang und führt durch Hügel, Felsebenen und Moore, also über zumeist schlechte Straßen. Die Marschleistung beträgt also nur 30 km - an guten Tagen, denn das Wetter im Hochland ist oft sehr regnerisch. Dann sinkt die Tagesleistung auf 20 km, sofern die Gruppe keinen Gewaltmarsch einlegt.*

Reiter und Besitzer von Wagen oder Kutschen können in Poststationen, die an den großen Straßen alle 10 bis 20 km unterhalten werden, ihre **Pferde wechseln**, wenn sie das Privileg für Postpferde besitzen. Bei 20 km bis zur nächsten Poststation schaffen sie 60 km pro Tag, bei 15 km bis zur nächsten Poststation 100 km und, bei nur 10 km zwischen den Poststationen gar 150 km pro Tag. Während Boten und Kutschen der Reichspost kostenlos ihre Pferde wechseln (es sind ja die eigenen), müssen Inhaber des Postprivileges 4 Taler pro Wechselpferd zahlen.

Reisen sind auch in zivilisierten Regionen immer ein Wagnis, eine **Begegnung** pro Tag bis pro Woche ist normal, mehr durchaus möglich. Folgende Tabelle bietet eine Reihe von Zwischenfällen, die auf den Straßen des Nordreiches zu erwarten sind (1W20):

1 bis 6: Hindernis. Irgend etwas verzögert den Fortgang der Reise um $\frac{1}{2}$ Tag (W6): 1 = starke Straßenschäden, 2 = Brücke oder Furt gesperrt, 3 = sehr dichter Verkehr, 4 = Kontrollposten, 5 = Maut- oder Zollstelle und 6 = Sperrung wegen Ungeheuer-, Räuber- oder Kriegsgefahr.

7 bis 11: Besondere Reisende. Neben den üblichen Leuten erregen besondere Reisende die Aufmerksamkeit der SC (W6): 1 = Hochadelige, 2 = Klerus oder Pilger, 3 = Militäreinheit, 4 = Gauklertruppe, 5 = exotische Ausländer und 6 = Händler mit besonderer Ware.

12 bis 14: Unfall. Schlechte Straßen und unangepasste Fahrweise können die SC oder auch andere Reisende in Gefahr bringen (W6): 1 = umgestürzter Wagen am Straßenrand, 2 = verletzte Person am Straßenrand, 3 = besoffener Kutscher rast auf SC zu, 4 = Massenunfall mit mehreren Verletzten, 5 = Probe um 1W6 Schaden durch Sturz zu vermeiden und 6 = Probe um 2W6 Schaden zu vermeiden.

15 bis 16: Tiere. Auch niedere Lebensformen bevölkern die Straßen (W6): 1 = Viehherde auf der Straße, 2 = entlaufenes Haustier, 3 = Pferde gehen durch, 4 = Aasfresser abseits der Straße, 5 = Wildtiere auf der Straße und 6 = Raubtiere auf der Straße.

17: Pflanzen. Nicht sehr aktiv, aber reichlich vorhanden (W6): 1 = Baum oder Äste auf der Straße, 2 = Bäume am Wegesrand tragen Früchte oder Blüten, 3 = nach Regen wachsen bunte Pilze, 4 = Wiesen am Weg blühen auffallend, 5 = Heilkraut am Wegesrand und 6 = Blüten, Laub oder Flugsamen wehen über den Weg.

18: Fundstück. Wo viel Verkehr ist, bleibt auch viel liegen (W6): 1 = alter Schuh oder Lumpen, 2 = totes Tier, 3 = Werkzeug oder Hausrat, 4 = Münze, 5 = Schmuckstück oder Geldbeutel mit 2W6 Gulden sowie 6 = Leiche eines Landstreichers oder Raubopfers.

19: Verlust. Auch die SC können Opfer eines Verlustes werden (W6): 1 bis 2 = Schuhwerk beschädigt, 3 = Kleidung beschädigt, 4 = Schäden am Proviant, 5 = weniger wertvoller Gegenstand verloren oder beschädigt sowie 6 = Geldbörse, Schmuckstück, Waffe oder dergleichen verloren.

20: Überfall. Der größte Feind des Menschen ist der Mensch (und bei Nichtmenschen sieht es ähnlich aus, W6): 1 = Opfer eines Raubes bittet um Hilfe, 2 = Räuber oder Diebe wollen Beute los werden, 3 = 2 Ganoven berauben einen armen Reisenden, 4 = 6

Räuber überfallen eine Kutsche, 5 = einige Räuber überfallen die SC sowie 6 = viele Räuber überfallen die SC.



Beispiel: Für den weiteren Weg hat der SL noch 2 Zwischenfälle eingeplant, würfelt aber auch 2 oder 3 mal auf die Tabelle, um langweilige Tage zumindest etwas aufzulockern.

Sofern man kein Rasthaus findet, das gegen Geld Obdach und Verpflegung bietet (Regeln siehe unten), muss man in der Wildnis ein **Lager errichten**. Eine erfolgreiche Probe auf *Wildnisleben* bringt in der Regel einen geeigneten Lagerplatz, im Wald dazu auch noch Feuerholz und, wenn man 2 Stunden mit Arbeit verbringt (Erholung 9 statt 10 AP), sogar einen halbwegs regendichten Unterstand. Ein Zelt erspart diese Arbeit (volle 10 AP Erholung), und mit Wolldecken oder Fellschlafsack kann man auch bei kühlem oder kaltem Wetter schlafen. Fehlen sie, muss man sich aus Moos, Laub und Zweigen ein Bett improvisieren (wieder 2 Stunden Arbeit).

Misslingt die Probe auf *Wildnisleben*, kann die Nacht unangenehm werden (1W6):

1 bis 3: Kalt, nass oder unbequem. Durch einen schlecht gewählten Lagerplatz regenerieren die SC in dieser Nacht nur ihre halbe Erschöpfung (4 AP).

4 bis 5: Tierbesuch. Das Lager wird in dieser Nacht von Tieren besucht, von Insekten im Bett über Schlangen oder Skorpione im Stiefel, Nagetiere am Proviant und nervige Eulen im Baum bis zu aggressiven Wölfen oder Bären.

6: Ausrüstung. Ein Teil der Ausrüstung wird beschädigt oder geht verloren, was man erst am abendlichen Lagerfeuer bemerkt. Vor allem Rucksäcke, Kleidung, Schuhe, Messer und diverse Kleinteile sind betroffen.



Beispiel: Obwohl die Gruppe wenn möglich in den kargen Bauernhäusern nächtigt und durch das Gastrecht geschützt ist, muss sie mehrfach Proben auf *Wildnisleben* ablegen, um halbwegs erholt durch die Nacht zu kommen. Der SL erschwert diese Proben um -2, da die Gruppe kein Zelt hat und im regnerischen Hochland Material für Unterstände knapp ist.

① Gasthausregeln

Die Gasthäuser im Nordreich bieten meist Essen, Getränke und Unterkunft, nur in großen Städten können sich spezialisierte Kneipen, Restaurants und Hotels halten. Grundsätzlich gibt es 5 Gütegrade:

Luxus: Appartement 8 Taler, Menü 4 Taler, Getränk 1 Taler, Risiko 1, 1½ AP pro Std. Schlaf. Die Preise gelten wohlgemeint für die untere Luxusklasse, nach oben sind die Preise weit offen. Man genießt erlesenes Essen und ausgesuchte Weine in gediegener Atmosphäre, die Zimmer sind groß und sauber, es steht immer freundliches Personal zur Verfügung und unwillkommene Zwischenfälle sind die Ausnahme.

Gepflegt: Zimmer 4 Taler, Mahlzeit 2 Taler, Getränk 6 Heller, Risiko 1, 1½ AP pro Std. Schlaf. In Kleinstädten das „beste Haus am Platz“, sind solche netten und bequemen Etablissements mit gemüthlicher Atmosphäre immer eine gute Wahl. Essen und Importbier sind gut, die Zimmer sauber und die Preise angemessen, außerdem muss man kein Meister der Etikette sein, um sich hier gut zu benehmen.

Normal: Zimmer 2 Taler, Mahlzeit 1 Taler, Getränk 4 Heller, Risiko 2. Die Mehrzahl der Gasthäuser in Stadt und Land fallen unter diese Kategorie, die Hausmannskost, örtliches Bier und kleine Zimmer bietet, die sogar jede Woche gereinigt werden.

Billig: Bett 6 Heller, Mahlzeit 6 Heller, Getränk 3 Heller, Risiko 5. Sowohl billige Massenunterkünfte als auch viele schäbige Pensionen und kleine Landstraßenherbergen fallen unter diese Kategorie, in der vor allem auf den Preis geachtet wird - und auf das eigenen Gepäck, denn auch Gauner und Abschaum finden sich hier nur allzu häufig.

Verkommen: Strohsack 3 Heller, Fraß 3 Heller, Plörre 2 Heller, Risiko 15. Stinkende Baracken mit Löchern im Dach, Blut an den Wänden und knöchelhohem Dreck auf dem Boden, in dem sich Schweine und Zecher suhlen. Wer in so einer Absteige nächtigt, sollte immer eine Hand am Geldbeutel und die andere an der Waffe haben, sonst verlässt er sie pleite oder mit den Füßen voran.



Beispiel: Endlich, nach 2 Wochen im unwirtlichen Hochland, erreicht die Gruppe das zivilisierte Tiefland von Albion und kann sich auf eine ruhige Nacht in warmen sauberen Betten freuen. Der SL entscheidet aber, dass die Gruppe hier am Rande des Hochlandes nur ein billiges Gasthaus findet. Das hält zwar die Kosten in Grenzen, verspricht aber auch nur wenig Luxus.

Der Risikowurf: Bei jeder Übernachtung oder längerer Einkehr in einem Gasthaus wird ein Risikowurf gemacht. Bei Erfolg kommt es zu einem der folgenden Zwischenfälle (1W6):

1: Dreck oder Ungeziefer. Das Gasthaus ist (für seine Kategorie) unsauber. Bei Luxus reichen schon fleckige Silberlöffel oder eine Fliege, bei Verkommen - Wölfe? Bären? Der Abort entleert sich in den Schankraum?

2: Schlechtes Essen. Essen oder Getränke sind kalt / warm, zu wenig / verdünnt, schlecht gewürzt / versalzen oder gar verdorben, was bei einem Scheitern der Probe auf WN zu mindestens einem Tag Durchfall führt.

3: Ärger mit Personal. Das Personal ist nicht da oder zu aufdringlich, unfreundlich oder dumm, laut oder ungeschickt.

4: Ärger um die Rechnung. Die Rechnung fällt 1W6x10% höher aus als erwartet oder der Wirt geht (irrtümlich?) von Zechprellerei aus, als seine Rechnung nicht zum zweiten Mal gezahlt wird.

5: Streit zwischen Gästen. In gepflegten Restaurants reicht schon eine etwas über Zimmerlautstärke geführte Diskussion, in normalen Lokalen folgt einem lauten Streit meist eine Kloppelei, in verkommenen Absteigen werden sofort Waffen gezogen und eingesetzt.

6: Kriminelle Aktivitäten. Die SC, andere Gäste oder der Wirt werden Opfer eines (versuchten) Verbrechens. Übliche Optionen sind Zechpreller, Taschendiebe, Schutzgelderpresser, Diebe in den Zimmern, Räuber, ein gesuchter Verbrecher im Schankraum, Besuche einer reisenden Söldnertruppe oder gar Brandstiftung in der Nacht, auch Pferde im Stall sind nicht immer sicher.



Beispiel: Entsprechend der mäßigen Güte macht der SL einen Risikowurf und erhält prompt eine 3 - also gibt es Ärger. Der W6 ergibt eine 5, und während die Gruppe noch ein schönes warmes Ale genießt, kommt es zwischen den örtlichen Bauern und einigen Viehtreibern aus dem Hochland zu einer saftigen Schlägerei.

ⓐ Wind & Wetter

Extremes Wetter kann für Abenteurer durchaus eine Gefahr sein, zumindest gibt es die richtige Atmosphäre für harte Wildnistouren oder mysteriöse Ereignisse:

Wind: Leichter Wind ist kein Problem. Mittlerer Wind erschwert den Einsatz von Bögen und Armbrüsten, ab doppelter Reichweite -2, ab 4facher Reichweite -5 zusätzlich. Starker Wind behindert die Wahrnehmung (WN -2) und damit auch alle Kampffertigkeiten, Pfeile und Bolzen erhalten auf kurze Entfernung -5, auf mittlere -10, auf weite sind sie nicht einsetzbar.

Stürme: In einem Sturm hat man WN -5 und kann Fernkampf getrost vergessen. Zusätzlich gibt es auf alle Bewegungsmanöver (Proben auf GES oder verbundene Fertigkeiten) einen Malus von -2.

Nebel: Bei normalem Nebel sinkt die Sichtweite auf 100m, bei sehr dichtem Nebel auf 10m. Dazu werden auch Geräusche gedämpft: Insgesamt haben Personen im Nebel WN -2 (leichter Nebel) bis WN -5 (dichter Nebel).

Regen: Nieselregen ist recht harmlos. Dichter Regen ist meistens mit Kälte (-1 AP pro Stunde und -1 LP pro Tag) verbunden und macht außerdem Feuerwaffen ziemlich nutzlos (75% Chance für Fehlzündung). Bei dichtem Regen ist die Unterkühlung garantiert, sofern der Charakter keinen Regenmantel hat, dazu gibt es WN -5 und -2 auf alle Kampfproben.

Hagel: Normaler Hagel ist nicht schlimmer als Regen. Schwere Hagel mit über 1cm großen Körnern kann aber gefährlich werden: Jede Person im Freien erhält pro Hagelschauer 1W6 Betäubungsschaden. Der mörderische „Donnerhagel“ mit faustgroßen Brocken richtet sogar 2W6 LP und AP Schaden pro Schauer an.

Schnee: Schneefall wird wie Regen behandelt. Eine bis 30cm dicke Schneedecke dämpft alle Geräusche und kann bei Sonneneinstrahlung blenden (WN -2). Eine über 60cm dicke Schneedecke gilt als sehr schlechter Weg, ab 1m kann man sich nur noch Schritt für Schritt mühsam voran kämpfen (200m und 2 AP pro Stunde). Bei besonders greller Sonne droht zusätzlich Schneeblindheit (WN -5 für 1W6 Tage), sofern der Charakter keine hölzerne Schneibrille mit schmalen Sehschlitz hat (WN -2). Eine finstereifische Nachtaugenbrille erlaubt das Sehen ohne Abzüge.

Kälte: Kälte wird in 5 Stufen unterteilt: Kühles Wetter (1), Frost (2), strenger Frost (3), Eissturm (4) und Weltrandkälte (5). Charaktere ohne Kleidung verlieren pro Kältestufe 1 AP pro Stunde und 1 LP pro Tag. Normale **Kleidung** bringt 1 Punkt Kälteschutz, **Pelzkleidung** 2 Punkte, mit **Regenmantel** +1 Punkte, mit schwerem **Wintermantel** +2 Punkte. Direkt am Weltenrand kann man ohne Wärmequelle nicht lange überleben, von der dünnen Luft ganz abgesehen. In der Nacht ersetzt eine Wolldecke den Regenmantel, ein Fellschlafsack den Wintermantel. Im Randeis ist zusätzlich für die Nacht unbedingt ein wärmerer Unterstand nötig, also ein Iglu oder ein dick isoliertes Fellzelt!

Hitze: Bei Hitze kosten alle Aktivitäten die 2fachen AP, außerdem ist die 2fache Menge Wasser nötig. Bei **großer Hitze** muss man das 3fache trinken und darf keine Rüstungen tragen, sonst leidet man an einem massiven Hitzestau und verliert 3 AP pro Stunde. Dazu verliert man 1 LP pro Tag, wenn man keine geeignete Kleidung (bei Sonne leichte luftige Gewänder, bei Schwüle mindestens 50% freie Hautoberfläche) trägt!

Mittag setzt dichter Regen ein. Dieser treibt viele der Jäger wieder nach Hause und zwingt die hartgesotteneren, zu Armbrust oder Speer zu greifen.

① Waidmännisches

Während bei primitiven Völkern die Jagd eine wichtige Erwerbsquelle darstellt, dient sie im Nordreich vor allem der Unterhaltung des Adels. Professionelle Jäger sind entweder Forstbeamte eines Adligen oder Wilderer. Für SC kann die Jagd zu einem Abenteuer werden, sei es um sich in der Wildnis zu ernähren oder eine besondere Beute zu erlegen.

Bewegung im Wald: Lichte Wälder mit wenig Unterholz gelten als gute Wege, dichtere Wälder mit Unterholz als schlechte Wege und sehr dichte Nadelwälder oder Dschungel als sehr schlechte Wege, wobei man meist gewundenen Wildwechseln folgt. Gebüsche aus dichtem Unterholz sind kaum durchlässig; Pro Stunde 200m und 2 AP, wenn Haumesser fehlen gibt es pro Stunde 1 Punkt Schaden an Kleidung (Wertminderung 10%) oder LP und AP.

Treibjagden: Bei höfischen Jagden werden zunächst große keilförmige Bereiche aus „Lappen“ abgeteilt, also an Schnüren aufgereichte Stoffstücke oder Netze. Eine Kette aus Treibern mit Stöcken, Fackeln und Trommeln (1 pro 20m) treibt dann lärmend das Wild auf den Trichter zu, wobei mitunter ein Tier „durch die Lappen geht“. Gegen Nachmittag pflegen dann die vornehmen Jäger von ihrem Picknick aufzustehen und sich zur eigentlichen Jagd am Ausgang des Trichters zu begeben. Kräftige und gewandte Jäger gehen zu Pferd mit Speer und Schwert auf Jagd, schwächere Jäger und Damen bevorzugen Armbrüste oder Arkebusen. Pro km² Wald können W6 Stücke Wild zusammen getrieben werden.

Falls die Jagdgesellschaft besonders dekadent ist, treibt man das Wild in einen See, neben dem eine bequeme überdachte Tribüne aufgebaut ist, von der aus die Herrschaften mit Schusswaffen oder gar Kanonen auf die leichten Ziele im See ballern (+5 auf Angriffe). Am Ende werden dann die Hunde in den See geschickt, um die Kadaver zu bergen und letzte Überlebende im Wasser zu töten.



Beispiel: Um sich nach der aufreibenden Reise ein wenig Entspannung zu gönnen nimmt die Gruppe die Einladung des örtlichen Lords an, und an einem Jagdausflug teil, während der Gefangene im Keller des Gutshofes verwahrt wird. Der leichte Nebel am Morgen stellt kein Problem dar, aber gegen

Weidmännische Pirsch: Echte Jäger haben selten Treiber, sie müssen zunächst im Wald die Spur eines Tieres finden (Dauer pro Probe auf *Spurenlesen* 1 bis 4 Stunden, je nach Wildbestand). Diese muss dann 1W6/2 Stunden verfolgt werden (wieder eine Probe pro Stunde), bis das Wild in Reichweite ist. Hierbei helfen Jagdhunde mit ihrer Fähigkeit *Spurenlesen* enorm!

Ist das Wild in Reichweite, beginnt das Anschleichen: Die erste Probe (+5) bringt den Jäger auf 200m, die 2. (+0) auf 100m, die 3. (-2) auf 50m und die 4. (-5) auf 25m heran. Auf welche Entfernung ein Jäger seinen Schuss anbringt, hängt von ihm und seiner Waffe ab, ein guter Schütze trifft vielleicht auch auf 200m, ein Wilder mit einem Speer muss schon dicht heran.

Die Auswahl der Beute hängt stark von der Umgebung und Jahreszeit ab, folgende Tabelle eignet sich für die Wälder des Nordreiches (W20):

Beutetabelle für Jäger

| Wurf | Beutetiere |
|---------|-------------------------------|
| 1 | 1W6 Singvögel oder Kleinnager |
| 2 - 4 | 3W6 Tauben, Enten, Rebhühner |
| 5 - 8 | 2W6 Kaninchen oder Hasen |
| 9 - 12 | 1W6 Rehe |
| 13 - 15 | 3W6 Wildschweine |
| 16 - 17 | 2W6 Hirsche |
| 18 | 2W6 Wildrinder |
| 19 | 3W6 Wölfe |
| 20 | 1 Bär |



Beispiel: Die Knechte und Bauern treiben schon seit Stunden Tiere zusammen, und aus 3 km² Wald kommen 8 Wildschweine zusammen, die die Jäger erlegen können. Lissaia setzt begeistert ihre Hunde ein, um den SC einige Sauen vor die Waffen zu treiben, Bolodon und Hendreg lauern mit geliehenen Armbrüsten und Thorg hält seine Harpunen wufbereite.

Mit halber Deckung durch die Bäume gehen die beiden Schüsse aus der Armbrust fehl, aber Thorg stürmt den Schwarzkitteln direkt in den Weg und schleudert seine Harpunen in die Flanken eines älteren Frischlings. Leider gerät dessen Mutter darüber in Wut und nimmt ihn auf die Hauer, aber Thorg steckt die Verletzung weg und reißt sein Streitbeil aus dem Gürtel. Als die Sau zurückkehrt, sind schon Lissaia's Hunde bereit, und gemeinsam erlegen sie das kräftige Tier.

„Verdammte Armbrust!“ flucht Hendreg, und

lässt seine Erdmacht sprechen. „Nicht gerade waidmännisch,“ kommentiert der Lord das tote Schwein im Geäst, „aber mal was anderes, als von einem Keiler auf den Baum gejagt zu werden!“

Ⓜ Berge & Fassaden

Stürze: Je nach Falltiefe, Geschwindigkeit und Untergrund richtet ein Sturz 1W6 bis maximal 6W6 Schaden an, wobei die Trefferzone jedes W6 einzeln bestimmt wird (Wurf auf Trefferzontabelle). Sollten jedoch mehrere W6 auf eine Zone entfallen, gelten diese als **eine** Wunde, was leicht zu schweren Wunden führt! Rüstungen schützen nur mit dem halben PW.

- Basisschaden: 1W6 pro 3 Schritt Falltiefe bis maximal 6W6.
- +1W6 bei großer Geschwindigkeit (z.B. Fall von Pferd im Galopp).
- +1W6 bei hartem oder rauem Untergrund (Fels, gepanzerte Krieger, Drachentrücken).
- -1W6 bei weichem Untergrund (Schlamm, Wasser, ungepanzerte Leute).
- -2W6 bei sehr weichem Untergrund (großer Heuhaufen, Riesenschnecke, Sprungtuch)
- -1W6 bei einer erfolgreichen Probe auf GES.
- -2W6 bei erfolgreicher Probe auf *Akrobatik* alternativ zu GES.

Bergwandern: Beim Wandern in den Bergen ist pro Tag eine Probe auf *Klettern* erforderlich. Misslingt die Probe, legt man nur die halbe Strecke zurück (und die Anderen müssen meist warten), bei einem Patzer kommt man ins Rutschen: Eine Probe auf GES kann alles noch retten, sonst stürzt man ab.

Bergsteigen: Beim Bergsteigen ist eine Probe pro Stunde nötig, um ca. 1 km Strecke oder 200 bis 300 Höhenmeter zu schaffen. Bei einem Fehlschlag droht ein Sturz, wenn nicht eine Probe auf GES gelingt. Sind die Bergsteiger angeseilt, begrenzt das Seil den Sturz meist auf 1W6 Schaden - sofern den anderen Kletterern der Seilschaft jeweils eine Probe +5 gelingt, denn sonst kommen sie selbst ins Rutschen!

Freiklettern: Burgwälle, Hausfassaden oder steile, sogar überhängende Felswände sind die mit Abstand schwersten Kletterpartien. Für je 10 bis 50 Schritt, je nach Schwierigkeit, ist eine eigene Probe nötig. Bei einem Fehlschlag kommt man ins Rutschen und kann sich nur mit einer Probe auf GES noch fangen. Anseilen ist fast nur beim Abstieg möglich.

Kletterausrüstung: Seile sind überaus nützlich, wenn sie schon an der Wand befestigt sind (Probe +5), also an einer vorbereiteten Stelle (bester Kletterer voran) oder beim Abstieg. Ansonsten können je 10 Schritt Seil zwei Bergsteiger verbinden (Seilschaft), beim Bergwandern oder Freiklettern ist so etwas aber mehr hinderlich als nützlich. Ein Wanderstab bringt +1 beim Bergwandern, ein Kletterstab mit Eisenhaken (auch Enterspieße sind dafür geeignet) bringt +2 beim Bergsteigen und -wandern. Stabile weiche Kletterschuhe mit Steigeisen bringen +1 bei jeder Kletteraktion, Handschuhe aus Haihaut dank winziger Häkchen +1 beim Freiklettern. Für Bäume bieten sich Kletterklauen an, die mit einer Schlinge um die Handgelenke befestigt werden und einen Bonus von +3 bringen.



Beispiel: „Na toll, der Magier protzt mit seinen Elementarkräften, und der Zwerg darf es richten.“ Beständig grummelnd klettert Bolodon von Ast zu Ast auf den angehenden Braten zu. Hendreg kann natürlich nicht klettern, der Troll war zu schwer und die Elfe (die doch eigentlich Bäume lieben sollte, oder?) betüdelte ihre Kläffer. Also darf Bolodon klettern - immerhin kommt er sich im Wald nicht so nackt vor wie an einer offenen Felswand.

Für den Baum reicht eine Probe, -2 durch das nasse Wetter, aber +3 weil Bolodon sich mit Kletterklauen versorgt hat. Dennoch scheitert die Probe, Bolodon rutscht, würfelt auf GES und... fängt sich gerade noch. „Mistwald, alles Morsch... Thorg, fang! Schwein fäääält!“

① Wasser & Sümpfe

Wie man mit großen Schiffen die Ozeane befährt, wird im Kompendium detailliert erklärt. Die folgenden Regeln beziehen sich vor allem auf kleinere Gewässer, Flüsse, Moore und Sümpfe.

Moore: Ein Moor ist ein ganzjährig nasser und mit Torfmoosen bewachsener Bereich, der durch Regenwasser feucht gehalten wird. Es ist sporadisch mit Birken, Weiden und Büschen bewachsen, zu 80% aber frei. Begehbare Pfade sind meist zu finden (Probe auf *Wildnisleben* pro Stunde), allerdings oft kaum von „Schwingrasen“ zu unterscheiden - eine Schicht Moos auf einem Tümpel, die leichte Charaktere hält, pro 10kg aber eine 5% (1 auf W20) Chance zum Einbrechen hat. Zusätzlich gibt es in Mooren sehr oft Nebel (morgens und abends zu 50%).

Sümpfe: Sümpfe hingegen sind Bereiche mit immer wiederkehrenden Überschwemmungen, meist an Flüssen. So ein Sumpf besteht aus Bauminseln inmitten einer weiten Fläche aus Schlamm und Schilf. Charaktere schaffen hier pro Stunde 500 Schritt (kostet 2 AP), in den schlimmsten Bereichen nur 200 Schritt. Besonders gefährlich sind grundlose Sumpflöcher (WN -5, mit Taststab und halbem Tempo WN +3), in denen man versinkt, wenn man nicht binnen 5 Minuten gerettet wird oder sich herausziehen kann. Hilfreich ist dabei Anseilen und das Mitführen eines Kletterstabes, mit dem man sich an Bäumen oder Pflanzenteppichen festhalten kann.

Schwimmen: Jeder Charakter mit ES 1 oder mehr in *Schwimmen* kann sich über Wasser halten und in die richtige Richtung dümpeln, wenn er unbelastet ist. Jedes kg nicht schwimmendes Gepäck bringt -1 auf die dann nötige Probe pro Runde, in der man FW m zurücklegt oder sich von einem Stück Gepäck trennen kann. Hat man keine Last oder gleicht man diese durch Schwimmhilfen aus (aufgepusiteter Wasserschlauch hält 3 kg), kann man frei schwimmen. Proben sind dann nur in Wildwasser, bei Seegang oder bei besonderen Manövern erforderlich. In richtig kaltem Wasser (ab 4°C) verliert man 1 AP pro Minute, in warmen Gewässern noch 1 AP pro Stunde. Hat man eine Schwimmhilfe (Planke, leeres Fass) verliert man nur 1 AP pro 6 Stunden.

Tauchen: Jeder Schwimmer kann tauchen, Proben sind bei Arbeiten oder Kämpfen nötig, bei einem Fehlschlag kann man sonst nichts tun. Ein vorbereiteter Charakter kann bis zu VT / 2 Runden lang die Luft anhalten, gute Schwimmer sogar noch länger (+1 Runde pro volle 3 ES in *Schwimmen*). Wird der Charakter überraschend gewürgt oder unter Wasser gedrückt, wird diese Zeit um 1W6 Runden verkürzt. Nach dieser Zeit wird dem Charakter langsam schwarz vor Augen, er muss jede Runde eine Probe auf WK ablegen um bei Bewusstsein zu bleiben, -2 bei der 2. Probe, -4 bei der 3. und so weiter und so fort. Wird der Charakter ohnmächtig, hat er noch VT / 3 Minuten zu leben, sofern er nicht durch ein Probe auf *Erste Hilfe* wieder belebt wird.

Boote Fahren: Jeder kann bei ruhigem Wasser langsam ein Ruderboot bewegen - bei Paddeln wird es schon schwieriger. Ab ES 3 in *Boote fahren* kann man normale Boote rudern, paddeln oder staken, nicht aber segeln. Solche Boote legen ca. 6 km pro Stunde zurück, bei 1 AP pro Stunde. Mehr Tempo (9 km/h) kosten 2 AP pro Stunde, wobei mindestens 50% der Crew rudern oder paddeln müssen. Haarig wird es bei Wildwasser: Für jedes Hindernis ist eine Probe nötig,

+0 bei einfachen Stromschnellen, -3 bei gefährlichen Felsen, -10 bei Wasserfällen. Scheitert eine Probe (und eine Stromschnelle hat oft mehrere Problemstellen), gerät das Boot ins Schlingern, bei der zweiten kentert das Boot: Die Crew muss schwimmen (in Wildwasser!), die Boote treiben ab, Gepäckstücke gehen zu 50% verloren (10% wenn gut gesichert).



Beispiel: Tja, der Keller hatte doch recht lose Mauern, und der flüchtige Gauner einen Vorsprung von gut 2 Stunden - immerhin trägt er noch die Ketten. „Er ist sicher in das Leichenmoor geflohen, da kann man sich leicht zum Fluss durchschlagen.“ „LEICHENmoor?“ „Fragt lieber nicht...“. Müde, sauer und schwer bewaffnet hetzt die Gruppe hinter Mopsi her, der die Spur trotz des Regens aufnehmen konnte. Ein Loch im Moor wird kurz untersucht, aber offenbar konnte der Kerl sich noch befreien. Also weiter, bis zum Schilfgürtel des Flusses. Fast eine halbe Stunde quält sich die Gruppe durch den Schlamm, bis sie endlich, auf ein Bündel Schilf gestützt, einen Schwimmer im Fluss entdeckt. „Ich laufel!“ Hektisch wirkt Hendreg ein Ritual und Minuten später rennt er über das Wasser.

① Verfolgungsjagden

Verwegene Hetzjagden durch überfüllte Basare, über bröckelnde Ruinen und auf klapprigen Kutschen sind nicht nur in Filmen nett anzuschauen, auch in einem Abenteuer bieten sie Action, die mal nicht direkt mit Kämpfen zu tun hat.

Tatsächliche Laufweite: Bei weitgehend freier Strecke kann jeder Charakter pro Runde **LW x 3 m** zurücklegen, also ca. 60m in 10 Sekunden. Gibt es viele Hindernisse oder einen unebenen Boden (bevölkerte Straße, Wald), sind es nur **LW x 2 m**, bei sehr vielen Hindernissen (dicht bevölkerter Marktplatz, Unterholz) sind es nur **LW x 1 m** pro Runde. Generell kosten Spurts keine AP, aber nach VT Runden ist jede Runde eine Probe auf VT fällig, sonst geht dem Läufer die Puste aus (alle Proben -5 für 1W6 Runden).

Ist es besonders eilig, kann man zusätzlich **Tempo machen**. Jeder Charakter legt pro Runde eine Probe auf GES ab. Bei Erfolg kommen **LW x 1 m** hinzu, bei einem Patzer jedoch **stürzt** der Charakter, erleidet 1W6 Schaden und muss eine Runde mit Aufstehen verbringen.

Abschütteln & Verbergen: Sobald der Verfolger außer Sichtweite ist und es mehrere Möglichkeiten zum Abbiegen gibt, müssen die Verfolger jede Runde eine Probe auf WN ablegen, um die Schritte ihrer Beute noch zu hören. Misslingen diese Proben, nehmen die Verfolger eine falsche Abzweigung, sofern sie nicht genug Leute haben um jeder Möglichkeit zu folgen.

Ein Charakter kann sich aber auch verbergen, sobald die Verfolger außer Reichweite sind. Sie wissen nach einer gelungenen Probe auf WN, dass er sich versteckt hat, und nach einer Konfliktprobe WN gegen *Heimlichkeit* auch, wo er ist. Misslingt die erste, rennen sie vorbei, und der Verfolgte kann in eine andere Richtung fliehen. Misslingt die zweite, endet die Suche nach 1W6 x 5 Minuten und der Charakter kann in aller Ruhe gehen - sofern die Verfolger nicht genug Personal haben, um die ganze Gegend zu bewachen.

Stolperfalle: Die Verfolgten können, statt Tempo zu machen, auch ihren Verfolgern etwas in den Weg werfen. Stapel aus Gerümpel oder Körbe mit Obst am Wegesrand (Marktplatz) sind ideal, aber einige Leute haben auch Beutel mit Murmeln oder Flaschen mit Öl griffbereit. Bei solch einem Hindernis muss der Verfolger, sofern er nicht einfach ausweichen kann, eine Probe auf GES bestehen um nicht zu stürzen. Kann er dem Hindernis jedoch ausweichen, kann er in derselben Runde noch Tempo machen und zu seiner Beute aufholen.

Klettern: Eine Mauer, ein hoher Zaun, ein vor einer Gasse abgestellter Karren oder ein steiler Hang bieten für gute Kletterer die Option, ihre Verfolger durch Klettern abzuhängen. Kleine Hindernisse erfordern nur eine Runde, große 2 oder mehr. Scheitert eine Probe, muss man es in der nächsten Runde wieder versuchen. Eine schwere Kletterpartie (Hauswand, Klippe) kann wenig geübte Verfolger auch komplett abhalten, wenn sie schon den Versuch scheuen - bei langen Klettertouren führt immerhin jeder Patzer zu einem möglichen Absturz!

Springen: Ein Kanal, ein breiter Graben oder eine Fallgrube können Läufer aufhalten, die keinen Sprung wagen oder schaffen. Die **Sprungweite** errechnet man, indem die Weite x 3 genommen und das Ergebnis mit der GES verglichen wird. Entspricht die GES diesem Wert, ist keine Probe nötig. Übersteigt das Ergebnis die GES, wird der Rest als Malus für die dann nötige Probe verwendet.



***Beispiel:** Während die anderen 3 noch durch den Fluss planschen, läuft Hendreg alleine und suchend durch den Wald auf der anderen Seite des Flusses. „Bleib stehen! HALT!“ Ein Schatten huscht zwischen den Bäumen entlang, und Hendreg in vollem Lauf hinterher. Zwischen den Stämmen und Büschen schafft er nur seine doppelte Laufweite, also macht er Tempo und würfelt auf GES. Sein Ziel ist durch die Ketten immer noch behindert (-2) und so kann Hendreg in 4 Runden endlich aufholen. „Hab dich!“ Gerade als sich Hendregs Hand auf die Schulter des fliehenden Gauners legt, macht es plötzlich „Klang!“, und eiserne Zähne schließen sich um Hendregs Bein...*

① Fallen & Gifte

Fallen gehören schon in Rollenspiele, seit die ersten Dungeons gezeichnet wurden. Solche mechanischen, seltener auch chemischen oder magischen Vorrichtungen können sowohl einfach nur ein Mittel sein, die Spieler vorsichtig zu machen, als auch wichtige Hindernisse in einem Abenteuer darstellen.

Hersteller: Die besten Fallen stellen natürlich die zwergischen Schlosser her, die sie als Teil eines kompletten Schutzkonzeptes sehen: Verstärkte Türen, gute Schlösser, einige mechanische ungiftige Fallen und das Zeichen der Zunft an der Vordertür - ebenso Garantie für umfassenden Schutz wie Warnung an Diebe. Andere Fallen sind entweder einfacher (Tierfallen) oder illegale Importe aus dem Südreich: Gerade Giftfallen der Finsterelfen sind ebenso gefürchtet wie begehrt. Im Nordreich gilt jede Giftverwendung allerdings als Ketzerei!

Platzierung: Fallen sind eher selten, und kein vernünftiger Mensch würde sein eigenes Haus mit Fallen voll stopfen (aber SC haben es ja nicht nur mit vernünftigen Menschen zu tun...). Sie sind nur an Orten zu erwarten, zu denen niemand unbefugtes Zutritt hat, die aber etwas wertvolles enthalten: In Wohnräumen oder öffentlichen Teilen eines Geschäftes sind sie unüblich, aber durchaus in den nachts unbenutzten Büros, Lagern oder Geldkisten zu finden.

Auslöser: Die häufigsten Auslöser sind **Druckplatten**, die bei Belastung eine Falle auslösen. Bei sorgfältiger baulicher Arbeit sind sie fast nicht zu erkennen (**WN -5**), aber auch nicht billig (2 Gulden).

Stolperdrähte sind einfacher und billiger ($\frac{1}{2}$ Gulden) aber nur bei Dunkelheit oder Eile wirksam (dann **WN**

+0). **Schlossfallen** reagieren auf misslungene Versuche das Schloss zu knacken (5 Gulden) und sind kaum zu erkennen (**WN -5**).

Fallentypen: Den eigentlichen Schaden richten Fallen meist auf eine der folgenden 9 Arten an:

Fallgruben befördern das Opfer eine oder mehrere Etagen tiefer. Wasser, Schlamm oder Stroh können den Sturz dämpfen, oft werden aber gemeinerweise spitze Stangen am Boden befestigt: W6 Treffer mit je 1W6 + Fallhöhe Schaden, mit einer Probe auf GES kann man die Zahl der Treffer um 3 reduzieren.

Steinfallen lösen einen schweren Stein aus, der den Gang entlang rollt und jeden trifft (3W6 Schaden), der nicht rechtzeitig ausweichen kann. Vorteil: Wirksam. Nachteil: Erfordern großen baulichen Aufwand (30 Gulden).

Schussfallen werden jeweils mit einer oder mehreren Schusswaffen bestückt, die einen Gang entlang feuern (zumeist eine einfache Armbrust, Schaden W6+2, Preis 2 G. Mitunter aber auch eine Minikanone: Schaden 2W6 P gegen W6 Ziele, Preis 20 G!). Für jede Waffe wird eine Probe mit FW 10 durchgeführt, die auf die potentiellen Ziele verteilt werden. Vorteil: Große mögliche Feuerkraft und Lärm. Nachteil: Relativ teuer, halten nur begrenzt lange.

Klingenfallen hacken einmal heftig mit einer per Federkraft betriebenen Klinge zu, die 2W6 Schaden anrichtet und mit einem FW von 15 trifft. Vorteil: Geringer Platzbedarf, recht preiswert (2 Gulden). Nachteil: Geringe Reichweite, nur ein Ziel.

Spritzfallen enthalten 0.1 bis 10 Liter einer Flüssigkeit, die per Pumpe großflächig und 3m weit verspritzt wird. Da Gift im Nordreich illegal ist, bleiben nur Säure (2W6 Runden lang 1 Punkt Schaden), heiliges Wasser (2W6 gegen Untote, Verdammte und Dämonen) und Farbe (markiert den Täter). Kleine Spritzen kosten 1 Gulden, große 5. Vorteil: Unerwarteter Effekt, wirkt auch gegen böse Geister. Nachteil: Ohne starkes Kontaktgift wenig wirksam.

Nadelfallen werden meist an guten oder sehr guten Schlössern angebracht (Aufpreis 5 G), denn sie haben nur 5 cm Reichweite. Bei einem Treffer richten sie 1 Punkt Schaden an der Hand an, den nur dicke und unpraktische Lederhandschuhe stoppen. Vorteil: Sehr klein. Nachteil: Ohne Gift ziemlich schlapp.

Klingeln werden benutzt, um akustischen Alarm zu geben. Der Auslöser löst eine Sperre, ein Gewicht sinkt herab und dreht ein Rad, dessen Zähne die Klingel klingeln lässt.

Schlingfallen sollen das Opfer fesseln und in die Höhe ziehen. Die betroffene Zone (meist ein Bein, selten Arm) erleidet W6 stumpfen Schaden und ist nutzlos. Um sich zu befreien ist eine Probe auf GES -5 und ein griffbereites Messer nötig, ohne Klinge eine Probe auf GES -10. Natürlich kann dann noch ein Fall in die Tiefe folgen...

Schnappfallen für die Jagd auf Tiere werden durch einen empfindlichen Schalter ausgelöst, um mit zwei gezahnten Eisenbügeln zuzuschnappen. Sie richten sofort 1W6+3 Schaden an und brechen oft die gefangenen Glieder. Um sie zu öffnen ist eine (kombinierte) STR von 20 oder ein guter Hebel nötig (Probe auf STR -5 bis +5 je nach Länge). Durch eine Kette gesichert und mit einem Köder attraktiv gemacht sind sie sehr effiziente Jagdgeräte. Gegen intelligente Gegner sind sie nur von begrenztem Nutzen, da diese selten genau auf den kleinen Auslöser treten. Ein Gulden als Köder und eine misslungene Probe auf WN haben aber schon etliche gierige Hände gefangen.

Gift: Gift ist im Nordreich verboten und wird von der Sonnenkirche als Ketzerei verdammt, die Mondkirche sieht es nur als unfaire Waffe. Daher sind im Nordreich die Gegenmaßnahmen der Mächtigen viel simpler als im Südreich, wo die Finsterelfen zahllose wirksame Gifte jedem verkaufen und sie gegen jeden einsetzen. Das einzige im Norden verbreitete Waffengift, Venerium, wirkt nicht schnell genug um in einem kurzen Kampf von Bedeutung zu sein. Die anderen Gifte werden per Speise verabreicht, ausgenommen das Atemgift „Eschtolas Blume“, die aus dem Dschungel geschmuggelt wird. Zum Verabreichen von Blaublüte und Panikwanzen gibt es „Giftringe“ mit kleinen Fächern (WN -2 bis -10 je nach Güte). Leichengift wird anderen zwangsweise eingeflößt oder von den ganz verzweifelten selber getrunken, um sich in einen Ghul zu verwandeln.



Beispiel: Während der Gauner hämisch lachend in den Wald flüchtet, prüft Hendreg sein verletztes Bein: 6 Punkte Schaden, Muskeln gequetscht und LW -10. Die Verfolgungsjagd ist also beendet, und irgendwie dauert es ziemlich lange bis die anderen endlich den Fluss überqueren. Also versucht Hendreg die eisernen Kiefer mit seinem Stab aufzuhebeln, scheitert aber. Wütend entscheidet er sich, die Falle durch einen Frosthauch einzufrieren, damit er sie einfach zertrümmern kann.

Kapitel 8

Magieregeln & Zauber

① Grundlagen der Magie

Die Magie von Orbis Incognita ist **Lebenskraft**. Jedes Lebewesen hat sie in seinem Körper, sie bildet seine Seele und wird auch als „**Mana**“ bezeichnet. Auch die unbelebte Natur ist von Mana durchzogen, allerdings in einem viel geringeren Maße als bei Lebewesen. Nur an einigen besonderen Orten bündelt sie sich so, dass sie außergewöhnliche Effekte erzielen kann.

Einige Spezies haben im Laufe der Evolution gelernt, einen Teil ihres Manas frei zu setzen und für bestimmte Effekte zu nutzen. Diese angeborene Magie wird als **magische Kraft** bezeichnet, ihre Nutzer als **Ungeheuer**. Einige Wesen haben auch mehrere magische Kräfte, und die mächtigsten aller Ungeheuer sind die hohen Drachen.

Alle intelligenten Wesen können durch ein langes, intensives Training die Kunst der **Zauberei** erlernen. Wie Ungeheuer haben auch Magier **Kräfte**, und zwar in der Regel mehrere je nach **Schule**. Zusätzlich können sie aber auch magische **Rituale** durchführen, die ihnen den Zugriff auf schwer zu lenkende aber viel mächtigere Magie erlauben. Ein Magier kann beliebig viele Rituale seiner Schule erlernen, sie erfordern weniger Training als Kräfte, aber viel mehr Aufwand und Zeit.

Geister sind Wesen aus purem Mana, ohne eigenen Körper. Sie benötigen freies Mana um ihre Kräfte zu erhalten oder zu stärken. Engel und Dämonen erhalten ihr Mana aus den Gebeten und Träumen der Sterblichen. Naturgeister erhalten ihr Mana von den Pflanzen und Tieren der freien Natur sowie den damit verbundenen Elementen. Untote laben sich an der Lebenskraft ihrer Opfer oder dem vergehenden Leben von Grabfeldern und verfluchten Orten. Generell kann ein Geist die Umwelt nur mit Hilfe eines Körpers manipulieren, sei es ein übernommenes Wesen, ein animierter Leichnam oder freie Masse der Natur. In einem Zustand der „halben Manifestation“ erscheint der Geist wie eine Illusion mit sehr eingeschränkten Fähigkeiten.

Im Laufe der Generationen haben die Magier aller Schulen einige allgemeingültige **Gesetze der Magie** erkannt und definiert:

- Keine Magie kann die Zeit direkt beeinflussen. Sie kann aber einen Ablauf schneller oder langsamer machen.
- Keine Magie kann Materie dauerhaft erschaffen oder vernichten. Sie kann aber eine Art Scheinmaterie erschaffen und Materie zeitweise reduzieren.
- Magische Wesen, Konstrukte und Artefakte benötigen Mana von außen, sie können kein eigenes Mana und keine Nachkommen erschaffen.

- Mana geht langsam in den Weltenraum verloren, wird aber von der Lebenskraft der Sonne immer wieder erfrischt.
- Kein Zauber kann mehr Wissen enthalten als der Magier, der ihn erschaffen hat. Er kann zwar Wissen aus Fakten sammeln und nutzen, nicht jedoch aus Aufzeichnungen.

① Handhabung von magischen Kräften

Jede magische Kraft hat einen eigenen **Fertigkeitswert**. Wann immer ein Magier eine **Kraft** anwenden will, muss er die nötigen **AP** ausgeben und eine **Probe** ablegen. Bei Erfolg tritt der gewünschte Effekt wie in der Beschreibung angegeben in Kraft. Während der Grad nur die Effizienz des Zaubers beeinflusst, wird seine Kraft durch den Aufwand an Mana in Form von **AP** angegeben.

Generell sind für jede Anwendung einer Kraft Worte, Gesten und Konzentration nötig.

Worte werden immer in einer der drei **arkanen Sprachen** angegeben, die von den Schulen gelehrt werden. Es sind **Ellyrisch** (Die Sprache der Engel), **Drakonisch** (Die Sprache der Drachen und Naturgeister) und **Diabolisch** (Die Sprache der Dämonen). Untote sprechen neben ihren alten Sprachen auch Diabolisch!

Gesten erfordern keine sonderliche Geschicklichkeit, nur wenigstens eine freie Hand. Da viele Magier einen Stab als Focus nutzen, sind die Kräfte auf einhändigen Gebrauch abgestimmt.

Konzentration ist am wichtigsten! Auch wenn ein Magier gefesselt und geknebelt ist, kann er noch einen Zauber versuchen - nicht aber, wenn er geistig verwirrt oder bewusstlos ist!

Fehlen Worte oder Gesten, erhält der Magier einen Malus von **-5** auf jeden Zauber, zusammen maximal **-10**. Verletzungen geben dem Magier bis zur nächsten Runde einen Malus gemäß der verlorenen AP, andere **Ablenkungen** geben einen Malus von **-1** (Zaubern auf einem trabenden Pferd) bis **-10** (Zaubern auf einem wütenden Drachen).

Um einen gefangenen Magier außer Gefecht zu setzen, verwendet man in der Regel eine Augenbinde und Fesseln (macht das Zielen unmöglich) oder Bleiketten (jedes Kilo dieses höchst unedlen Metalls bringt einen Malus von **-1**). Typische Magierketten bestehen aus 25 kg Blei!

Eine 1 bei einer Probe ist ein **besonderer Erfolg**, wenn der modifizierte FW über 5 lag. Der Zauber wirkt optimal oder besonders spektakulär. Eine 20 bei einem modifizierten FW unter 16 gilt als **Zauberpatzer** (siehe weiter unten).

Die **Dauer eines Effektes** muss immer bei der Erzeugung festgelegt und das nötige Mana (AP) ausgegeben werden. Will ein Magier einen eigenen Effekt **vorzeitig abbrechen**, muss er den Effektbereich berühren und sich eine Runde konzentrieren.



Beispiel: Mit einer Schnappfalle am Bein beginnt Hendreg, seine Kraft Frosthauch einzusetzen. 1 AP wird reichen, da er nur wenig Reichweite braucht, also würfelt Hendreg eine Probe. Er hat den FW Pfad des Wassers 11 und sein Focusstab gibt für diesen Pfad noch einmal +1, der Schmerz der Falle aber -2. Mit W20 kommt er genau auf 10, also Erfolg! Knirschend und klirrend wabert pure Kälte aus seinem Stab, genau über das Eisen, welches sofort gefriert. Schon zeigt ein hohes Kreischen an, dass das Material spröde wird, als Hendreg plötzlich einen neuen Schmerz in seinem Bein fühlt - die Kälte zieht durch das Metall in sein Bein...



Beispiel: Da der Zauber nicht auf ihn selbst gerichtet ist, kann er keinen Widerstandswurf machen - Frosthauch wirkt außerdem nur äußerlich, also hilft bestenfalls Ausweichen, was aber die Falle unmöglich macht. Immerhin wird der Schaden um 1 reduziert, da Hendreg Stiefel trägt (PW und Kälteschutz 1).

Doch gerade, als er seinen zweiten Frosthauch wirkt, um die Falle endgültig zu verfrösten, wabert grünes Mana heran und zerstreut seinen Zauber. Ein elfischer Hexer hat einen Bannzauber gewirkt. Da er keine gegengesetzte Kraft hat (Feuer wäre gegen Eis hilfreich) nimmt er einfach seine stärkste Kraft: Tierherrschaft 14.

Der Bannzauber ist mit 1 AP recht schwach, aber nach Gelingen seines Zaubers muss Hendreg jetzt noch einmal mit FW 11 +1 (Focus) -2 (Schmerz) +1 (AP) = 11 gegen FW 14 +1 (Focus) +1 (AP) = 16 eine Konfliktprobe würfeln - und das geht auch gleich schief. „Hey, verdammt, was soll das?“ Wütend deutet der Elf auf den vor Frost klirrenden Baum hinter der Falle. „Och... ist doch nur ein Baum...“

① Bannzauber & Widerstandswürfe

Ein **Bannzauber** kann mit jeder magischen Kraft gewirkt werden. Er dauert nur wenige Sekunden (als Notreaktion fast immer möglich) und hebt einen Zauber auf, sofern eine Konfliktprobe des FW + AP des Bannzaubers gegen FW + AP des Zaubers gelingt. Gegensätzliche Magietypen (Feuer gegen Wasser, Himmel gegen Hölle) geben dem Bannzauber effektiv doppelte AP. Gegen gleichartige Magie wirken sie allerdings nur halb so gut.

Gelingt der Bannzauber nicht, bleibt der Zauber unbeeinflusst. Jeder Magier kann seine Zauber mit beliebig vielen AP verstärken. Bewerfen sich zwei Magier mit Zaubern und Bannzaubern, nennt man das ganze ein **Magieduell**.

Wenn ein Charakter einen **direkten magischen Effekt** auf sich abwehren möchte, muss ihm ein **Magiewiderstandswurf** gelingen, eine Konfliktprobe WK des Opfers gegen FW + AP des Zaubers.

Indirekte Effekte, die einen physikalischen Effekt erzeugen, der wiederum auf das Ziel geworfen wird, kann man nur durch Deckung und Ausweichen vermeiden. Generell ist dafür eine **Ausweichprobe** nötig, die nach den Maßgaben des SL durch Deckung o.ä. modifiziert wird.

① Magie spüren & analysieren

Alle Lebewesen können starke **Magie spüren**. Bei schwacher Magie (bis 5 AP) ist eine Probe auf WN nötig, +1 pro AP. -1 pro 33 Schritt Entfernung. Sie erhalten aber nur die sehr grobe Richtung (90°) und relative Stärke - ob es ein schwacher Zauber in der Nähe oder ein starker in Entfernung ist, können sie nicht unterscheiden. Ausgebildete **Magier** können Magie viel besser spüren, sie erhalten ihren halben FW in *Magietheorie* als Bonus auf das Spüren von Magie.

Einen Zauber zu **analysieren** ist ziemlich kompliziert. Generell kann der Magier, der die Magie gespürt hat, eine Probe auf *Magietheorie* ablegen, um einige Daten über den Zauber zu erhalten, und zwar: Schule, Kraft und Stärke in schwach (1 bis 5 AP), mittel (bis 20 AP), stark (bis 100 AP) und gewaltig (über 100 AP). Auch die Richtung und Entfernung kann er damit recht gut einschätzen (45°, +/- W6 x 10%).

Ein wirksames Hilfsmittel ist ein **Astralometer**, ein Artefakt, das einen Schwebenzauber auf 25 Kugeln verschiedenen Materials wirkt. Je nach umgebender Magie schweben die einzelnen Kugeln höher oder niedriger. Ein derartiges Gerät kostet allerdings 25 Gulden bei 1 Stunde Wirkung pro Tag. Bei erfolgreicher **Probe +5** erhält man jetzt eine gute Vorstellung darüber, wie der Zauber gewirkt hat.



***Beispiel:** Nass, müde und orientierungslos irren die 3 restlichen Abenteurer durch den Wald. Moppel kann als Untergomdischer Schlapper sehr gut schwimmen und sucht schon die verlorene Fährte, während Thorg den Zwerg auswirngt. Lissaia darf zwar eine Probe auf WN ablegen, ob sie die 3 Zauber spürt (+3 durch die AP), die allerdings gut 300 Schritt entfernt gewirkt werden (-9). Erfreulicherweise haben Elfen Scharfe Sinne, und zwar auch für Magie. Was für Magie das ist, merkt sie ohne magische Ausbildung freilich nicht, und auch die Richtung kann sie nur sehr grob schätzen. „Hendreg ist irgendwo da hinten, ich geh mal nachschauen. Purzel, Mopsi, Rex: Kommt!“*

ⓐ Handhabung von Ritualen

Rituale werden mit der Fertigkeit des Pfades gewirkt. Jedes Ritual benötigt 5 Ritualgeräte, einen magischen Kreis und eine Basiszeit von 8 Minuten, einer Stunde oder einem Tag.

Die **Ritualgeräte** sind Fächer, Stab, Kelch, Feuerbecken und Dolch. Einfache weltliche Geräte sind nur bedingt als Ersatz geeignet und geben je -1 auf die Probe, sind aber billig. Normale Geräte kosten 2 bis 10 Gulden pro Stück. Die Luxusausführungen kosten jeweils das 10fache und bringen jeweils einen Bonus von +1, maximal also +5.

Der **Ritualkreis** kann ebenfalls in 3 Varianten hergestellt werden: Ein einfacher Kreis aus Metallstaub, Kerzen, Kristallen und Weihrauch ist mit ca. 5 Talern die billigste Variante, erfordert aber mindestens eine Stunde zusätzliche Zeit zum

Aufbauen. Zauberbeutel bestehen aus einem vorbereiteten Kreis auf Tuch oder Leder. Sie kosten zwar mindestens 2 Gulden, lassen sich aber in einer Runde aufbauen. Feste Ritualkreise sind in den Boden eingelassen und immer wieder verwendbar, kosten aber mindestens 10 Gulden und sind kaum transportabel. Wird ein Ritualkreis beschädigt, kann das Ritual nicht gelingen.

Die **Ritualdauer** basiert in der Regel auf einer Dauer von 8 Minuten, einer Stunde oder einem Tag á 16 Stunden. Jede Halbierung der Zeit bringt einen Malus von -1 bis maximal -5, jede Verdoppelung einen Bonus von +1 bis maximal +4. Siehe Tabelle:

Tabelle für Ritualzeiten

| 8 Minuten | 1 Stunde | 1 Tag | Modi |
|-------------------|----------|-------------------|------|
| 2 Std | 16 Std | 16 Tage | + 4 |
| 1 Std | 8 Std | 8 Tage | + 3 |
| $\frac{1}{2}$ Std | 4 Std | 4 Tage | + 2 |
| $\frac{1}{4}$ Std | 2 Std | 2 Tage | + 1 |
| 8 Min | 1 Std | 1 Tag | + 0 |
| 4 Min | 30 Min | 8 Std | - 1 |
| 2 Min | 15 Min | 4 Std | - 2 |
| 1 Min | 8 Min | 2 Std | - 3 |
| 3 KR | 4 Min | 1 Std | - 4 |
| 2 KR | 2 Min | $\frac{1}{2}$ Std | - 5 |

Für mächtige Rituale fehlt den meisten Magiern das Mana. Jedoch kann der Ritualleiter andere Magier als **Helfer** einsetzen, die ihm ohne Kenntnis des Rituals Mana in Form eigener AP zur Verfügung stellen. Hierfür muss der Helfer das ganze Ritual mitmachen und der Ritualleiter muss eine **Kristallkugel** benutzen. Die Zahl der Helfer ist nicht begrenzt!

Eine weitere Kraftquelle sind **Blutopfer**, bei denen man Blut (= LP) von Lebewesen opfern kann. Die Opfer müssen dabei nicht sterben! Jeder LP wird in 1 AP für das Ritual umgewandelt, sie heilen normal. Die Reinheit der Opfer gibt einen wichtigen Einfluss auf die Probe: Ein **Reines Opfer** gibt +0 auf die Probe (Jungfrauen, Kinder oder speziell gezüchtete und aufgezogene Tiere), ein **Perfektes Opfer** sogar +10 (*Starke Aura* ohne Ausbildung, Prinzessin, Held...), während ein **unreines Opfer** die Probe um -10 erschwert. Dabei können mehrere Opfer genutzt werden, aber das schlechteste bestimmt den Bonus!

Ein **Seelenopfer** kann einen Zauber permanent machen (kostet wenigstens 1 LP pro Anwendung am Tag) oder einen Geist permanent an eine Aufgabe binden (kostet 1 Opfer mit wenigstens 10 LP für niedere Geister und 3 bis 300 Opfer für Erzgeister). Dafür muss das Opfer allerdings getötet werden (Boni wie Blutopfer).



Beispiel: Endlich ist die Gruppe vereint, aber der Gauner ist immer noch weg. „Frag den Hexer, ob er uns helfen kann. Ihr Elfen kennt euch doch aus mit Wäldern und so.“ schlägt Bolodon vor. Lissaia ist zunächst eingeschnappt, („Ja, klar, wir Elfen. Soll ich vielleicht noch einen Baum umarmen oder nackt im Mondschein tanzen?“) aber nach freundlicher Beschwichtigung der Gruppe (Bolodon: „Bitte nicht ausziehen!“, Hendreg: „Wieso Mondschein, Tageslicht ist doch viel besser...“ und Thorg: „Ich mag auch Bäume.“) überredet sie den Hexer durch ihre weiblichen Reize.

„Ich wirke Tiersprache und schicke dann deinen Vogel los, er kennt ihn ja schon.“ Der Hexer holt einen Ritualbeutel heraus, entfaltet ihn zu einem kleinen Ritualkreis, Hendreg entzündet die Kerzen und der Hexer zaubert. Nach 8 Minuten (+0) würfelt er die Probe (Geräte +0, Pfad der Tiere 14) und investiert 3 AP für 30 Minuten. Die zahme kluge Krähe versteht den Befehl, und schon bald zeigt sie die Position des Flüchtlings durch ihr Krächzen an.

① Geisterbeschwürungen

Bei einer Beschwörung ruft der Magier einen Geist herbei, wobei für einen **niederen Geist** ein allgemeiner Zauber (wie *Waldgeist beschwören*) ausreicht, während **hohe Geister** einen eigenen Ritualzauber erfordern (wie *Baradaun den Blauflammenden beschwören*). Von einem beschworenen Geist kann man einen **Fetisch** anfertigen (kostet 10 Gulden), mit dessen Hilfe man den Geist später wesentlich leichter rufen kann (Probe +5).

Der gerufene Geist ist dem Magier **Gehorsam** schuldig, wobei er maximal **einen Tag** zur Verfügung steht. Bei passenden Diensten ist der Geist problemlos zu handhaben, wenn der Geist aber stark gefährdet wird oder gegen seine Gesinnung handeln soll, muss der Magier pro **Befehl** eine erfolgreiche **Probe auf CHR** ablegen und **1 AP** ausgeben. Scheitert diese Probe, kann der Geist sich aus dem Bann befreien. Meist wird er einfach verschwinden, manchmal aber den Magier angreifen oder ihm anders schaden. Engel können keine absolut bösen Taten begehen (Kinder abschlachten, unter Eid lügen) und verbannen sich lieber selbst, als einem solchen Befehl Folge zu leisten.

Will man einen Geist dauerhaft mit einer Aufgabe betrauen, muss man einen speziellen **Geisteraltar** erschaffen und mit einem **Seelenopfer** binden, was ein Ritual erfordert und im Kapitel *Magische Gegenstände* beschrieben wird. Der Befehl wird in den Altar eingraviert und zwingt den Geist, in bis zu 3 km Umkreis tätig zu werden. In der Regel dienen solche Altäre zum Bewachen einer Region oder eines Gebäudes.

Mit einer beliebigen magischen Kraft kann man auch versuchen einen Geist zu **verbannen**, wobei eine **Konfliktprobe** gegen die WK des Geistes oder Beschwörers nötig ist. Sowohl der Beschwörer als auch der Geist selber können ihre WK mit AP unterstützen. Ein verbannter Geist ist für 99 Jahre machtlos, ein im Kampf **entkörperter** lediglich 3W6 Tage. Will man einen Geist dauerhaft loswerden, muss man ihn in eine „**Geisterflasche**“ sperren und diese irgendwo sehr tief vergraben. Geister können nicht sterben, außer sie werden von einem Erzgeist oder Gott vernichtet. Es gibt Gerüchte über einen Zauber zum Vernichten von Geistern, aber keine magische Fakultät kann damit aufwarten.

Um einen **Untoten** zu beschwören, benötigt der Magier einen **Teil des echten Leichnams** des Geistes (sein gefülltes Grab oder einen intakten Knochen, Staub oder Splitter reichen nicht) oder einen **sehr persönlichen Gegenstand**, der mit dem Geist in Verbindung steht (haben nur gut 10% aller Untoten, meist eine persönliche Waffe, ein Medaillon mit dem Bild der Geliebten oder ein sehr vertrautes Werkzeug). Als Körper hingegen reicht irgendeine gut erhaltene Leiche eines Fremden.



Beispiel: „Verdammte Krähe!“ Wütend hetzt Gamet „Nachtklaue“ durch den Wald, seines Zeichens Auftragsmörder und Kultist des Mimikry im zweiten Grad. Irgendwie blieben ihm diese 4 Volldeppen immer auf den Fersen, was er auch anstellte. „Na dann, etwas Hilfe wird nicht schaden.“ Schon haben seine Augen einen geeigneten Kandidaten gefunden - eine harmlose kleine Natter unter einem Stein.

Mit der gefangenen Schlange kriecht er in ein dichtes Dornengebüsch, die Kratzer ignorierend, und reißt sich die Lumpen vom Körper. Lächelnd trennt er die Nähte des groben Stoffes auf, dann entfaltet sich der geschickt getarnte Fetisch in Form einer flachen schwarzweißen Schlange mit drei leuchtend grünen Augen...

Während die 4 Schergen und ihr Elfenfreund beginnen, das Gebüsch zu durchsuchen („Nein, verdammt, kein Feuerstrahl!“) murmelt Gamet das Ritual vor sich hin, verweifelt bemüht und 6 MOT im Voraus investierend. Der Zusatzwurf klappt dann auch trotz der -5 durch lausiges Gerät, und der Hexer erleicht. „Teufelsmagie.“

Durch die Warnung vorsichtig berät die Gruppe ihr Vorgehen und hört nicht, wie Gamet der kleinen Dämonenschlange seine Befehle ins Ohr flüstert: „Decke meinen Rückzug, während ich verschwinde. Und mach keinen Scheiß, sonst verbanne ich dich in die Niederhöhlen!“ Zischelnd stimmt Knaiaffel zu.

Wieder spürt der Hexer Teufelsmagie - nicht aber, das zwei Zauber gleichzeitig gewirkt werden. „Dort, was ist das?“ Wogend und wallend erhebt sich eine wimmelnde Masse aus Augen, Klauen und Tentakeln aus dem Gebüsch - so schnell, wie die kleine Natter sie weben kann. „Das muss irgend ein Dämon sein - vielleicht ein Seuchendämon? Geht nicht zu dicht ran!“ Minuten vergehen, während die Abenteurer versuchen den neuen Gegner einzuschätzen.

Irgendwann fliegt probenhalber ein Stein. Als die Illusion zerplatzt und die teuflische Schlage zwischen die Wurzeln flüchtet, hören sie nur noch ihr hämisches Lachen. „ZSSS! Ihr Narren! Mein Bessschwörer isst jetztt genau da, wo er hinwollte!“ „Bitte? Meinst du, er wollte nach Albion?“ Grinsend entschließt sich Knaiaffel, doch noch etwas zu bleiben. „Wass bietet ihr für die Antwort?“ Es lohnt sich immer, noch etwas zu verhandeln - auch wenn man nicht das geringste zu tauschen hat...

① Magische Unfälle & Patzer

Magische Unfälle tragen oft zur Erheiterung der Unbeteiligten bei, allerdings ebenso zur Bildung der „Gildenkasse“ zur Deckung von magischen Schäden (jede Gilde verlangt 10% der Einkünfte ihrer Mitglieder). Generell sind Patzer bei Kräften wenig zerstörerisch, bei mächtigen Ritualen hingegen oft eine Katastrophe. In den meisten Fällen sollte der SL den Patzer nach der Situation gestalten. Für den Fall das ihm nichts einfällt, gibt es im Anschluss 3 Tabellen:

| W6 | Leichte Patzer (1 bis 5 AP) |
|----|--|
| 1 | Der Zauber betrifft das falsche Ziel. |
| 2 | Der Zauber misslingt und kostet W6 AP zusätzlich. |
| 3 | Der Magier leidet W6 Runden lang an heftiger Verwirrung, -5 auf alle Proben und er kann nicht zaubern. |
| 4 | Der Zauber verärgert alle Feen und Kobolde in 1000m Umkreis. |
| 5 | Der Zauber kostet LP statt AP. |
| 6 | Die Wirkung des Zaubers verkehrt sich ins Gegenteil. |

| W6 | Mittlere Patzer (6 bis 20 AP) |
|----|--|
| 1 | Der Zauber betrifft das falsche Ziel. |
| 2 | Der Magier leidet 2W6 Minuten lang an heftiger Verwirrung, hat -5 auf alle Proben und kann nicht mehr zaubern. |
| 3 | Der Zauber ruft einen wütenden Geist herbei (1W6): 1 bis 3 = Naturgeist, 4 = Engel, 5 = Dämon, 6 = Untoter. |
| 4 | Der Zauber verwirrt die Magie in AP Metern Umkreis, alle Zauber sind hier für einen Tag um -5 erschwert. |
| 5 | Der Zauber kostet den Magier zusätzlich 2W6 LP. |
| 6 | Die Wirkung des Zaubers verkehrt sich ins Gegenteil. |

| W6 | Schwere Patzer (21 bis 100 AP) |
|----|---|
| 1 | Der Zauber betrifft das falsche Ziel, auch über sehr große Entfernung. |
| 2 | Der Magier erleidet einen astralen Schock und kann 3W6 Wochen lang keine Magie wirken. |
| 3 | Der Zauber verärgert einen Erzgeist (1W6): 1 = Erzelementar, 2 = mächtiger Untoter, 3 und 4 = Erzengel, 5 und 6 = Erzdämon. |
| 4 | Der Zauber verändert den Ort in AP Metern Umkreis dauerhaft nach Maßgaben des SL. |
| 5 | Der Zauber kostet jeden in AP Metern Umkreis stehenden 3W6 LP. |
| 6 | Die Wirkung des Zaubers verkehrt sich ins Gegenteil. |

Überschwere Patzer haben in der Regel so heftige Folgen, dass der SL ihren Effekt dem Abenteuer entnehmen kann oder einen begrenzten Ort verfluchen muss. Bereits ein einfacher Fehlschlag bei einem Großritual über 100 AP wird als mittlerer Patzer gewertet!

① Handhabung von Artefakten

Magische Gegenstände werden grob in Zauberwerk (wirkt nur einmal und verliert dann jeden Nutzen) und Reliquien (wirken mindestens einmal am Tag) eingeteilt. Alle haben für eventuelle Proben (Bannzauber, Störung) einen FW von 15 und machen bei normalem Gebrauch niemals Fehler oder gar Patzer.

Normalerweise reicht es aus, sie einfach zu benutzen wie weltliche Gegenstände, um ihre Magie zu aktivieren, oder man benötigt ein Befehlswort, das (verschlüsselt) eingraviert ist. Ansonsten werden sie einfach wie magische Kräfte verwendet, die immer gelingen und nie Patzer haben.

Zauberwerk wird von jeder Schule exklusiv gefertigt. In der Regel stellt man es mit einem Tagesritual und billigem Material her. Wenn man es ordnungsgemäß anwendet funktioniert es immer, bei Störungen oder Gegenmagie hat es FW 15. Nach seiner Anwendung verliert es jeden Nutzen, nicht selten zerfällt es auch oder wird zumindest offenkundig wertlos.

Reliquien hingegen erfordern wesentlich mehr Aufwand und seltene Rituale. Als Grundlage werden magische **Runen** benötigt, die in den Körpern von Ungeheuern und Magiern entstehen. Für jede Anwendung pro 24 h ist ein Edelstein nötig, dessen Größe den AP des Zaubers entspricht und dessen Farbe zum verwendeten Zauber passen muss. Als Korpus ist ein Gegenstand aus edlem Material nötig (meist mit einem Geflecht aus Goldfäden, die das Mana leiten sollen), dessen Form die Wirkung der Runen modifiziert.

Auch hier klappt ein Einsatz immer, sofern keine störenden Einflüsse vorliegen. Auch in diesem Fall gilt wieder ein FW von 15. Aktiviert werden sie meist durch einfaches Benutzen oder bestimmte Befehlsworte.

Näheres siehe *Magische Gegenstände*

Die Schule der Hexerei



Hexen und Hexer sind auf die Magie des Lebens spezialisiert. Ihre Zauber wirken vor allem auf lebende Wesen - heilend, helfend, manipulierend oder verändernd.

Regeln: Hexen tragen generell **grüne Roben** oder robenartige Kleidung, verziert mit Fransen, Tier- und Pflanzenteilen sowie deren Bildern, und benutzen **Ellyrisch** als Ritualsprache.

⊗ Der Pfad der Pflanzen

Kraft: Macht über Pflanzen

Reichweite: 50m

AP-Kosten: 1 bis 5 AP pro Runde

Der Magier kann Pflanzen in einer Runde zu Reaktionen bewegen, die sonst bis zu einem Jahr dauern würden, z.B. Wachsen, Drehen, Blühen, Früchte Tragen oder Verwelken. Unnatürliche Reaktionen sind nicht möglich (z.B. laufen, sprechen), wohl aber sehr unwahrscheinliche. Eine typische Anwendung ist das **Fesseln von Gegnern** mittels Schlingpflanzen (Ausweichen, sonst -5 und keine Bewegung, bis die Pflanzen zerhackt sind) oder **Asthiebe** (Ausweichen, sonst 1W6-2, 1W6, 1W6+2 oder 2W6 Schaden). Kosten je nach Größe der Pflanzen: Kraut oder Blume 1 AP, Busch oder Strauch 2 AP, kleiner Baum oder 100 m² Gras 3 AP, mittlerer Baum 4 AP und großer Baum 5 AP. Pro Grad kann der Hexer eine Pflanze gleichzeitig lenken und somit (Grad) Ziele fesseln.

Ritual des 1. Grades: Wachstum bestimmen

Dauer: 8 Minuten

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 1 bis 5 AP pro Jahr

Der Hexer kann mit diesem Ritual das genaue Wachstum einer Pflanze in den nächsten Jahren bestimmen. Ein gänzlich unnatürliches Wachstum ist nicht möglich, wohl aber sehr exotische Fehlbildungen. Die nötigen AP werden durch die Größe (1 bis 5) mal Dauer in Jahren bestimmt. Um einen Busch genau in Form wachsen zu lassen sind 2 AP nötig, um in einem großen Baum einen Elfenbogen heranreifen zu lassen 50 AP und eine Probe auf *Handwerk: Bogner*.

Ritual des 2. Grades: Feldsegen

Dauer: 1 Tag

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 1 AP pro Hektar

Der Hexer bezeichnet während des Rituals ein Feld von beliebiger Größe. Dieses wird in den nächsten 12 Monaten einen um 50% höheren Ertrag haben, ist aber in keiner Weise gegen Unglücke geschützt - ein Schwarm Heuschrecken oder eine Überschwemmung können die Ernte vernichten. Das Ritual kann nur direkt nach der Saat erfolgen.

Ritual des 3. Grades: Wucherndes Unheil

Dauer: 1 Tag

Reichweite: Unbegrenzt

AP-Kosten: 1 AP pro Samen und Jahr

Der Hexer kann mit diesem Ritual an einem Ort in beliebiger Entfernung Samen sprießen lassen, die er zuvor dort hinterlassen hat und von denen er Abdrücke in Lehm besitzt. Jeweils 100 Kräuter-, 10 Busch- oder 1 Baumsamen wächst pro AP um 1 Jahr. Bei 10 Samen und 5 AP kann man also ein sehr dichtes Gebüsch an einem Tag wachsen lassen.

Ritual des 4. Grades: Baum erwecken

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: Berührung / 100m

AP-Kosten: 10 AP

Der Hexer kann mit diesem Ritual einen Baum animieren, der dann wie ein großes Tier läuft und sich in Sichtweite nach dem Willen des Hexers bewegt. Bäume sind immun gegen schwere Wunden und können nur mit Äxten und Feuer wirksam bekämpft werden. Sie sind bis zu eine Stunde mobil und haben folgende Werte:

Animierter Baum

STR: 30 GES: 5 INT: 1 CHR: 0

WK: - WN: - VT: - LP/AP: 60

Bewegung: 20 wurzelnd.

Angriffe:

3 Asthiebe 13 (2W6)

Rammen (1W6 Strukturpunkte)

Abwehr 0 (20 PW 3)

Ritual des 5. Grades: Wald beherrschen

Dauer: 1 Tag

Reichweite: 10m Radius pro AP

AP-Kosten: 10 oder mehr AP

Dieses seltene und geheimnisvolle Ritual erlaubt es dem Hexer, einen ganzen Wald gegen seine Feinde zu hetzen. Er befindet sich im Zentrum eines Waldes und lenkt in diesem alle Pflanzen, während er durch die Augen der Kleintiere sieht. Die Pflanzen bewegen sich wie durch die Kraft, aber ohne weitere Kosten.

Der Effekt hält 24 Stunden oder bis der Hexer den Kreis verlässt.

Der Pfad der Tiere**Kraft: Tierherrschaft**

Reichweite: 50m

AP-Kosten: 1 bis 5 AP nach Größe

Der Magier kann nichtmagische Tiere in Reichweite mental kontrollieren und sie für bis zu 10 Minuten zu allen für sie möglichen Reaktionen bewegen. Die Tiere können alles tun, wofür sie körperlich und geistig in der Lage sind. Eigene Fertigkeiten (Spurenlesen, Angriffe) werden ohne Malus ausgeübt. Die AP richten sich nach der Größe der Tiere (Bis Ratte 1, bis Kaninchen 2, bis Schwein 3, bis Pferd 4 und bis Elefant 5). Pro Grad kann der Hexer ein Tier kontrollieren.

Ritual des 1. Grades: Schwarmruf

Dauer: 8 Minuten

Reichweite: 1000m Radius

AP-Kosten: 1 AP pro Minute

Der Hexer kann mit diesem Zauber einen ganzen Schwarm kleiner Tiere (maximal Kaninchen) aus der Umgebung (bis 1 km) herbeirufen und befehligen. Generell hat so ein Schwarm 60 LP und pro 15 LP einen Angriff mit W6 Schaden pro Runde. Hornissen oder Piranhas sind natürlich wirksamer als Mäuse oder Fliegen. Näheres siehe im Bestiarium (unter Ratten).

Ritual des 2. Grades: Tiersprache

Dauer: 8 Minuten

Reichweite: 100m

AP-Kosten: 1 AP pro 10 Minuten

Der Hexer oder eine bezauberte Person kann durch dieses Ritual mit einer Tiergattung seiner Wahl kommunizieren. Dabei ist zu beachten, dass Tiere meist nur sehr spärlich reden und auch längst nicht das Wissen von Sterblichen haben. Ein Fuchs wüsste zum Beispiel, dass einige Menschen am Morgen durch den Wald kamen, nicht aber, ob sie Waffen und das Wappen des bösen Herzogs trugen. Ein Haustier kennt sich viel besser mit Menschen aus als ein wildes und ist auch deutlich freundlicher.

Ritual des 3. Grades: Tiersinne

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 1 AP pro Stunde

Der Hexer kann seine Sinne oder die einer anderen Person einer ihm bekannten Tierart anpassen. Die meisten werden einen oder mehrere Sinne in besserer Form haben (WN +5 bis +10), aber andere können schlechter sein. Ein Hund kann z.B. sehr gut riechen, aber schlecht sehen.

Ritual des 4. Grades: Tiergestalt

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 1 AP pro Stunde oder 25 AP

Der Hexer kann sich oder eine andere Person in ein ihm bekanntes Tier seiner Wahl verwandeln. Dies gilt nur für normale Tiere von mindestens 1 kg und höchstens 1000 kg Gewicht, nicht für Kleinsttiere oder Ungeheuer. Die Verwandlung hält eine Stunde pro AP an, für 12 AP auf Dauer. Nach dem Tode verwandeln sich die Tiere in menschlichen Leichen zurück. Ist der Zauber bekannt, kann er auch bei Permanenz gebannt werden. Während der Verwandlung behält das Opfer seine geistigen Fähigkeiten, sein Wissen und seine INT, verliert aber die meisten körperlichen Fähigkeiten und kann nur minimal kommunizieren. Dafür erhält er die angeborenen Fähigkeiten des Tieres und kann z.B. problemlos fliegen oder Spuren mit dem Geruchssinn verfolgen.

Ritual des 5. Grades: Tierarmee

Dauer: 1 Tag

Reichweite: 100m

AP-Kosten: Größenklasse der Tiere AP

Der Hexer kann mit diesem Ritual beliebig viele normale Tiere seinem Willen unterwerfen, sofern sie sich das ganze Ritual über in 100m Umkreis aufhalten. Die Herrschaft endet erst bei einem neuen Ritual oder nach dem Tod des Magiers.


Der Pfad des Lebens
Kraft: Heilung

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 1 AP pro Grad LP

Der Magier kann einen verlorenen LP pro AP und Grad bei sich oder anderen in einer Minute heilen. Es ist zu beachten, dass schwere Wunden oftmals vorher erfolgreich operiert werden müssen, um dauerhafte Verkrüppelungen zu vermeiden.

Ritual des 1. Grades: Heilschlaf

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 1 AP pro W6 LP

Der Hexer kann mit diesem Ritual einen Patienten im Kreis in einen heilsamen Schlaf versetzen. Er erhält pro AP in der nächsten Nacht W6 LP und 3 zusätzliche Genesungsproben gegen Krankheiten oder Gifte - die allerdings auch kritisch misslingen können.

Ritual des 2. Grades: Geist der Natur

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 5 AP

Der Hexer kann mit diesem Ritual einen beliebigen Naturgeist (also Waldgeist, Wassergeist, Himmelsgeist oder Herdgeist) herbeirufen und kontrollieren. Er dient dem Hexer bis zu 24 Stunden im Rahmen seiner Fähigkeiten.

Ritual des 3. Grades: Läuterung

Dauer: 1 Tag

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 1 AP pro STR des Patienten

Der Hexer kann alle fremden Stoffe und Wesen aus einem Patienten entfernen. Dies schließt Gifte und Krankheitserreger ein, allerdings auch Tätowierungen, Zahnersatz, Wundnähte oder Ohringe. Es ist der beste Zauber gegen Vergiftungen, bei vielen starken Giften aber zu langsam.

Ritual des 4. Grades: Gestaltwandel

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 1 AP pro Stunde oder 25 AP

Mit diesem Ritual kann der Hexer seinen Körper oder den eines Anderen im Kreis nach Belieben optisch verändern. Die Fähigkeiten ändern sich fast nicht, außer es liegt eine gezielte Verstümmelung oder erhebliche Modifikation (Schwimmhäute...) vor. Um andere Personen zu imitieren, ist eine Probe auf CHR nötig. Das Gewicht der Personen bleibt immer gleich, ebenso der Anteil von Knochen, Muskeln, Organen und Fett. Der Effekt hält eine Stunde pro AP, bei 25 AP permanent bis zur Aufhebung oder Bannung.

Ritual des 5. Grades: Regeneration

Dauer: 1 Tag

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: Ursprüngliche Attributswerte des Patienten an AP

Dieses mächtige Ritual lässt einen Patienten wieder seine „natürliche Form“ annehmen. Verlorene Körperteile und Organe wachsen nach, und wie bei einer Läuterung gehen alle Fremdkörper verloren.

Narben verschwinden und die Haut wird rosig zart. Alle Attributssteigerungen gehen verloren, können aber durch je einen Monat Training wieder aufgebaut werden.

⊛ Der Pfad des Himmels

Kraft: Segenskraft

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 1 AP pro Segen

Der Magier kann für einen AP bis zu 10 Minuten lang ein beliebiges Attribut oder einen Nebenwert des Zielcharakters um seinen Grad x 2 erhöhen.

Ritual des 1. Grades: Schutz vor Bösem

Dauer: 8 Minuten

Reichweite: Berührung / 3m

AP-Kosten: 1 AP pro Stunde

Der Hexer kann mit diesem Ritual um ein Wesen oder Objekt im Kreis eine Aura mit 3m Radius erschaffen. Sie bannt alle Zauber bis 5 AP (außer Heilung und Segen) und verbietet Verdammten, Dämonen und Untoten den Zutritt - dringen sie dennoch ein, verlieren sie 1W6 LP pro Runde. Außerdem haben alle nicht bösen Wesen in der Aura einen Bonus von +5 auf WK gegen negative Gefühle.

Ritual des 2. Grades: Offenbarung

Dauer: 1 Tag

Reichweite: Domäne der Götter

AP-Kosten: 1 AP pro erreichbarem Gott

Der Hexer kann mit diesem Ritual die Götter um ihre Meinung zu einem Thema bitten. Er stellt eine moralische Ja-Nein-Frage und hört dann das Ergebnis der Abstimmung - allerdings werden alle Gottwesen befragt, auch Teufel. Sie beantworten nur nach moralischem Standpunkt und geben keine technischen oder taktischen Ratschläge. Der Hexer kann also fragen „soll ich den Auftrag annehmen?“, nicht aber „soll ich den mysteriösen Hebel ziehen?“.

Ritual des 3. Grades: Schutzsegen

Dauer: 1 Tag

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 1 AP pro Strukturpunkt

Dieses Ritual wird auf Gebäude, Schiffe oder andere große Objekte gewirkt und kostet 1 AP pro Strukturpunkt. Die Gefahr von Unfällen in und mit dem Objekt halbiert sich auf Dauer, bis der Segen gebannt oder durch einen schweren Frevel entweiht wird.

Ritual des 4. Grades: Himmlische Rüstung

Dauer: 8 Minuten

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 1 AP pro 10 Minuten

Der Hexer ruft für sich oder einen anderen eine magische Rüstung herbei, die wie angegossen passt und nichts wiegt. Sie bietet einen PW von 10, wirkt aber nur, solange ihr Träger keine Todsünde auf dem Gewissen hat. Gegen Engel und heilige Zauber ist sie nutzlos.

Ritual des 5. Grades: Lied der Ordnung

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: AP x 10m Radius

AP-Kosten: 10 oder mehr AP

Der Hexer kann mit diesem Ritual ein Lied erzeugen, das jedem in Reichweite die Überzeugung der natürlichen Ordnung eingibt. So lange man nicht gegen sie verstößt, kann man frei handeln. Töten und Ähnliches ist aber nur dann möglich, wenn es die Ordnung nicht gefährdet: Man kann also durchaus um Nahrung kämpfen wenn sie knapp ist oder um einen Täter zu bestrafen, nicht aber aus Gier oder um einer Ideologie zu dienen.

Die Schule der Zauberei

Zauberer sind auf die Magie der Elemente spezialisiert und können Lebewesen nur als Objekte manipulieren. Sie neigen zu einer sehr wissenschaftlichen Arbeitsweise, können aber auch durch die Zerstörungskraft ihrer Zauber berauscht werden.

Regeln: Zauberer tragen **blaue Roben** mit silbernen, goldenen und farbigen Zeichen, ihre arkane Sprache ist **Drakonisch**.

Der Pfad des Feuers
Kraft: Feuerstrahl

Reichweite: 20m

AP-Kosten: 3 AP pro Strahl

Der Magier kann einen Feuerstrahl schleudern, der Grad W6 Schaden anrichtet. Die Flammen sind gut einen Schritt dick und können bis zu 3 Personen nebeneinander oder hintereinander treffen, sofern diese ihm nicht per Ausweichen entgehen. Außerdem werden entzündliche Gegenstände in der Flammenbahn in Brand gesetzt und geschlossene Räume erheblich aufgeheizt. Der Flammenstrahl kann weder punktgenau noch dezent eingesetzt werden.

Ritual des 1. Grades: Schutz vor Feuer

Dauer: 8 Minuten

Reichweite: Berührung / 10cm

AP-Kosten: 1 AP pro Stunde

Der Zauberer kann mit diesem Ritual ein Wesen oder Objekt mit einer Aura von 10cm Dicke versehen, die eine Stunde pro AP hält. In ihrem Bereich erlöschen kleinere Flammen sofort und gegen große oder magische Feuer gibt es einen Schutz von 10 Punkten.

Ritual des 2. Grades: Feuerball

Dauer: 8 Minuten

Reichweite: Grad x 50m

AP-Kosten: 3 AP pro 2 Schritt Radius

Der Zauberer erschafft mit diesem Ritual einen kleinen Ball aus Feuer, der bis zu einer Minute über der Hand des Magiers schwebt. Wirft er ihn gegen ein Objekt (Probe auf Wurfaffen +3), platzt er zu einer Kugel mit 2 m Radius pro 3 AP. In diesem Bereich erleiden alle Ziele 2W6 Feuerschaden.

Ritual des 3. Grades: Flammenaura

Dauer: 8 Minuten

Reichweite: Berührung / 1m

AP-Kosten: 1 AP pro 10 Minuten

Der Zauberer hüllt mit diesem Ritual ein Wesen oder Objekt in Flammen, die ihm nichts anhaben. Alle anderen Wesen in 1m Umkreis (also jeder mit ihm im Nahkampf befindliche) erleidet pro Runde 1W6+2 Feuerschaden.

Ritual des 4. Grades: Feuersäule

Dauer: 8 Minuten

Reichweite: 100m

AP-Kosten: 6 oder mehr AP

Der Zauberer ruft mit diesem Ritual eine Säule aus purem heißem Feuer herbei, die er nach seinem Wunsch in 100m Umkreis mit bis zu 50m pro Runde lenken kann. Sie hält 1 Runde pro AP (mindestens 1 Minute) und richtet in einem 3m breiten Bereich 3W6 Feuerschaden an. Holzgebäude verlieren 1 LP pro Runde.

Ritual des 5. Grades: Feuerwalze

Dauer: 8 Minuten

Reichweite: 50m

AP-Kosten: 12 AP oder mehr

Der Zauberer erschafft mit diesem Ritual vor sich eine 3m mächtige und AP (mindestens 12) Schritt breite Walze aus Feuer, die er in einer Runde bis zu 50m nach vorne walzen lässt. Wer von ihr überrollt wird, erleidet 3W6 Feuerschaden.

Der Pfad des Wassers
Kraft: Frosthauch

Reichweite: 10 Schritt pro AP

AP-Kosten: 1 AP pro 10 m Länge

Der Magier kann in einem Kegel von 10 Schritt Länge pro AP und 2 Schritt Breite pro Grad alle tote Materie bis zu 50° C abkühlen. Ziele in dem Bereich erleiden 1W6 Punkte Kälteschaden pro Runde, sofern sie nicht gegen Kälte geschützt sind (Kleidung -1, Winterkleidung -2 und dicke Pelze -3) oder schnell ins Warme kommen. Nasse Kleidung und viele Pflanzen werden gefroren, Wasser friert bis zu 30 cm tief ein. Metall und Stein können spröde werden und bis zur Hälfte ihres PW oder QW verlieren.

Ritual des 1. Grades: Wasserwandeln

Dauer: 8 Minuten

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 1 AP pro Stunde

Der Zauberer wirkt dieses Ritual auf ein Wesen, das danach nicht mehr im Wasser versinken kann. Das Laufen auf ruhigem Wasser ist einfach, bei Wellengang aber extrem schwierig.

Ritual des 2. Grades: Kältefessel

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: Grad x 20m

AP-Kosten: 1 AP pro Minute Erstarrung

Der Zauberer erzeugt mit diesem Ritual einen Strahl aus purer Kälte, der jedes getroffene Wesen mit einem Eispanzer umschließt. Das Eis schmilzt nach AP Minuten und lässt die Wesen lebendig frei, sie verlieren im Eis jedoch pro Minute 1 LP. Bei sehr kaltem Wetter bleibt der Eispanzer eine Stunde pro AP bestehen. Jedes Opfer kann mit einer Probe auf STR -10 pro Minute versuchen, den Eispanzer zu sprengen.

Ritual des 3. Grades: Wasseratem

Dauer: 8 Minuten

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 1 AP pro Stunde

Der Zauberer kann mit diesem Zauber einem Wesen die Fähigkeit verleihen, Wasser zu atmen wie ein Fisch. Sehr schmutziges Wasser führt zu Husten oder Krankheiten, abgestandenes Wasser hat nicht genügend Sauerstoff.

Ritual des 4. Grades: Eiswelt

Dauer: 1 Tag

Reichweite: AP x 10m Radius

AP-Kosten: 12 oder mehr AP

Dieses Ritual verwandelt einen Bereich von AP x 10m Radius in eine Eislandschaft. Die Kälte (-50° C) bleibt mindestens einen Tag bestehen.

Ritual des 5. Grades: Flutwelle

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: 1000m

AP-Kosten: 1 AP pro 10m Breite

Dieses Ritual ruft eine gewaltige Welle von 15m Höhe und mindestens 100m Breite in einem Gewässer hervor, die sich in die gewünschte Richtung ergießt. In flachen Regionen kann sie ganze Küsten überspülen.

Der Pfad der Erde**Kraft: Erdmacht**

Reichweite: 50m

AP-Kosten: 1 AP pro Grad x 50kg

Der Magier kann pro AP bis zu Grad x 50kg Druck auf einen Bereich oder Gegenstand ausüben. Er kann Gegenstände schieben, niederdrücken oder schweben lassen (Tempo bei Levitation maximal: (Schub / Masse) x 10m pro Runde). Es ist nicht möglich, Gegenstände in sich zu verformen, selbst Drehen ist schon schwer, Sand oder Wasser sind kaum zu erfassen. Großen Wurfgeschossen kann man oft mit +3 ausweichen, sie richten je nach Form maximal 1W6 Schaden pro AP an - bei Gebäuden und Schiffen zerstören sie jedoch 1 Strukturpunkt pro 2 AP und Grad.

Ritual des 1. Grades: Erdformung

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: 10m

AP-Kosten: 1 AP pro 3 Kubikmeter

Der Zauberer kann mit diesem Zauber Erde, Sand und Geröll nach seinem Willen formen. Nach Ende des Rituals fällt die Erde normal zusammen, wenn sie nicht gestützt wird.

Ritual des 2. Grades: Schwebefeld

Dauer: 8 Minuten

Reichweite: 100m

AP-Kosten: 1 AP pro Schritt Radius

Der Zauberer kann mit diesem Ritual einen kugelförmigen Bereich schwerelos machen. Der Effekt hält eine Stunde an. Wenn das Ritual auf einen schweren Gegenstand gewirkt wird, kann man ihn damit zeitweilig erheblich leichter machen.

Ritual des 3. Grades: Erdreise

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 1 AP pro Minute

Der Zauberer kann mit diesem Ritual die Erde (nicht aber massiven Fels oder Mauern) dazu bringen, um ihn herum eine Blase von 3m Durchmesser zu bilden, die sich nach seinem Willen um 50m pro Minute durch die Erde bewegt. Die Blase hat nahezu keinen Effekt auf die Umgebung, es ist nur ein leichtes Zittern zu spüren.

Ritual des 4. Grades: Tunnelgräber

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: 100m

AP-Kosten: 1 AP pro Schritt Länge

Der Zauberer kann mit diesem Ritual in Erde oder massivem Fels einen Tunnel von 1m Durchmesser und bis zu 100m Länge erschaffen, der eine Stunde hält und sich dann wieder mit Erde füllt. Der Beginn des Tunnels muss immer direkt vor ihm und das Ende sichtbar sein.

Ritual des 5. Grades: Erdbeben

Dauer: 1 Tag

Reichweite: 1000m

AP-Kosten: 24 oder mehr AP

Der Zauberer kann mit diesem Ritual ein Beben von AP m Durchmesser erzeugen, das eine Stärke von 6 hat. Einfache Häuser werden zumeist zerstört oder schwer beschädigt, solide Bauten wie Festungsmauern zumindest beschädigt. Jedes Gebäude verliert W20 x 5% seiner Strukturpunkte, besonders leichte oder solide hingegen nur W6 x 5%.

 **Der Pfad der Luft****Kraft: Luftumwandlung**

Reichweite: 50m

AP-Kosten: 1 AP pro Grad x 5m Radius

Der Magier kann Luft in einem Radius von Grad x 5m pro AP mit Nebel, Regen, Wind (ca. 50 km/h), Flaute oder kleinen Blitzen (1 LP Schaden und eine Runde Konfusion (-2) bei allen Wesen im Bereich) füllen. Ob diese nach einer Runde Wirkungszeit verbleiben, hängt vom Wetter der Region ab.

Ritual des 1. Grades: Niederschlag

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: AP x 10m Radius

AP-Kosten: 1 AP pro 10m Radius

Dieses Ritual ruft im Umkreis ergiebigen Regen, Hagel oder Schnee je nach Umgebung herbei. Dieser dauert je nach Luftfeuchtigkeit zwischen einer Minute und einer Stunde.

Ritual des 2. Grades: Blitzruf

Dauer: 8 Minuten

Reichweite: 30 Schritt pro AP

AP-Kosten: 1 AP pro 30 Schritt Reichweite

Der Zauberer kann mit diesem Ritual heftige Blitze erzeugen, die ein Ziel in bis zu 100 Schritt Reichweite treffen und dort (Grad +1) W6 B Schaden anrichten, dazu springen die Blitze auf alle Ziele in bis zu 3 Schritt Umkreis um, richten dort noch einmal (Grad +0) W6 B Schaden an und von hier aus noch einmal in weiteren 3 Schritt Umkreis (Grad - 1) W6 B.

Ritual des 3. Grades: Sturmhülle

Dauer: 8 Minuten

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 1 AP pro Minute

Der Zauberer umgibt ein Wesen oder Objekt mit einem heftigen Wirbelwind von 3 Schritt Radius. Dieser hält nicht nur kleine Objekte und schädliche Gase vom Träger fern (Deckung -5 gegen alle Angriffe, -10 gegen Pfeile und Bolzen), er kann ihn auch mit bis zu 100 Schritt pro Runde fliegen lassen. Allerdings kann der Träger selbst kaum angreifen und hat erhebliche Probleme bei der Wahrnehmung (Angriff und WN -5).

Ritual des 4. Grades: Wetterkontrolle

Dauer: 1 Tag

Reichweite: AP x 100m Radius

AP-Kosten: 12 oder mehr AP

Der Zauberer kann mit diesem Ritual im Umkreis das Wetter für einen Tag bestimmen. Die Änderung beträgt höchstens zwei Stufen (Wind > starker Wind > Sturm; Trockenheit > Nieselregen > Starker Regen).

Ritual des 5. Grades: Wettersphäre

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 24 AP pro 10 Schritt Radius

Mit diesem Ritual erzeugt der Zauberer einen permanenten Wetterbereich, in dem immer die selben Bedingungen herrschen. Er ist wie durch eine Kuppel vom Rest der Welt getrennt, Wesen können ihn aber leicht betreten und verlassen. Jedes Wetterextrem (sehr kaltes oder heißes Wetter, Sturm oder Vakuum) zerstören die recht empfindliche Wetterblase sofort. Das Wetter in der Blase entspricht immer dem Wetter bei der Erschaffung, Extreme sind nicht möglich.

Die Schule der Nekromantie

Nekromanten sind auf die Magie des Todes und der Schattenwelt spezialisiert. Obwohl sie nicht grundsätzlich böse sind, werden sie zu recht gefürchtet, denn ihre Zauber können so tödlich sein wie keine anderen.

Regeln: Nekromanten tragen **schwarze Roben** mit silbernen Zeichen, ihre arkane Sprache ist **Diabolisch**.

Der Pfad des Wissens
Kraft: Aurawandern

Reichweite: Grad x 30m

AP-Kosten: 1 AP pro Minute

Der Magier kann seine Wahrnehmung von seinem Körper getrennt bis zu Grad x 30 m von seinem Körper entfernt einsetzen. Während dieses Vorganges ist sein Körper völlig bewegungs- und hilflos. Die Sinne des Magiers sind nur als fahles Abbild zu erkennen (Heimlichkeit +10) und können nicht verletzt werden. Werden aber die Sinne des Magiers überlastet (grelles Licht, Lärm, Hitze...), kann er bis zu 1W6 Betäubungsschaden pro Runde erleiden. Der Magier kann seine Wahrnehmung jederzeit in den Körper zurückziehen, dies geschieht automatisch bei einer Ohnmacht oder Verletzung.

Ritual des 1. Grades: Magie analysieren

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: 1m

AP-Kosten: 1 AP pro Probe

Mit Hilfe dieses Rituals können Nekromanten nicht nur aktive Zauber und Artefakte auf ihre Wirkung hin untersuchen, sondern sogar Restspuren verwendeter Magie finden. Jede Stunde ist eine Probe auf *Magietheorie* möglich.

Ritual des 2. Grades: Auffindung

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: 3, 30 oder 300km

AP-Kosten: 3 AP

Der Nekromant kann mit diesem Ritual jedes Wesen oder Objekt finden, von dem er eine Probe besitzt. Diese muss frisch und rein entnommen und mindestens 1 Gramm schwer sein (Haarsträhne, Blutstropfen...) und wird beim Ritual verbrannt. Befindet sich das gesuchte Objekt in bis zu 3 km Umkreis, erfährt der Nekromant die genaue Position, bei bis zu 30 km die genaue Richtung und bei bis zu

300 km die grobe Richtung (Abweichung um 2W6 Grad). Über 300 km, in einem Raum mit Bleiwänden, sehr tief unter der Erde oder an einem magischen Ort ist es nicht aufzuspüren.

Ritual des 3. Grades: Traumreise

Dauer: 1 Tag

Reichweite: Unbegrenzt

AP-Kosten: 2W6 LP und AP

Der Nekromant trennt durch den Verlust von 2W6 LP und AP seine Seele vom Körper und kann mit ihr in die Träume anderer Personen reisen, sofern er sie kennt (Name und Aussehen). In den Träumen hat er nicht mehr Macht als ein normales Traumwesen, im schlimmsten Fall erzeugt er einen Albtraum, der 1W6 LP kostet.

Eine andere Verwendung ist die Reise in das Totenreich. Hier, an der Grenze von Leben, Traum und Tod, kann er mit Todesboten und verlorenen Seelen reden, die noch nicht verurteilt wurden. Dank der massiven Bürokratie dauert das meist 4W6 Tage. Was die verwirrten Seelen ihm sagen wollen und können ist eine Entscheidung des SL, aber die Todesboten reagieren mitunter sehr grob auf Eindringlinge.

Ritual des 4. Grades: Wind des Schicksals

Dauer: 1 Tag

Reichweite: Unbegrenzt

AP-Kosten: 3W6 AP

Der Nekromant riskiert für dieses Ritual den Verlust von 3W6 AP und seines Verstandes. Nach erfolgreichem Ritual wirft er einen W6. Bei einer 1, 2 oder 3 erhält er zu einem Thema die Vision der wahrscheinlichsten Zukunft. Bei einer 4 und 5 erhält er unwahrscheinlichere Optionen, die meist wenig bringen oder sehr enge Bedingungen stellen. Eine 6 zeigt ihm **jede** mögliche Zukunft und raubt ihm für 3W6 Tage komplett den Verstand, danach erhält er eine geistige Störung nach Wunsch des SL. Was genau die Zukunft zeigt, ist ebenfalls seine Sache.

Ritual des 5. Grades: Göttliche Frage

Dauer: 1 Tag

Reichweite: Domäne des Gottes

AP-Kosten: 3W6 LP und AP

Der Nekromant opfert mit seinem Blut 3W6 LP und AP. Wenn er das überlebt, kann er einen Gott der Region besuchen und ihm eine Frage stellen. Ob der Gott, Elementarherr oder Teufel antwortet ist seine Sache, bei beleidigenden Fragen wird es aber ziemlich un schön.

⊛ Der Pfad der Täuschung

Kraft: Illusion

Reichweite: 50m

AP-Kosten: 1 AP pro Schritt / 10 Minuten

Der Magier kann eine kurzlebige improvisierte Illusion erschaffen, die pro AP bis zu 10 Minuten hält. Pro Grad kann sie einen Sinn täuschen. Geruch und Schall haben bis zu 50m Reichweite, Sicht- und Tastillusionen sind bis zu 5m groß.

Illusionäre Wesen tun nur das, was der Magier ihnen „einprogrammiert“ hat, in der Regel reicht das nur für wenige Reaktionen. Fertigkeiten des Magiers können mit -5 simuliert werden. Keine Illusion kann kämpfen oder Schäden anrichten. Auch tastbare Illusionen sind faktisch gewichtslos und nicht in der Lage, mehr als Staub oder Insekten zu halten.

Ritual des 1. Grades: Maske

Dauer: 8 Minuten

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 1 AP pro Stunde

Der Nekromant kann das Aussehen eines Wesens im Kreis nach seinem Wunsch verändern. Es kann bis zu 1 Schritt größer oder kleiner erscheinen, aber nicht unsichtbar, leuchtend etc.. Wenn er ein anderes Wesen genau kopieren will, ist eine Probe auf CHR des Nekromanten nötig, sonst kann man Fehler erkennen und die Illusion durchschauen.

Ritual des 2. Grades: Unsichtbarkeit

Dauer: 8 Minuten

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 1 AP pro 10 Minuten

Der Nekromant kann mit diesem Ritual ein Wesen im Kreis unsichtbar machen. Bei schnellen Bewegungen wird es sichtbar, und Dreck oder Objekte auf dem Wesen oder seiner Kleidung sind ebenfalls zu sehen. Nimmt er Sachen in seinen Körper auf, oder unter seine Kleidung, sind sie ebenfalls unsichtbar. Lichtquellen können nicht getarnt werden.

Ritual des 3. Grades: Doppelgänger

Dauer: 8 Minuten

Reichweite: Berührung / 3m

AP-Kosten: 1 AP pro Duplikat und 10 min.

Der Nekromant erzeugt mit diesem Zauber eine Kopie eines Lebewesens. Sie bewegt sich und spricht wie das Original und tut alles genau so, bleibt aber immer in 3m Umkreis. Wird der Doppelgänger getroffen, löst er sich auf. Ohne magische oder spezielle Sinne kann man die Duplikate nicht als solche erkennen und die Treffer verteilen sich per Zufall. Nach jedem Treffer wechseln alle Duplikate die Position. 1 Doppelgänger = 50% Trefferchance auf das Original, 2 = 33%, 3 = 25%, 4 = 20% etc.

Ritual des 4. Grades: Erschaffung

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 1 AP pro 10kg und Stunde

Der Nekromant kann mit diesem Ritual Objekte erzeugen, die wie echte funktionieren. Sie haben maximal einen PW von 3 und einen QW von 10. Ihre magische Natur kann durch eine gelungene Probe auf WN -5 erkannt werden, sie bieten aber in den meisten Fällen einen guten Ersatz für Seile, Kleidung, Zelte, Werkzeug und Schmuck.

Ritual des 5. Grades: Schattenhaus

Dauer: 1 Tag

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 1 AP pro 10m² und Tag

Der Nekromant kann mit diesem Ritual ganze Gebäude erschaffen. Leider haben sie nur 1 LP pro m² und sind leicht zu zerstören, als nette Unterkunft für kurze Zeit taugen sie aber allemal.

⊛ Der Pfad des Todes

Kraft: Böser Blick

Reichweite: 50m

AP-Kosten: 1 AP pro Runde Schmerzen

Der Magier kann Wesen mit einem direkten Blick in die Augen angreifen, der AP Runden lang durch Schmerzen und Atemnot (Grad) W6 Betäubungsschaden beim Opfer anrichtet. Das Opfer kann pro Runde mit einer Probe auf WK dem Schmerz widerstehen.

Ritual des 1. Grades: Poltergeist

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 2 AP

Der Nekromant kann mit diesem Ritual einen Poltergeist beschwören und kontrollieren, sofern er einen Knochen des Leichnams oder den Focus des Geistes besitzt. Dieser dient ihm im Rahmen seiner Fertigkeiten für bis zu 24 Stunden oder bis er verbannt wird. Die Beschwörung erfordert 2 AP.

Ritual des 2. Grades: Zombie

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 3 AP

Der Nekromant kann mit diesem Ritual einen Zombie beschwören und kontrollieren, sofern er einen Knochen des Leichnams oder den Focus des Geistes besitzt. Dieser dient ihm im Rahmen seiner Fertigkeiten für bis zu 24 Stunden oder bis er verbannt oder sein Körper vernichtet wird. Die Beschwörung erfordert 3 AP.

Ritual des 3. Grades: Skelettkrieger

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 4 AP

Der Nekromant kann mit diesem Ritual einen Skelettkrieger beschwören und kontrollieren, sofern er einen Knochen des Leichnams oder den Focus des Geistes besitzt. Dieser dient ihm im Rahmen seiner Fertigkeiten für bis zu 24 Stunden oder bis er verbannt oder sein Körper vernichtet wird. Die Beschwörung erfordert 4 AP.

Ritual des 4. Grades: Zombiehorde

Dauer: 1 Tag

Reichweite: 10m

AP-Kosten: 1 AP pro Zombie

Statt eines einzelnen Zombies kann der Nekromant eine ganze Armee untoter Diener beschwören, die jedoch immer als Gruppe agieren.

Ritual des 5. Grades: Skelettarmee

Dauer: 1 Tag

Reichweite: 10m

AP-Kosten: 2 AP pro Skelettkrieger

Statt eines einzelnen Skelettes kann der Nekromant eine ganze Armee untoter Diener beschwören, die jedoch immer als Gruppe agieren.


Der Pfad der Hölle
Kraft: Höllenzwang

Reichweite: 50m

AP-Kosten: 1 AP pro Runde Emotion

Der Magier kann bei Grad Opfern in Reichweite eine starke Emotion erwecken, die AP Runden lang intensiv wirkt. Die Opfer müssen eine Probe auf WK bestehen, um gegen die Emotion handeln zu können (siehe auch Kapitel *Nervenkrieg*).

Ritual des 1. Grades: Unglücksfluch

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: 100m von der Puppe

AP-Kosten: 1 AP pro Tag

Der Nekromant benötigt Haare, Blut und eine Puppe mit der Gestalt des Opfers. Für 1 Tag pro AP erleidet dies pro Tag einen kleineren Unfall, bis es tot oder die Puppe zerstört ist. Sie darf sich nicht weiter als 100m vom Opfer entfernen. Bei jedem Unfall entscheidet der SL: Wenn dem Opfer eine Probe auf GES misslingt, erleidet es im Durchschnitt 1W6 LP Schaden. Die AP müssen alle beim Ritual investiert werden, die Probe wird dabei unbrauchbar.

Ritual des 2. Grades: Teufelsvertrag

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 7 AP pro Tag

Der Nekromant kann eine Person zur Erfüllung eines Auftrages zwingen, für den sie eine Belohnung erhalten muss, die dem Nekromanten angemessen erscheint. Das Opfer führt den Auftrag nach besten Kräften aus, selbst wenn es damit seine Freunde oder sich selbst gefährdet. Mord an engen Vertrauten oder Selbstmord ist nicht möglich, ebenso wenig offenkundig beschissene Geschäfte (Reise um die Welt für ein Butterbrot). Risiken müssen aber in Kauf genommen werden, und das Opfer handelt nach besten Möglichkeiten. Bis zum Ende des Vertrages ist sein Wortlaut in Blut geschrieben auf dem Körper des Opfers verewigt.

Ritual des 3. Grades: Gedankenlesen

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: 100m

AP-Kosten: 1 AP pro 10 Minuten

Der Nekromant kann die Gedanken einer Person hören, so lange diese sich in 100m Umkreis befindet und eine Probe des Nekromanten von 1 Gramm bei sich trägt, meist Blut oder Haare. Das Opfer merkt nichts von dem Ritual, wenn ihm keine Probe auf WN -5 gelingt. Die Probe wird nicht verbraucht, wenn sie gefunden wird könnte sie jedoch einem feindlichen Nekromanten in die Hände fallen...

Ritual des 4. Grades: Todesfluch

Dauer: 1 Tag

Reichweite: 100m von der Puppe

AP-Kosten: 1 AP pro Tag und Nadel

Auch für dieses Ritual ist eine Puppe mit Blut und Haaren nötig. Das Opfer wird jedoch krank und erleidet an der Stelle, an der die Puppe mit Nadeln gestochen wird, eine „Disfunktion“ (Beine werden lahm, Augen trüb, die Tempelglocken läuten nicht mehr...) und 1W6 LP Schaden pro Tag. Um diese „Krankheit“ als magisch zu erkennen, reicht eine Probe auf *Diagnose* +3.

Ritual des 5. Grades: Gedankenfessel

Dauer: 1 Tag

Reichweite: 10km

AP-Kosten: 10 AP + 1 AP pro Tag

Der Nekromant kann mit diesem Ritual ein Wesen zu seinem willenlosen Diener machen, jedoch hat es dann die Fertigkeiten des Nekromanten und dieser muss sich auf ihn konzentrieren, um durch das Opfer zu sehen und dessen Handlungen zu bestimmen. Als Verbindung ist eine Probe des Nekromanten nötig, die das Opfer tragen muss. Das Ritual hält für AP Tage

oder bis das Opfer die Probe des Magiers verliert, die es weder berühren noch erwähnen oder überhaupt wahrnehmen kann.

Die Schule der Sonne



Die Priester der Sonnenkirche sind auf die Magie der höheren Ordnung und ihrer fünf Sonnengötter spezialisiert. Das Mehr an Macht in magischer wie weltlicher Hinsicht gleicht die straffe Organisation aus, die wenig Platz für freie Entscheidungen oder Fehler lässt. Viele Priester haben sich einem der 5 Orden angeschlossen um einem Gott mit größerer Inbrunst zu dienen.

Regeln: Sonnenpriester tragen **gelbe Roben**, in den Orden mit farbigen Bändern je nach Gott (Justiniar = blau, Matrina = grün, Labrobot = braun, Artisia = weiß und Chevilion = rot. Die arkane Sprache der Kirche ist **Ellyrisch**.

Der Pfad des Justiniar

Kraft: *Licht der Wahrheit*

Reichweite: AP x 5m Radius

AP-Kosten: 1 AP pro 5m Radius

Der Magier kann ein gleißendes heiliges Licht ausstrahlen, das bei allen bösen Kreaturen, Geistern, Sündern oder Zaubern in AP x 5m Reichweite (Grad) W6 Schaden anrichtet. Garantiert böse sind alle Dämonen, viele Untote und einige Ungeheuerarten sowie alle Zauber der Nekromanten und Wurmpriester. Als Sünder gilt jeder, der eine noch nicht gebeichtete, ernsthaft bereute oder gebüßte Todsünde auf dem Gewissen hat.

Ritual des 1. Grades: *Heiliger Schwur*

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 1 AP pro LP Schaden

Der Priester kann mit diesem Ritual einem Schwur besondere Kraft verleihen. Der Schwörende muss ihn freiwillig akzeptieren und vor Zeugen ablegen. Bricht er ihn, erleidet er für jeden investierten AP des Rituals 1 LP Schaden durch Verbrennungen an der Haut. Diese hinterlassen wochenlang sichtbare rote Narben.

Ritual des 2. Grades: *Engel der Wahrheit*

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 5 AP

Mit diesem Ritual kann der Priester einen *Engel der Wahrheit* beschwören (siehe Bestiarium), der in den Körper eines geeigneten Tieres oder Sterblichen fährt und dem Priester bis zu 24 Stunden im Rahmen seiner Möglichkeiten dient.

Ritual des 3. Grades: Wahrheitsflamme

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 7 AP pro Frage

Dieses Ritual erschafft eine Flamme aus weißem kaltem Feuer im Kreis. Wer sie betritt und in ihr eine Lüge ausspricht, erleidet sofort 1W6 Schaden durch das Feuer. Aus Handschriften werden alle direkten Lügen verbrannt, die dem Verfasser bekannt waren. Nur wahrhaft perfekte oder magisch verschleierte Lügen werden nicht erkannt.

Ritual des 4. Grades: Heiliges Recht

Dauer: 1 Tag

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 12 AP

Der Priester kann mit diesem Ritual den Gott Justiniar um ein Urteil bitten. Wann immer eine Rechtslage unklar ist, sucht er aus dem gültigen weltlichen Recht das passende Gesetz aus - sollte aber kein passendes Gesetz vorhanden sein oder die Gesetze der höheren Ordnung eklatant widersprechen, wird er stattdessen sein Missfallen bekunden. Sollte er in einer klaren Rechtsfrage unnötigerweise behelligt werden, wird er sehr sauer reagieren!

Ritual des 5. Grades: Göttliche Strafe

Dauer: 1 Tag

Reichweite: Innerhalb der Domäne

AP-Kosten: 24 AP pro Delinquent

Wenn ein Missetäter für die weltliche Justiz nicht greifbar ist, kann man ihm durch dieses Ritual seine gerechte Strafe zukommen lassen. Er muss dafür jedoch ordentlich und zurecht verurteilt sein, sich bewusst der Strafe entziehen und sich innerhalb der Domäne des Gottes aufhalten, also dort, wo Justiniar auch verehrt wird. Sind mehrere Täter an der Tat beteiligt, müssen alle gleichzeitig bestraft werden.

 **Der Pfad der Matrina****Kraft: Heilende Umarmung**

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 3 AP pro Genesungsprobe

Der Priester kann einem Wesen pro AP eine zusätzliche Genesungsprobe (für LP, Gifte oder Krankheiten) in der nächsten Stunde verleihen, die um seinen doppelten Grad erleichtert ist. Wunden werden so nur langsam geheilt, aber es ist ein schnelles Mittel gegen Krankheiten und Gifte. Bei einem Patzer können Krankheiten sich aber verschlimmern!

Ritual des 1. Grades: Haussegen

Dauer: 1 Tag

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 1 AP pro 10 m²

Mit diesem Ritual kann der Priester ein Gebäude mit einem Segen versehen, der allen darin befindlichen WK +3 gegen negative Gefühle verleiht. Er wird durch eine Bluttat oder einen Verrat im Haus gebannt.

Ritual des 2. Grades: Engel der Heilung

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 5 AP

Mit diesem Ritual kann der Priester einen *Engel der Heilung* beschwören, der in den Körper eines geeigneten Tieres oder Sterblichen fährt und dem Priester bis zu 24 Stunden im Rahmen seiner Möglichkeiten dient.

Ritual des 3. Grades: Fruchtbarkeitssegen

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 1 AP pro Faktor

Dieses Ritual erhöht die Fruchtbarkeit des Patienten für 30 Tage um das AP-fache. Wer total unfruchtbar ist wird auch so keine Kinder bekommen, aber bei fruchtbaren Paaren steigt die Chance von Mehrlingsgeburten.

Ritual des 4. Grades: Kindersegen

Dauer: 1 Tag

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 1 AP pro Jahr Dauer

Mit diesem Ritual kann der Priester ein Kind bis zu seiner Pubertät vor Krankheiten schützen. Es erhält einen Bonus von +5 auf VT gegen Infektionen.

Ritual des 5. Grades: Geschenk des Lebens

Dauer: 1 Tag

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 24 AP und 1 Menschenopfer

Das seltenste und höchste Ritual der Matrina erlaubt es einem Freiwilligen, sein Leben zu opfern um einem Verstorbenen im Totenreich das Leben zu schenken. Sein Körper muss gut erhalten sein und der Tod darf maximal 4W6 Wochen her sein. Hat er eine Todsünde auf dem Gewissen ist das Ritual wirkungslos. Die Opfer müssen freiwillig sein und schenken dem Auferstandenen lediglich ihre restliche Lebensspanne.

Falls sie sich fragen, warum sich nicht alle mächtigen Herrscher und Kirchenfürsten durch dumme fanatisierte Freiwillige reanimieren lassen: Die Sache mit der Todsünde...

⊛ Der Pfad des Labrobot

Kraft: Schaffenskraft

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 1 AP pro Stunde

Der Priester kann einem Wesen enorme Ausdauer und Stärke verleihen. Es erhält einen Bonus von Grad x2 auf STR, alle Handwerke und für Arbeiten nötige Fertigkeiten. In dieser Zeit verliert es nur die Hälfte der AP durch Erschöpfung. Als „Arbeit“ kann auch das Überwinden einer bestimmten Gefahr angesehen werden, nicht jedoch ein Kampf oder sportlicher Wettbewerb.

Ritual des 1. Grades: Geringe Schöpfung

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 1 AP pro benötigtem Arbeitstag

Der Priester kann mit diesem Ritual eine langwierige Arbeit in kurzer Zeit vollenden. Sofern das nötige Material vorhanden ist, kann der Zauber fast jedes normale Objekt mit einem FW von 15 herstellen. Ausgenommen sind komplizierte Mechaniken und Waren von sehr guter Qualität. Es ist streng verboten, dieses Ritual anzuwenden, wenn man die Ware auch selbst herstellen oder erwerben kann.

Ritual des 2. Grades: Engel der Schöpfung

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 5 AP

Mit diesem Ritual kann der Priester einen *Engel der Schöpfung* beschwören, der in den Körper eines geeigneten Tieres oder Sterblichen fährt und dem Priester bis zu 24 Stunden im Rahmen seiner Möglichkeiten dient.

Ritual des 3. Grades: Genie des Meisters

Dauer: 1 Tag

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 1 AP pro Arbeitstag

Mit diesem Ritual wird das Genie eines Meisters für eine bestimmte Aufgabe geschärft. Sofern sein FW mindestens 15 beträgt, erhält er für die Dauer der Arbeit einen Bonus von +5 und pro Tag 5 zusätzliche AP. Ist das Werk am Ende des Zaubers nicht vollendet, erleidet der Meister jedoch für dieselbe Zeit -5 auf Proben und AP durch Erschöpfung.

Ritual des 4. Grades: Ewiges Werk

Dauer: 1 Tag

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 1 AP pro Strukturpunkt

Der Priester kann ein gerade fertig gestelltes Gebäude oder Fahrzeug vor Zerfall und kleinen

Schäden bewahren. Der normale Verschleiß halbiert sich und alle Schäden durch Feuer, Beben oder Kampf werden um 20% reduziert, bis der Segen durch Umbauten beendet wird.

Ritual des 5. Grades: Göttliche Schöpfung

Dauer: 1 Tag

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 1 AP pro benötigtem Arbeitstag

Mit diesem Ritual kann der Priester an einem Tag einen wahrhaft perfekten Gegenstand erschaffen. Er muss das Material haben und erhält am Ende einen Gegenstand von sehr guter Qualität. Auch dieses Ritual dient nicht zur billigen Beschaffung von Ausrüstung, die Ergebnisse werden nach Gebrauch meist einem Tempel gespendet.

⊛ Der Pfad der Artisia

Kraft: Wahre Schönheit

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 1 AP pro Stunde

Der Magier kann in einem Wesen die innere Schönheit erwecken und ihm somit einen Bonus von + Grad x 2 auf CHR, künstlerische und soziale Fertigkeiten verleihen. Diese Kraft kann das Äußere zwar verändern, aber nie so, dass die Person unkenntlich wird.

Ritual des 1. Grades: Herausputzen

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 1 AP pro Stunde

Durch dieses Ritual wird eine Person optimal hergerichtet, wie es Aussehen, Kleidung und Schmuck eben erlauben. Für die Dauer der Wirkung erhält es CHR +3. Eine Garnitur Schmuck, Kosmetik und Kleidung bietet je nach Preisklasse einen Bonus von +1 bis +3.

Ritual des 2. Grades: Engel der Schönheit

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 5 AP

Mit diesem Ritual kann der Priester einen *Engel der Schönheit* beschwören, der in den Körper eines geeigneten Tieres oder Sterblichen fährt und dem Priester bis zu 24 Stunden im Rahmen seiner Möglichkeiten dient.

Ritual des 3. Grades: Genie des Künstlers

Dauer: 1 Tag

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 1 AP pro Schaffenstag

Mit diesem Ritual wird das Genie eines Künstlers für eine bestimmte Aufgabe geschärft. Sofern sein FW mindestens 15 beträgt, erhält er für die Dauer der Arbeit einen Bonus von +5 und pro Tag 5 zusätzliche AP. Ist das Werk am Ende des Zaubers nicht vollendet, erleidet der Meister jedoch für dieselbe Zeit -5 auf Proben und AP durch Erschöpfung.

Ritual des 4. Grades: Heilige Verzückung

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: AP x 5m

AP-Kosten: 1 AP pro 5m Radius

Dieses Ritual weckt bei allen Personen in Reichweite den Kunstsinn. Sofern sie etwas sehen oder hören, was ihrem Geschmack entspricht, sind sie davon restlos begeistert und erfreuen sich mindestens eine Stunde daran. Schlechte Kunst hat keinen Effekt. Nach Ende der Wirkung können sie wieder klar denken, behalten aber ihre Eindrücke auf ewig im Gedächtnis.

Ritual des 5. Grades: Engelsegestalt

Dauer: 1 Tag

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 3 AP pro LP des Patienten

Mit diesem Ritual kann die Gestalt einer Person zu der eines Engels gemacht werden - auf Dauer. Sie erhält einen wahrhaft anmutigen Körper und ein CHR von mindestens 12 oder einen Bonus von +2 auf CHR, sieht allerdings nicht mehr wie ein Individuum aus, sondern nur noch wie ein Ideal. Generell wird es für entstellte Personen verwendet, aber einige Kleriker der Artisia sehen es als höchste Weihe, auch im Aussehen ihrer Göttin angeglichen zu werden.

 **Der Pfad des Chebilion****Kraft: Heiliger Schild**

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 1 AP pro Stufe und 10 Minuten

Der Magier kann um sich eine Aura von 3m Radius erschaffen, die Schutz gegen Magie, Geister und die Elemente bietet - pro AP 1 Punkt Bannzauber, 1 Punkt Schaden an Geistern und PW 1 gegen Feuer, Kälte und Blitze.

Ritual des 1. Grades: Rächendes Schwert

Dauer: 8 Minuten

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 1 AP pro Stunde

Mit diesem Ritual wird eine Waffe mit heiliger Kraft erfüllt. Für die Dauer der Wirkung kann es Unschuldige nicht verletzen. Gegen Untote, Dämonen und Todsünder erhält sie jedoch einen Bonusschaden von 1W6.

Ritual des 2. Grades: Engel des Schutzes

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 5 AP

Mit diesem Ritual kann der Priester einen Engel des Schutzes beschwören, der in den Körper eines geeigneten Tieres oder Sterblichen fährt und dem Priester bis zu 24 Stunden im Rahmen seiner Möglichkeiten dient.

Ritual des 3. Grades: Ross des Paladin

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 2 AP pro Stunde

Der Priester kann mit diesem Ritual ein gesatteltes magisches Pferd erschaffen, das wie ein Kriegspferd kämpft, +3 auf Reiten bringt, nie ermüdet und vor nichts Angst hat.

Ritual des 4. Grades: Schutzfestung

Dauer: 1 Tag

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 1 AP pro Schritt Mauerlänge

Dieses Ritual erschafft aus losem Material der Umgebung eine kleine runde Turmfestung von 6m Höhe. Sie hat ein Dach und einen großen Innenraum, ein Tor und einen Laufgang mit Zinnen wie eine normale kleine Burg. Je nach Material aus dem sie gemacht ist, hält sie einige Tage (Sand) bis Monate (Bruchholz).

Ritual des 5. Grades: Engelsrüstung

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 3 AP pro Stunde

Dieses Ritual schafft für die Person im Kreis eine perfekt sitzende Rüstung mit PW 6 und Flügeln, die ein langsames Fliegen erlauben (50m pro Runde).

Die Schule der Monde



Die Priester der Mondkirche sind auf die Magie der natürlichen Ordnung und ihrer fünf Elementarherren spezialisiert. Auch bei ihnen ist die Organisation streng, die Regeln gelten aber als weniger straff und Verfehlungen werden leichter vergeben. Dafür ist aber auch Korruption häufiger zu finden.

Regeln: Die Priester der Mondkirche tragen **weiße Roben**, Ordenspriester Streifen je nach Orden: Geolora = grün, Meteoron = gelb, Aquata = blau, Flamar = rot und Eschtola = schwarz. Die arkane Sprache ist **Drakonisch**.

Der Pfad der Geolora

Kraft: *Kraftübertragung*

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 1 AP pro Größe der Pflanze

Der Priester kann aus lebenden Pflanzen Lebenskraft ziehen und sie anderen Wesen binnen einer Minute verleihen. Jede Pflanze liefert Größe x Grad Minuten lang 1 LP pro Minute. Kraut 1, Busch 2, kleiner Baum 3, mittlerer Baum 4 und großer Baum 5. Sollte die Pflanze krank oder vergiftet sein, überträgt sich das auf den Patienten!

Ritual des 1. Grades: Feldsegen

Dauer: 1 Tag

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 1 AP pro Hektar

Der Priester kann mit diesem Ritual die Ernte eines frisch gesäten Feldes um 25% verbessern und Verluste durch Unwetter, Ungeziefer und Fäulnis halbieren.

Ritual des 2. Grades: Geist des Waldes

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 5 AP

Der Priester kann mit diesem Ritual einen *Waldgeist* beschwören, der aus Material seiner Umgebung einen Körper formt und dem Priester bis zu 24 Stunden im Rahmen seiner Fähigkeiten dient.

Ritual des 3. Grades: Erdgewalt

Dauer: 1 Tag

Reichweite: 1000m

AP-Kosten: 24 AP

Dieses Ritual löst innerhalb der Reichweite ein Erdereignis aus, je nach Umgebung ein Beben, eine Lawine, einen Einsturz oder einen langsamen Erdbeben. Ist die Gegend so stabil, dass nichts davon passieren kann, gibt es auch keine Reaktion.

Ritual des 4. Grades: Kind der Erde

Dauer: 1 Tag

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 3 AP pro LP des Patienten

Der Priester vergräbt seinen Patienten für die Dauer des Rituals in einer kleinen Erdhöhle. Wenn dieser sie wieder verlässt, hat er alle Krankheiten, Gifte, Fremdkörper und körperlichen Leiden verloren. Allerdings hat er auch eine sehr rosige und zarte Haut und verliert alle Steigerungen der Attribute, bis er sie pro Steigerung einen Monat trainiert hat.

Ritual des 5. Grades: Geheiliger Erdkreis

Dauer: 1 Tag

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 24 AP pro Erdknoten

Der Priester weiht mit seinen Helfern einen magischen Ort, der durch einen Kreis aus Bäumen oder Steinen markiert ist. Jeder dieser „Erdknoten“ liefert pro Tag 1 AP für magische Effekte nach Wunsch und Fähigkeiten des Ritualleiters, entsprechend der Kräfte und Rituale der Mondkirche. Die Erdknoten haben 12 Schritte Abstand voneinander, es müssen zumindest 5 sein. Kein Erdkreis kann näher als einen Tagesmarsch vom nächsten liegen (ca. 30 km). Wird ein Baum oder Stein gestürzt, ist der ganze Kreis wirkungslos!

Der Pfad des Meteoron

Kraft: *Wetterruf*

Reichweite: Grad x 30m Radius

AP-Kosten: 1 bis 5 AP

Der Priester kann einen beliebigen Wettereffekt hervorrufen, dessen Stärke von den investierten AP abhängt: 1 AP = leichter Wind, 2 AP = Nebel, 3 AP = ein Blitz mit 3W6 Schaden auf ein geeignetes Ziel (Bäume oder Metallstangen in der Nähe lenken den Blitz ab, der immer von oben kommt), 4 AP = ergiebiger Regen oder 5 AP = heftiger Sturm. Wie lange der Effekt anhält, hängt vom Wetter der Umgebung ab.

Ritual des 1. Grades: Wetterwissen

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: 10 km

AP-Kosten: 1 AP pro 6 Stunden

Der Priester erahnt durch dieses Ritual das exakte Wetter in der Umgebung für die nächsten Stunden und Tage je nach AP.

Ritual des 2. Grades: Geist des Himmels

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 5 AP

Der Priester kann mit diesem Ritual einen *Himmelsgeist* beschwören, der aus Material seiner Umgebung einen Körper formt und dem Priester bis zu 24 Stunden im Rahmen seiner Fähigkeiten dient.

Ritual des 3. Grades: Himmelsdiener

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: 10 km

AP-Kosten: 1 AP pro Tier

Der Priester ruft mit diesem Ritual einen Schwarm von mindestens 5 Flugtieren aus der Umgebung herbei. Diese sind ihm für eine Stunde zu Diensten und können z.B. eine Nachricht überbringen oder nach Gegnern Ausschau halten.

Ritual des 4. Grades: Wetterbitte

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: AP km

AP-Kosten: 1 AP pro km Reichweite

Der Priester kann mit diesem Ritual in Reichweite das Wetter für eine Stunde um zwei Stufen verändern, z.B. von Wind auf Sturm oder von Nord auf Süd oder von Regen zu trocken oder Sturzbächen.

Ritual des 5. Grades: Wetterherrschaft

Dauer: 1 Tag

Reichweite: 10 km

AP-Kosten: 24 AP pro Stunde

Dieses mächtige Ritual erlaubt es dem Ritualleiter, das Wetter in Reichweite völlig zu kontrollieren. Von totaler Windstille bis Tornado ist alles möglich, allerdings duldet Meteoron einen derartig massiven Eingriff in seine Domäne nur bei sehr guter Begründung!

 **Der Pfad der Aquata****Kraft: Wasserbesuch**

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 1 AP pro Grad x 5 Minuten

Der Magier kann einem Wesen die Fähigkeit verleihen, Wasser zu atmen und sich im Wasser zu verständigen. Es kann in dieser Zeit auch Luft atmen. Sehr dreckiges oder sauerstoffarmes Wasser wirkt wie Rauch oder Staub in der Luft.

Ritual des 1. Grades: Wasserwandeln

Dauer: 8 Minuten

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 1 AP pro Stunde

Der Priester wirkt dieses Ritual auf ein Wesen, das danach nicht mehr im Wasser versinken kann. Das Laufen auf ruhigem Wasser ist einfach, bei Wellengang aber extrem schwierig.

Ritual des 2. Grades: Geist des Wassers

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 5 AP

Der Priester kann mit diesem Ritual einen *Wassergeist* beschwören, der aus Material seiner Umgebung einen Körper formt und dem Priester bis zu 24 Stunden im Rahmen seiner Fähigkeiten dient.

Ritual des 3. Grades: Wassersprache

Dauer: 8 Minuten

Reichweite: 100m

AP-Kosten: 1 AP pro Minute

Durch dieses Ritual kann der Priester mit den Tieren des Meeres sprechen. Es gilt allerdings auch hier, dass Delphine zwar einige nützliche Neuigkeiten haben könnten, der durchschnittliche Hering aber nicht mehr zu sagen hat als ein Schaf.

Ritual des 4. Grades: Quellenruf

Dauer: 1 Tag

Reichweite: 10 km

AP-Kosten: 1 AP pro Schritt Tiefe

Durch dieses Ritual kann der Priester Quellen in der Umgebung freisetzen. Je tiefer sie sind, desto mehr Mana ist nötig. Dort wo es gar keine Quellen gibt (Koralleninsel, Felsplateau) sind auch keine zu finden. Qualität und Menge des Wassers variieren je nach Region.

Ritual des 5. Grades: Flutwelle

Dauer: 1 Tag

Reichweite: 1000m

AP-Kosten: 1 AP pro 10 m Breite

Dieses Ritual ruft eine gewaltige Welle von 15m Höhe und mindestens 100m Breite in einem Gewässer hervor, die sich in die gewünschte Richtung ergießt. In flachen Regionen kann sie ganze Küsten überspülen.

 **Der Pfad des Flamar**
Kraft: Flammenruf

Reichweite: 50m

AP-Kosten: 1 bis 5 AP pro Feuer

Der Priester kann innerhalb der Reichweite pro Grad ein Feuer aus brennbarem Material hervorrufen, die eine Größe je nach AP haben: 1 = Kerze, 2 = Fackel (1 Punkt Schaden), 3 = Lagerfeuer (1W6 Schaden), 4 = Scheiterhaufen (2W6) und 5 = Hausbrand (3W6 Schaden).

Ritual des 1. Grades: Schutz vor Feuer

Dauer: 8 Minuten

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 1 AP pro Stunde

Der Priester kann mit diesem Ritual ein Wesen oder Objekt mit einer Aura von 10cm Dicke versehen. In ihrem Bereich erlöschen kleinere Flammen sofort, und gegen große oder magische Feuer gibt es einen Schutz von 10 Punkten.

Ritual des 2. Grades: Geist des Herdes

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 5 AP

Der Priester kann mit diesem Ritual einen *Herdgeist* beschwören, der aus Material seiner Umgebung einen Körper formt und dem Priester bis zu 24 Stunden im Rahmen seiner Fähigkeiten dient.

Ritual des 3. Grades: Herdsegen

Dauer: 1 Tag

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 1 AP pro 10 m²

Der Priester kann mit diesem Ritual ein Gebäude oder Fahrzeug begrenzt vor Feuer schützen. Die Gefahr einer Entzündung durch Unfälle wird halbiert und alle Feuer außerhalb der Feuerstellen breiten sich nur mit halber Geschwindigkeit aus.

Ritual des 4. Grades: Feuersäule

Dauer: 8 Minuten

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 30 AP

Der Priester ruft mit diesem Ritual eine Säule aus purem heißem Feuer herbei, die er nach seinem Wunsch in 100m Umkreis mit bis zu 50m pro Runde lenken kann. Sie hält eine Minute (6 Runden) und richtet in einem Bereich von 3 m Breite 2W6 Feuerschaden an. Holzgebäude verlieren 1 LP pro Runde.

Ritual des 5. Grades: Flammenregen

Dauer: 1 Tag

Reichweite: 10 km

AP-Kosten: Radius / 3 AP pro Minute

Der Priester kann mit diesem Ritual ein ganzes Gebiet mit Feuerregen bedecken. Wesen die sich in diesem Gebiet aufhalten, werden zu 50% von einem Feuertröpfchen pro Minute getroffen, der 1W6 Schaden anrichtet und normale Rüstungen um diesen Wert schwächt. Das Gebiet ist mindestens 100m groß und der Regen hält mindestens eine Minute.

 **Der Pfad der Eschtola**
Kraft: Grabesruf

Reichweite: 50m

AP-Kosten: 1 AP pro Grad verlorene LP

Der Magier kann Personen, Tiere oder Pflanzen ihrem Ende entgegenbringen. Für je 1 AP verlieren sie Grad LP durch Alter. Dieser Effekt ist nur zeitweilig, die verlorenen LP heilen innerhalb eines Tages und man kann durch diesen Zauber nicht direkt getötet werden - wohl aber so geschwächt, dass man sich nicht mehr selbst helfen kann. Mächtige Bäume sind so kaum zu gefährden, Gras verdorrt schon nach 1 AP.

Ritual des 1. Grades: Grabsegen

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 2 AP pro Punkt Schutz

Dieses Ritual schützt ein Grab vor Untoten und Grabschändern. Wer es ohne vorherigen Bann beschädigt, erleidet pro Punkt 1 AP Schaden durch Grabeskälte. Wirkt nur auf Gräber mit Gebeinen darin, nicht auf Asche oder Beigaben.

Ritual des 2. Grades: Ruf der Todesboten

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 5 AP

Mit diesem Ritual ruft der Priester einen Todesboten herbei. Diese Geister des Totenreiches sind zwar äußerst mächtig, aber nicht zu beherrschen. In der Regel gehen sie nur gegen ungenehmigte Untote vor, also solche, die nicht durch einen Grabesfluch sondern durch besondere Rituale oder Unfälle auf der Erde gehalten werden.

Ritual des 3. Grades: Totengespräch

Dauer: 1 Tag

Reichweite: Totenreich

AP-Kosten: 2W6 LP und AP

Der Priester opfert eigenes Blut, um mit einer verlorenen Seele im Totenreich reden zu können. Diese bleibt in der Regel nach ihrem Ableben 4W6 Tage dort. Was sie aber in ihrem verwirrten Zustand aussagen kann oder will, hängt vom SL ab.

Ritual des 4. Grades: Totenruhe

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 10 AP pro Grad des Untoten

Wenn man die Gebeine oder den Focus eines Untoten im Kreis hat, kann man ihn mit diesem Ritual von seinem Grabfluch erlösen und in das Totenreich schicken. Wichtig bei Geistern, deren Erlösungsbedingung nicht mehr erfüllbar oder zu ermitteln ist.

Ritual des 5. Grades: Auferstehung

Dauer: 1 Tag

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 24 AP pro LP des Toten

Dieses mächtige und streng reglementierte Ritual erlaubt es, einen Toten aus dem Totenreich zu holen und in einen neuen Körper fahren zu lassen, der vorher „entseelt“ wurde. Dies erreicht man durch Drogen oder Magie, die ein Koma erzeugen. Erlaubt ist dieses Verfahren nur in sehr seltenen Fällen, wenn z.B. eine göttliche Strafe den Falschen getroffen hat.

Die Schule des Wurmes

Wurmpriester, auch Teufelspriester oder Satansmagier genannt, dienen niemandem, sie bieten aber den fünf Teufeln Opfer und Anbetung im Tausch gegen magische Macht dar. Ihre Kulte sind in der Regel klein und geheim, aber sehr straff organisiert und dank ihrer kriminellen Methoden sehr erfolgreich. Orden gibt es mangels großflächiger Organisation und Mitgliederzahl nicht.

Regeln: Wurmpriester tragen rote Roben mit Maskenkapuze und schwarzen, silbernen und goldenen Verzierungen. Ihre arkane Sprache ist **Diabolisch**. Im Gegensatz zu anderen Magiern halten sie ihre Identität fast immer geheim und tragen die Roben nur in ihren versteckten Kulträumen.

Der Pfad des Mimikry**Kraft: Täuschendes Ich**

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 1 AP pro Stunde

Der Magier kann das Erscheinungsbild eines Wesens vollkommen ändern - lediglich die Augen bleiben immer gleichfarbig. Es kann bis zu 50% größer oder kleiner erscheinen und beliebige Gegenstände bei sich tragen (aber nicht ablegen). Dieser Effekt ist nur schwer zu durchschauen: Eine Probe auf WN - Grad x 2 kann gewisse Zweifel wecken.

Ritual des 1. Grades: Dauerhafte Illusion

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 1 AP pro „LP“

Der Priester kann mit diesem Zauber Objekte herstellen, die bis zu 3m groß sind und wie echt wirken. Sie haben einige „LP“, nach deren Zerstörung sie sich auflösen. Bei einem Einsatz als Waffe oder einem Unfall richten sie höchstens halb so viel Schaden an. Sofern ein Vorbild vorhanden war, ist kein Unterschied zum Original erkennbar - außer dass der Gegenstand kein faktisches Gewicht hat, sondern nur ein eingebildetes, er bewegt keine Waage und hinterlässt keine Abdrücke.

Ritual des 2. Grades: Dämon der Täuschung

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 5 AP

Der Priester kann mit diesem Ritual einen *Dämon der Täuschung* beschwören und bis zu 24 Stunden zu Diensten zwingen. Er benötigt ein geeignetes Tier oder einen Menschen im Kreis als Körper und handelt im Rahmen seiner Möglichkeiten - jedoch neigen Dämonen dazu, ihren Auftrag nach dem Wort aber gegen den Sinn zu interpretieren!

Ritual des 3. Grades: Wahndee

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: 100 m

AP-Kosten: 7 AP pro Einbildung

Mit einer Puppe des Opfers, die Haare und Blut enthält (je 1 Gramm), kann der Priester seinem Opfer auf einer Entfernung bis zu 100m Wahndee eingeben, die dieses für real hält. Beispiele: „Deine Frau hat dich betrogen“, „Im Garten ist ein Drache“ oder „Ich habe zu viel Geld“. Wie das Opfer auf die Idee reagiert, hängt von seinem Charakter und den Manipulationen des Wurm Priesters ab. Sehr kontrollierte oder in Magie geübte Personen erkennen die Ideen oft als fremd (Probe auf INT -5, bei Magiern INT).

Ritual des 4. Grades: Einflüsterung

Dauer: 1 Tag

Reichweite: 100 m

AP-Kosten: 24 AP pro Befehl

Während die Wahndee einfach nur in den Gedanken widerhallt, ist die Einflüsterung ein innerer Zwang, dem man nur schwer widerstehen kann. WK -5, bei gefährlichen oder unmoralischen Aufträgen WK +0, bei extrem gefährlichen oder gegen geliebte Personen gerichteten Aufträgen WK +5 zum Widerstehen. Die Opfer sind derartig auf den Auftrag fixiert, dass sie kaum auf anderes reagieren und abwesend wirken (-5 auf alle Proben, die nicht zum Auftrag gehören).

Ritual des 5. Grades: Traum des Wahnsinns

Dauer: 1 Tag

Reichweite: 100 m

AP-Kosten: 3 AP pro Opfer

Der Wurm Priester versetzt durch dieses Ritual alle Wesen in Reichweite in einen Traum, dessen Umgebung er bestimmt. Er kann sie nicht direkt angreifen, aber durch Täuschung und Manipulation in einen Kampf gegeneinander lotsen, in dem sie echten Schaden nehmen. In der Regel teilt er sie in zwei verfeindete Gruppen und stattet eine oder beide mit Waffen aus. Das Vorgehen hängt aber immer noch von

den Träumern selbst ab. Ob sie nach der „Eroberung der Burg“ also alle Gegner abschlachten oder verschonen, ist ihre Sache. Nach einem gut geplanten Wahnsinnstraum sind 90% der Beteiligten tot oder schwer verwundet.

Der Pfad der Pevisa**Kraft: Teuflische Wollust**

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 1 AP pro Stunde

Der Magier kann die sexuelle Anziehungskraft eines Wesens erheblich vergrößern: Alle mit ihm „kompatiblen“ Wesen verspüren eine rein sexuell motivierte *Zuneigung* zu der Person, sofern sie zumindest halbwegs dem sexuellen Ziel entspricht.

Ritual des 1. Grades: Brunstberührung

Dauer: 8 Minuten

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 1 AP pro Stunde

Für die Wirkungsdauer ist das Opfer sexuell erregt. Frauen wollen es einfach, Männer haben zusätzlich in Beinkleidern einen Bewegungsmalus von -3. Sexuelle Handlungen können die Geilheit nicht mildern, und wer Erektionsprobleme oder andere Hinderungsgründe hat, ist ziemlich am Ende...

Ritual des 2. Grades: Dämon der Wollust

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 5 AP

Der Priester kann mit diesem Ritual einen *Dämon der Wollust* beschwören und bis zu 24 Stunden zu Diensten zwingen. Er benötigt ein geeignetes Tier oder einen Menschen im Kreis als Körper und handelt im Rahmen seiner Möglichkeiten - jedoch neigen Dämonen dazu, ihren Auftrag nach dem Wort aber gegen den Sinn zu interpretieren!

Ritual des 3. Grades: Liebesfluch

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: 100 m

AP-Kosten: 7 AP pro Tag

Mit Hilfe einer Puppe des Opfers, die 1 Gramm Blut und Haare von ihm enthält, kann der Priester ihm *Liebe* zu anderen Personen seiner Wahl vorgaukeln. Dabei gibt es keine Einschränkungen nach Aussehen, Geschlecht, Alter oder Rasse, sofern es ein Sterblicher ist - Tiermenschen eingeschlossen. Wie das Opfer auf die Liebe reagiert, hängt von seinem Charakter ab.

Ritual des 4. Grades: Höllenorgie

Dauer: 1 Tag

Reichweite: 10m Radius

AP-Kosten: 7 AP pro Person

Nach Abschluss des Rituals wird die ganze Umgebung in Reichweite für 24 Stunden in einen Sündenpfuhl ersten Ranges verwandelt. Es gibt weiche Kissenlager, Sexspielzeug, Wein und Musik sowie für jeden Gast mindestens 3 Gespielen. Allerdings ist nichts von dem Genossen echt, und alles löst sich nach 24 Stunden auf.

Ritual des 5. Grades: Gestalt der Sünde

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 7 AP pro Stunde

Für die Wirkungskdauer erscheint das Objekt des Zaubers **jedem** Betrachter wie sein sexuelles Idealziel. Sofern mehrere Personen mit unterschiedlichem Geschmack anwesend sind, fällt das recht schnell auf („Tolle Brüste? Das ist ein MANN!“). Auf Verführungsversuche hat es +5.

 **Der Pfad des Mammos**
Kraft: Dämonischer Diebstahl

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 1 AP pro Diebstahl

Der Magier kann einer Person maximal die Hälfte ihrer Edelmetalle und edlen Steine stehlen, ohne das diese es merkt. Schmuckstücke scheinen verloren, Geldbörsen reißen auf und Edelsteine gleiten aus der Fassung. Pro AP können maximal Grad x 1 Gegenstände gestohlen werden. Die Auswahl bestimmt der SL nach der Häufigkeit - sind 30 Silbermünzen und 2 goldene vorhanden, wird wohl nur Silber fließen. Das gezielte Stehlen eines bestimmten Objektes erfordert eine Probe -2 (auffälliges Schmuckstück) bis -10 (bestimmte Münze in einem Geldbeutel).

Ritual des 1. Grades: Teufelsfestmahl

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: 1000m

AP-Kosten: 1 AP pro Portion

Dieses Ritual stiehlt aus der Umgebung Nahrung und formt sie zu einem Festmahl mit mindestens 3 Gängen pro Person. Es setzt sich aus den Vorräten der Umgebung zusammen - in einer reichen Stadt sind dies Delikatessen ersten Ranges, in einem Dorf bei Hungersnot einige Reste Brei, Schuhe und Gras. Die verlorenen Speisen scheinen von einem violetten Schimmel zerfressen.

Ritual des 2. Grades: Dämon der Gier

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 5 AP

Der Priester kann mit diesem Ritual einen *Dämon der Gier* beschwören und bis zu 24 Stunden zu Diensten zwingen. Er benötigt ein geeignetes Tier oder einen Menschen im Kreis als Körper und handelt im Rahmen seiner Möglichkeiten - jedoch neigen Dämonen dazu, ihren Auftrag nach dem Wort aber gegen den Sinn zu interpretieren!

Ritual des 3. Grades: Dämonengeld

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: 100m

AP-Kosten: 1 AP pro Kunde

Dieses Ritual überredet Personen in Reichweite, eine Ware des bezeichneten Händlers zu kaufen. Sie müssen hierzu das Geld haben, zumindest einen theoretischen Bedarf, und sie zahlen maximal den doppelten Preis. Gute Werbung und häufige Ortswechsel helfen enorm, eine Entdeckung zu vermeiden.

Ritual des 4. Grades: Schatzfluch

Dauer: 1 Tag

Reichweite: 100m

AP-Kosten: 7 AP pro Tag

Dieses Ritual weckt mit Hilfe einer Puppe samt Blut und Haaren des Opfers in diesem die Gier nach einem bestimmten „Schatz“. Dies kann eine Kiste mit Gold sein, aber auch ein gutes Geschäft, eine Kriegsbeute oder eine Villa voller Schmuck und Geld. Hat es den Schatz gefunden, wird es ihn am Ort des Rituals verstecken und dann für einen weiteren Tag abwarten oder fliehen, um „Gras über die Sache wachsen zu lassen“.

Ritual des 5. Grades: Höllennetz der Gier

Dauer: 1 Tag

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 24 AP pro „Ebene“

Dieses Ritual wird auf eine möglichst charismatische Person gewirkt, die dann unter der Kontrolle des Netzes ein Pyramidenspiel beginnt: Jeder Beteiligte setzt mindestens die Hälfte seines liquiden Vermögens ein und sucht dann 3 neue Teilnehmer, die ebenfalls vom Netzwerk erfasst werden. Der Effekt endet, sobald jeder Teilnehmer 3 Spieler gefunden und das Geld nach oben abgegeben hat. Ein Netz mit 10 Stufen und der richtigen Startperson kann ein gigantisches Vermögen einbringen! Allerdings sind gerade große Netze in guter Gesellschaft auch sehr auffällig...

⊛ Der Pfad der Pestoxa

Kraft: Gifthauch

Reichweite: 3m

AP-Kosten: 3 AP pro Hauch

Der Magier kann eine oder mehrere Gegner in Reichweite durch Anhauchen mit einem Giftfluch belegen. Dieser kostet pro Runde 1W6 LP durch Verwesung von Haut und Atemwegen und dauert Grad Runden. Die entstandenen Verletzungen heilen mit normalem Tempo, heiliges Wasser heilt W6 LP pro Phiole.

Ritual des 1. Grades: Geringe Seuche

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: 100m

AP-Kosten: 1 AP pro Tag

Mit Hilfe einer Puppe des Opfers, die Haare und Blut von ihm enthält (1 Gramm), kann das Opfer krank gemacht werden. Es leidet an Beschwerden in einem Bereich nach Wahl (Nadel) und hat -3 auf alle Proben.

Ritual des 2. Grades: Dämon der Verseuchung

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 5 AP

Der Priester kann mit diesem Ritual einen *Dämon der Verseuchung* beschwören und bis zu 24 Stunden zu Diensten zwingen. Er benötigt ein geeignetes Tier oder einen Menschen im Kreis als Körper und handelt im Rahmen seiner Möglichkeiten - jedoch neigen Dämonen dazu, ihren Auftrag nach dem Wort aber gegen den Sinn zu interpretieren!

Ritual des 3. Grades: Todesstiche

Dauer: 1 Tag

Reichweite: 100 m

AP-Kosten: 7 AP pro Tag

Mit Hilfe einer der üblichen Puppen wird das Opfer ernstlich krank gemacht: Drei Nadeln geben je -10 für einen Bereich und das Opfer verliert zusätzlich 1W6 LP pro Tag.

Ritual des 4. Grades: Fluch der Fäulnis

Dauer: 1 Tag

Reichweite: 1000m

AP-Kosten: 7 AP pro Strukturpunkt

Dieses Ritual lässt ein bestimmtes Gebäude oder Fahrzeug in Reichweite faulen. Stein und Metall sind natürlich immun, aber fast alle Gebäude haben Holzteile, die in den folgenden 4 Wochen langsam zerfallen. Ein Schiff auf See ist rettungslos verloren, ein Gebäude an Land kann vielleicht noch rechtzeitig repariert werden.

Ritual des 5. Grades: Plage der Pestilenz

Dauer: 1 Tag

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 24 AP pro Ansteckungswelle

Dieses Ritual infiziert eine Person mit einer üblen gewöhnlichen Seuche. Die Wahl trifft der SL (Zufall), aber die Ansteckung ist nur einige Wellen lang möglich. Für 120 AP kann ein in vierter Generation infizierter zwar noch einen fünften Personenkreis infizieren, dieser aber keinen sechsten mehr.

⊛ Der Pfad des Brutor

Kraft: Bluttausch

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 1 AP pro Minute

Der Priester kann eine Person in einen Bluttausch versetzen, in dem sie einen Bonus von Grad x 1 auf Angriff, Schaden und Wundschwelle erhält. Sie muss aber die ganze Dauer des Zaubers über angreifen - taktieren ist nicht möglich, und wenn es keine Gegner mehr gibt, werden eben Freunde angegriffen!

Ritual des 1. Grades: Zerfetzerklinge

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 1 AP pro Stunde

Dieses Ritual verleiht einer Waffe 1W6 zusätzlichen Schaden. Allerdings sind die mit ihr zugefügten Wunden sehr ausgefranst und heilen daher nur mit halbem Tempo. Wird der normale Schaden ohne den markierten Zusatzwürfel von der Rüstung abgefangen, wirkt der Bonus nicht.

Ritual des 2. Grades: Dämon des Hasses

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 5 AP

Der Priester kann mit diesem Ritual einen *Dämon des Hasses* beschwören und bis zu 24 Stunden zu Diensten zwingen. Er benötigt ein geeignetes Tier oder einen Menschen im Kreis als Körper und handelt im Rahmen seiner Möglichkeiten - jedoch neigen Dämonen dazu, ihren Auftrag nach dem Wort aber gegen den Sinn zu interpretieren!

Ritual des 3. Grades: Teufelsrüstung

Dauer: 1 Tag

Reichweite: 100 m

AP-Kosten: 1 AP pro Stunde

Mit Hilfe der üblichen Ritualpuppe werden für die Wirkungsdauer alle normalen körperlichen Wunden auf das Opfer übertragen, nicht aber Erschöpfung, Hunger, Durst, Müdigkeit oder besondere Angriffe (heiliges Wasser, läuterndes Feuer etc.). Ist das Opfer tot, endet der Zusatzschutz.

Ritual des 4. Grades: Armee der Hölle

Dauer: 1 Tag

Reichweite: Berührung

AP-Kosten: 7 AP pro Kämpfer

Das Ritual verwandelt eine Gruppe von Kämpfern in üble Tötungsmaschinen, indem es ihnen +5 auf STR, einen zusätzlichen Angriff pro Runde und absoluten Fanatismus gibt: Sie leben nur, um einen bestimmten Gegner zu vernichten und jeden, der sich ihnen dabei in den Weg stellt. Ist das geschafft werden sie wieder normal. Ohne diesen Gegner sind sie jedoch zu nichts zu gebrauchen: Sie kämpfen nicht, essen nicht und schlafen nicht. Nach einigen Tagen sind sie total ausgebrannt.

Ritual des 5. Grades: Vernichtung

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: 100m

AP-Kosten: 1 AP pro Strukturpunkt

Dieses Ritual wird gegen ein Gebäude oder Fahrzeug gerichtet. Vernichtet es alle LP des Zieles auf einen Schlag, platzt es sofort. Reichen die AP nicht, ist es total nutzlos. Es kann nur gegen ganze Ziele gerichtet werden, nicht gegen Teile (Bei einer Burg gegen einen Turm oder eine Mauer, nicht aber gegen ein Tor (Teil des Torhauses) oder einen Erker)!

Kapitel 9

Magische Gegenstände

① Herstellung von Zauberwerk

Jede der sechs magischen Schulen des Nordreiches hat eine eigene Form von Zauberwerk, das von jedem Magier hergestellt werden kann. An **Material** sind Teile von magischen Wesen und Kristallstaub nötig. Erstere werden gerne von Abenteurern beschafft. Die **Herstellung** dauert mindestens einen Tag (12 Stunden) und erfordert eine erfolgreiche Probe auf den entsprechenden Pfad der Magie. Bei Erfolg ist das Zauberwerk fertig, ein Misserfolg zerstört das Material. Der **Ladenpreis** entspricht mindestens den doppelten Materialkosten!

① Zauberbeutel der Hexer

Pflanzenbeutel

Dauer: 1 Tag

AP-Kosten: 1 AP pro Wachstumsjahr

Materialkosten: 5 Taler pro AP

Ein Pflanzenbeutel enthält einen Samen. Dieser wächst nach dem Öffnen um 1 Jahr pro investiertem AP, und das innerhalb von nur einer Minute. Ein Kürbiskern bringt für 1 AP mehrere Kürbisse hervor, eine Eichel wächst für 100 AP zu einem stattlichen Baum heran. Sofern die Pflanze an ihrem Standort nicht genügend Erde und Wasser hat, zerfällt sie nach einer Stunde zu Staub.

Tierbeutel

Dauer: 1 Tag

AP-Kosten: 1 AP pro 10 kg des Tieres

Materialkosten: 5 Taler pro AP

Der Hexer kann durch dieses Ritual ein beliebiges Tier in den Beutel verbannen und es durch Öffnen hervorbringen. Während es im Beutel ist, muss es weder fressen noch trinken und bekommt auch nichts mit. Wirkt nur bei echten, nichtmagischen Tieren.

Lebensbeutel

Dauer: 1 Tag

AP-Kosten: 1 oder mehr AP

Materialkosten: 5 Taler pro AP

Der Hexer speichert in diesem Beutel neben einigen Kräutern auch eigene AP. Öffnet eine Person später den Beutel, erhält sie pro darin enthaltenem AP eine zusätzliche Genesungsprobe innerhalb der nächsten Stunde.

Segensbeutel

Dauer: 1 Tag

AP-Kosten: 1 AP pro 10 Minuten

Materialkosten: 5 Taler pro AP

Der Hexer kann mit diesem Ritual einen Segen in den Beutel verbannen, der einen bestimmten Attributs- oder Nebenwert für 10 Minuten pro AP um +3 erhöht.

① Runenstäbe der Zauberer

Flammenstab

Dauer: 1 Tag

AP-Kosten: 5 AP pro Runde Feuer

Materialkosten: 5 Taler pro AP

Der Stab entlässt beim Zerschlagen aus der Bruchstelle einen Flammenstrahl von 10m Länge, der bei Treffern 2W6 Schaden anrichtet. Gezielt wird mit GES +3.

Kältestab

Dauer: 1 Tag

AP-Kosten: 1 AP pro Schritt Radius

Materialkosten: 5 Taler pro AP

Wenn der Stab zerbrochen wird, kühlt er binnen einer Minute alles in AP m Radius um 50° C ab. Kälter als -50° C wird es nie.

Schwebestab

Dauer: 1 Tag

AP-Kosten: 1 AP pro Schritt

Radius

Materialkosten: 5 Taler pro AP

Wenn man den Stab zerbricht, wird alles in AP m Radius für eine Minute schwerelos. Der Effekt setzt nach etwa drei Sekunden ein, man kann ihn also noch werfen.

Windstab

Dauer: 1 Tag

AP-Kosten: 1 AP pro Runde

Materialkosten: 5 Taler pro AP

Wenn der Stab zerbrochen wird, entlässt er für AP Runden einen heftigen Wind, der in bis zu 10m Entfernung alle leichten Dinge wegpustet und Gegner mit -5 behindert. Er kann auch Schiffe von bis zu 50t pro Stab kurzzeitig antreiben.

Ⓢ Zaubersiegel der Nekromanten

Erkenntnisiegel

Dauer: 1 Tag
 AP-Kosten: 1 AP pro Runde
 Materialkosten: 5 Taler pro AP
 Wenn das Siegel beschädigt wird, sieht und hört der Besitzer des „Gegensiegels“ sofort alles, was in den nächsten Runden in der Umgebung des Siegels geschieht. Während der Dauer der Vision erhält er -3 auf alle Proben durch Konzentrationsverlust.

Täuschungssiegel

Dauer: 1 Tag
 AP-Kosten: 1 AP pro Minute
 Materialkosten: 5 Taler pro AP
 Wenn das Siegel beschädigt wird, löst es eine Illusion nach Planung des Nekromanten aus. Sie kann Gegner verscheuchen, eine Nachricht übermitteln oder Alarm brüllen.

Qualsiegel

Dauer: 1 Tag
 AP-Kosten: 1 AP pro Schritt Radius
 Materialkosten: 5 Taler pro AP
 Wenn das Siegel beschädigt wird, erleiden alle Wesen in AP m Umkreis 2W6 AP Verlust durch heftige Schmerzen, sofern ihnen keine Konfliktprobe WK gegen 10 + AP des Siegels gelingt.

Höllensiegel

Dauer: 1 Tag
 AP-Kosten: 3 AP pro Runde Wahn
 Materialkosten: 5 Taler pro AP
 Wenn das Siegel beschädigt wird, gibt es allen Wesen in 3m Umkreis eine Wahnidee ein. In der Regel sehen sie Dinge die nicht da sind, wie Ungeheuer, Spinnen in der Kleidung oder Gold auf dem Boden. Egal wie unrealistisch die Idee ist, das Opfer hält sie für real!

Ⓢ Talismane der Sonnenkirche

Talisman der Reinheit

Dauer: 1 Tag
 AP-Kosten: 1 AP pro Schutzpunkt
 Materialkosten: 5 Taler pro AP
 Wenn der Träger des Talismans von einem Zauber oder Geist angegriffen oder sonstwie manipuliert wird, bietet der Talisman einmalig AP Punkte Bannzauber oder fügt dem angreifenden Geist AP Punkte Schaden zu.

Talisman der Geborgenheit

Dauer: 1 Tag
 AP-Kosten: 2 AP pro Genesungsprobe
 Materialkosten: 5 Taler pro AP
 Wenn der Träger des Talismans infiziert oder vergiftet wird, erhält er sofort so viele Genesungsproben, wie AP / 2 investiert sind.

Talisman der Schöpfung

Dauer: 1 Tag
 AP-Kosten: 2 AP pro Bonus
 Materialkosten: 5 Taler pro AP
 Der Träger des Talismans kann aus dem nötigen Material den auf dem Talisman gezeigten Gegenstand in einer Stunde fertigen, wobei kein Werkzeug nötig ist und 1 AP einem Tag Bauzeit (FW 10) entspricht.

Talisman der Schönheit

Dauer: 1 Tag
 AP-Kosten: 3 AP pro Stunde
 Materialkosten: 5 Taler pro AP
 Der Träger des Talismans erhält für die Dauer der Wirkung einen Bonus von +3 auf das CHR. Sein eigentliches Aussehen verändert sich kaum, aber alle Fehler an Kleidung und Aufmachung werden überdeckt.

Talisman der Verteidigung

Dauer: 1 Tag
 AP-Kosten: 1 AP pro Runde
 Materialkosten: 5 Taler pro AP
 Der Träger des Talismans ist für AP Runden mit PW 3 gegen alle Angriffe geschützt. Dieser Bonus wird **nicht** zu einer eventuellen Rüstung addiert, hat aber Fläche 20.

Ⓢ Ikonen der Mondkirche

Bildnis der Erde

Dauer: 1 Tag
 AP-Kosten: 3 AP + 1 AP pro Stunde
 Materialkosten: 5 Taler pro AP
 Indem man die Ikone auf die Erde legt, kann man einen *Waldgeist* beschwören, der aus Material seiner Umgebung einen Körper formt und dem Träger der Ikone bis zu AP Stunden im Rahmen seiner Fähigkeiten dient.

Bildnis des Wetters

Dauer: 1 Tag
 AP-Kosten: 3 AP + 1 AP pro Stunde
 Materialkosten: 5 Taler pro AP
 Indem man die Ikone in die Luft wirft, kann man einen

Himmelsgeist beschwören, der aus Material seiner Umgebung einen Körper formt und dem Träger der Ikone bis zu AP Stunden im Rahmen seiner Fähigkeiten dient.

Bildnis des Wassers

Dauer: 1 Tag

AP-Kosten: 3 AP + 1 AP pro Stunde

Materialkosten: 5 Taler pro AP

Indem man die Ikone ins Wasser wirft, kann man einen *Wassergeist* beschwören, der aus Material seiner Umgebung einen Körper formt und dem Träger der Ikone bis zu AP Stunden im Rahmen seiner Fähigkeiten dient.

Bildnis der Flammen

Dauer: 1 Tag

AP-Kosten: 3 AP + 1 AP pro Stunde

Materialkosten: 5 Taler pro AP

Indem man die Ikone auf die Erde legt, kann man einen *Herdgeist* beschwören, der aus Material seiner Umgebung einen Körper formt und dem Träger der Ikone bis zu AP Stunden im Rahmen seiner Fähigkeiten dient.

Bildnis des Toten

Dauer: 1 Tag

AP-Kosten: 3 AP + 1 AP pro Stunde

Materialkosten: 5 Taler pro AP

Indem man die Ikone auf einen Leichnam legt, kann man einen bestimmten Untoten beschwören, der dem Träger der Ikone im Rahmen seiner Fähigkeiten dient. Die Dauer dieser Dienste hängt von den investierten AP ab, ein Poltergeist dient bis zu 2 Stunden pro AP, ein Zombie 1 Stunde pro AP und ein Skelettkrieger $\frac{1}{2}$ Stunde pro AP.

Ⓢ Fluchgeschenke der Wurm-priester

Schrift der Lügen

Dauer: 1 Tag

AP-Kosten: 1 AP pro Stunde

Materialkosten: 5 Taler pro AP

Dieses Fluchgeschenk in Form eines Briefes mit einigen kleinen Fehlern lässt den Leser für die Wirkungs-dauer an genau dem zweifeln, was in dem Brief behauptet wird.

Parfum der Geilheit

Dauer: 1 Tag

AP-Kosten: 1 AP pro Stunde

Materialkosten: 5 Taler pro AP

Der Empfänger des schweren und leicht überreifen Duftes ist für die Wirkungs-dauer sexuell erheblich attraktiver und aktiver - sowohl er als auch potentielle Gespieler in Reich- äh, Riechweite haben WK -5 um sexuellen Verlockungen zu widerstehen.

Beutel der Gier

Dauer: 1 Tag

AP-Kosten: 1 AP pro Stunde

Materialkosten: 5 Taler pro AP

Der Empfänger dieses Beutels mit einem kleinen Nährfehler verspürt für die Dauer des Wunsches das Verlangen, einen bestimmten Gegenstand in den Beutel zu tun. Sobald er es getan hat, wird der Beutel uninteressant und ohne Rücksicht auf seinen Inhalt einfach fallen gelassen und vergessen.

Üble Speise

Dauer: 1 Tag

AP-Kosten: 1 AP pro Tag

Materialkosten: 5 Taler pro AP

Diese beliebige zubereitete Speise hat einen leicht überreifen Geschmack, ist sonst aber sehr lecker. Nach 1 Stunde setzt beim Opfer jedoch die Wirkung ein - es erkrankt an einer Krankheit nach Wahl des Schöpfers, die AP Tage dauert und nicht mehr als 3 LP pro Tag kostet.

Schmuck des Hasses

Dauer: 1 Tag

AP-Kosten: 1 AP pro Stunde

Materialkosten: 1 Schmuckstück + 5 Taler pro AP

Dieses Schmuckstück mit einer stumpfen Stelle trägt versteckt den Namen einer bestimmten Person. Sobald der Träger diese Person erblickt, beginnt er sie für je eine Stunde zu hassen. Um nicht gegen sie vorzugehen, muss ihm jedes Mal eine Probe auf WK gelingen, und so lange er sie unterstützt oder mit ihr zusammen ist, hat er -3 auf alle Proben.

Ⓢ Herstellung von Reliquien

Reliquien erfordern wesentlich mehr Aufwand. Sie bestehen aus einem „Korpus“ aus edlem Material, mindestens einer magischen Rune und Edelsteinen.

Der **Korpus** ist ein Gegenstand, der mit einem Netz aus Goldfäden magisch leitend gemacht wurde oder gleich aus magischem Material besteht. Generell kostet er mindestens 10 Gulden oder das 10fache eines normalen Gegenstandes.

Die **Runen** werden aus den Schädeln von magisch

begabten Wesen gewonnen - also auch von Magiern, was aber streng reglementiert ist. Der Grad des Wesens x 3 bestimmt die maximalen AP pro Zauber. Die Kosten entsprechen Grad x Grad x 10 Gulden. Um die Wirkung von mehreren Runen zu vereinen, ist ein Karfunkel aus dem Hirn eines Drachen nötig! Preis = Karat x Karat x 100 Gulden.

Die **Edelsteine** geben der Reliquie die nötige Kraft. Für jede Anwendung pro Tag ist ein Stein nötig, dessen Größe in Karat (ct) den AP eines der Zauber entspricht. Jede verbrauchte Ladung regeneriert sich in (24 / Ladungen) Stunden. Preis = Größe x Größe x 10 Gulden. Jeder der 6 verschiedenen Edelsteine aus purem kristallisiertem Mana eignet sich nur für bestimmte Artefakte:

Feuerauge: Feuer und Zerstörung.

Wasserauge: Kälte und Schutz.

Himmelsauge: Luft und Transformation.

Lebensauge: Gravitation und Heilung.

Sonnenaug: Segen und Erkenntnis.

Nachtauge: Fluch und Illusion.

Für jeden Korpus ist ein eigenes **Ritual** nötig. Alle Rituale werden exklusiv gelehrt, das heißt, man muss einen Lehrer suchen oder sie selber entwickeln. Alle Rituale dauern einen Tag und kosten doppelt so viele AP wie der Zauber der Reliquie. Es müssen immer Ladungen +1 Rituale pro Artefakt verwendet werden.



Beispiel:

Gürtel verzaubern

Dauer: 1 Tag

AP-Kosten: 3 AP pro Grad der Rune

Materialkosten: 10+ Gulden für den Gürtel + Runen + Edelsteine.

Der magische Gürtel wirkt einen Effekt auf die körperlichen Werte des Trägers, der von der Art der Rune und der Edelsteine abhängt. Die Zahl der Edelsteine bestimmt die Zahl der Anwendungen pro Tag.

Die genaue **Wirkung** einer Reliquie muss mit dem SL abgesprochen werden. Generell ähnelt sie der Wirkung der ursprünglichen Kraft der Rune, wird aber durch den Korpus modifiziert. Ihre Zauber gelingen unter normalen Umständen immer, im Zweifelsfall haben Reliquien einen FW von 15. Um eine Reliquie anzuwenden, muss ein festgelegtes Wort oder eine Geste verwendet werden. Dieses wird in der Regel eingraviert, oft aber als Code oder Anspielung.

Generell richten magische Waffen pro Grad +1 Bonusschaden oder +2 speziellen Schaden an, Angriffsartefakte W6 pro Grad. Boni auf Attribute betragen +2 pro Grad, +3 auf einzelne Fertigkeiten. Magischer Schutz wird nie zu Rüstungen addiert, +1 allgemein oder +2 auf eine bestimmte Schadensart. Sonstige Effekte wirken pro Edelstein einmal oder 10 Minuten, wenn sie nicht sehr schwach sind.

① Korpus & Modulation

Jeder Korpus bestimmt die genauere Wirkung des Artefaktes. Bestimmte Kombinationen sind sehr einfach, andere erfordern viel Kreativität. Falls die SC eigene Artefakte fertigen oder in Auftrag geben, müssen sie eben mit dem SL verhandeln. Die Wirkung sollte sich aber immer an den Beispielreliquien orientieren und nicht übermächtig werden!

- **Schuhe:** Bewegung des Trägers.
- **Mäntel:** Tarnung oder Umhüllung.
- **Gürtel:** Körperliche Werte.
- **Kopfbedeckung:** Geistige Werte.
- **Handschuhe:** Manipulation von Dritten.
- **Ringe:** Verdeckte schleichende Wirkung.
- **Amulette:** Schutz des Trägers.
- **Halsbänder:** Kontrolle des Trägers.
- **Stäbe:** Gerichteter Strahl.
- **Kelche:** Heilung des Trinkenden.
- **Taschen:** Manipulation des Inhaltes.
- **Klingen:** Bonusschaden im Kampf.
- **Bogen:** Verwandlung der Pfeile.
- **Buch:** Speichern / Spenden von Wissen.
- **Instrument:** Magischer Hall.
- **Schlüssel:** Öffnet Verschlossenes.
- **Spiegel:** Zeigt Wahres oder Falsches.
- **Möbel:** Das Möbelstück wird animiert.



Beispiel: Nach seiner erfolgreichen Flucht vor unserer Gruppe schlägt sich Gamet tagelang durch die albionischen Wälder, bis er endlich eines der kleinen Verstecke seines Kultes und darin die gesuchte Reliquie findet: Ein schlanker Dolch aus dem Zahn irgendeines Raubtiers, umflochten von Gold, mit Edelsteinen im Griff - und einer Rune. „Perfekt! Der Herzog mag sich sicher fühlen, in seiner Rüstung...“ Aber er sollte es nicht.

Denn die Erdrune eines Mondpriesters ist mit Feueraugen und komplizierten Glyphen vernetzt. Testweise geht Gamet zur Tür, betrachtet das eiserne Schloss und drückt sachte mit dem Dolch dagegen - der einfach im Metall versinkt! Durch

die Feueraugen ist die Erdrune zerstörerisch geworden, der genaue Effekt wurde von SL bestimmt: Pro Grad (in diesem Fall 3) kann der Dolch 2 Punkte Panzerungswert einer Metallrüstung komplett ignorieren (doppelt so viel wie bei normalem Bonusschaden, aber eingeschränkt wirksam). Die Plattenrüstung seines Opfers wird also keinerlei Schutz bieten, und wer hat darin schon Angst vor einem Dolch?

ⓐ Typische Reliquien

Die folgenden Reliquien sind verbreitete Modelle, wie sie im Handel erworben oder in verschiedenen Schätzen bewundert werden können.

Stille Stiefel

Rune der Riesenfledermaus (Grad 1), 3 Nachtaugen (Größe 1), Stiefel aus feinstem Hirschleder mit goldenen Stickereien. **Preis 80 Gulden.**

Der Träger der Stiefel kann durch das Wort „Stille“ den Klang seiner Schritte wie auch anderer Lärmquellen am Körper bis zu 3mal am Tag eine Stunde lang dämpfen. Bonus +3 auf *Heimlichkeit*.

Nimmerkalter Mantel

Rune der Kälte (Grad 1), 24 Wasseraugen (Größe 1), der Mantel aus festem Wolltuch hat einen Kragen und Rand aus Schneehasenfell. **Preis 400 Gulden.**

Der Mantel bietet seinem Träger 24 Stunden am Tag Schutz vor jeder normalen Kälte und PW 2 gegen Kälteangriffe, ist zugleich aber leicht und elegant.

Kraftgürtel

Rune des Lebens (Grad 1), 3 Lebensaugen (Größe 1), der breite Gürtel ist aus Stierhaut mit Bronzeplatten und großer vergoldeter Schließe. **Preis 80 Gulden.**

Wird der Gürtel angelegt, hat der Träger bis zu 3mal am Tag 10 Minuten lang einen Bonus von +2 auf die STR.

Denkerkappe

Rune der Erkenntnis (Grad 2), 3 Himmelsaugen (Größe 2), die Kappe gleicht einer typischen Dozentenkappe aus feinem violetterem Samt, die Troddel ist mit Goldfäden durchwirkt. **Preis 250 Gulden.**

Wird sie aufgesetzt, erhält der Träger für 3 x 10 Minuten pro Tag einen Bonus von +4 auf INT.

Handschuhe von Liebe und Hass

Täuschungsrune (Grad 1), 2 Nachtaugen (Größe 1), beide Handschuhe sind aus Spinnenseide mit goldenen Stickereien, der eine weiß und der andere schwarz. **Preis 40 Gulden.**

Eine Berührung löst entweder *Zuneigung* (weiß) oder *Furcht* (schwarz) gegen den Träger aus. Der magische Effekt kann vom Opfer kaum gespürt werden (WN -10).

Ring der ehernen Lüge

Mimikryrune (Grad 1), 3 Himmelsaugen (Größe 1), der Ring ist aus Gold in Form von 3 kleinen Schlangen, die je einen Stein im Maul haben. **Preis 80 Gulden.**

Bis zu 3 Lügen des Trägers können magisch nicht erkannt werden, außerdem +2 auf diese Lügen.

Scheinseelenamulett

Täuschungsrune (Grad 3), 3 Himmelsaugen (Größe 3), das Amulett ist rechteckig und zeigt eine verschwommene Gestalt hinter einer Platte aus Bernstein. **Preis 600 Gulden.**

Bis zu 3 Zauber, die den Träger treffen sollen, gelingen scheinbar, werden aber auf das Amulett gelenkt, das bei jedem Zauber eine Minute lang vibriert.

Sklavenhalsband

Höllenrune (Grad 2), 3 Nachtaugen (Größe 2), das Halsband besteht aus Bronze, ist 2kg schwer und sehr stabil, hinter einer Klappe wird der Name des Herren in diabolisch eingraviert. **Preis 250 Gulden.**

Der Träger muss bis zu 3mal am Tag den Befehlen seines Herrn gehorchen und kann ihm nicht bewusst schaden.

Stab der Blitze

Himmelsrune (Grad 2), 3 Himmelsaugen (Größe 2), der Stab ist aus den Knochen einer Windechse geschnitten und mit Goldfäden umwickelt. **Preis 250 Gulden.**

Der Träger kann durch das Wort „Blitz“ bis zu 3mal am Tag einen Blitz mit 20 m Reichweite schleudern, der 2W6 LP kostet und ebenso viele Runden lang durch Muskelkrämpfe -5 auf alle Kampfproben bringt.

Kelch des Blutes

Lebensrune (Grad 1), 3 Lebensaugen (Größe 1), der Kelch besteht aus Perlmutter mit einem Fuß aus Gold. **Preis 80 Gulden.**

Jeder Schluck aus dem Kelch bringt eine zusätzliche Genesungsprobe in der nächsten Stunde, bis zu 3 am Tag.

Goldbeutel

Täuschungsrune (Grad 1), 3 Himmelsaugen (Größe 1), der Beutel ist aus blauem Samt mit goldenen Stickereien. **Preis 80 Gulden.**

Bis zu 3 kleine Objekte, die hineingelegt werden, erhalten für eine Stunde die Farbe von Gold.

Flammenschwert

Flammenrune (Grad 3), 3 Flammenaugen (Größe 3), das Schwert ist von sehr guter Qualität und hat eine gewellte Klinge. **Preis 600 Gulden.**

Sobald die Klinge gezogen wird, ist sie 3mal am Tag bis zu 10 Minuten in Flammen gehüllt, die den Schaden um +3 erhöhen.

Frostbogen

Kälterune (Grad 1), 3 Wasseraugen (Größe 1), der Bogen ist ein mit Goldfäden verzierter Elfenbogen von guter Qualität. **Preis 80 Gulden.**

Der Bogen verwandelt in 3 Kämpfen pro Tag Pfeile in Eis Pfeile, die zusätzlich +1 Punkt Kälteschaden anrichten, wenn sie die Rüstung durchschlagen.

Buch der sieben Zungen

Erkenntnisrune (Grad 1), 7 Himmelsaugen (Größe 1), das Buch ist über 2 kg schwer und sehr dick, die Seiten enthalten in enger Schrift die Grundlagen von sieben verschiedenen Sprachen. **Preis 150 Gulden.**

Wer das entsprechende Kapitel überfliegt (1 Minute),

beherrscht die jeweilige Sprache bis zu 7 mal am Tag für eine Stunde mit ES 3.

Harfe der Träume

Höllenrune (Grad 2), 3 Nachtaugen (Größe 2), die Harfe ist klein und im Stil der Nebelinseln gefertigt. **Preis 250 Gulden.**

Wenn auf der Harfe ein bestimmtes Lied gespielt wird, werden außer dem Spieler alle Zuhörer in 6m Radius in Schlaf versetzt, sofern sie sich gerade in einem ruhigen Zustand befinden. Der Effekt ist schwer zu erkennen (WN -10).

Diebesschlüssel

Gierrune (Grad 1), 3 Nachtaugen (Größe 1), der Schlüssel ist recht klein und hat einen komplizierten Doppelbart. **Preis 80 Gulden.**

Dieser Schlüssel kann 3mal am Tag ein Schloss öffnen, als hätte der Besitzer einen FW von 8 in *Schlösser öffnen*. Wird fast nur von Amateuren benutzt, Profis vertrauen auf ihre Fähigkeiten oder stärkere Magie.

Doppelspiegel

Erkenntnisrune (Grad 3), 3 Himmelsaugen (Größe 3), das Paar Spiegel ist jeweils rund mit 30cm Durchmesser und Rahmen, dessen Details spiegelverkehrt zueinander passen. **Preis 600 Gulden.**

Wenn man den Spiegel durch das Wort „Zwillingsauge“ aktiviert, kann man bis zu 10 Minuten lang das Bild sehen, das eigentlich der andere Spiegel zeigen sollte. Reichweite bis zu 300km, kleinere Spiegel haben weniger (Grad 2 = 30 km, Grad 1 = 3 km), die mächtigsten reichen angeblich bis in ferne Welten (Grad 4 = 3000km, Grad 5 = nahezu unbegrenzt). Die Größe entsprechend: 1 = Uhrendeckel, 2 = Taschenspiegel, 3 = Toilettenspiegel, 4 = Garderobenspiegel und 5 = Spiegelwand.

Fliegender Teppich

Windrune (Grad 2), 3 Himmelsaugen (Größe 2), der Teppich aus südländischer Produktion ist 2m lang, 1.3m breit, dick und prächtig gemustert, an den Ecken gibt es dicke Troddeln als Haltegriffe. **Preis 250 Gulden.**

Durch ein Befehlswort kann man den Teppich bis zu 10 Minuten pro Ladung schweben lassen. 30 km/h, 200m Flughöhe über Boden, Nutzlast 200 kg. Für Manöver sind Proben auf *Reiten* nötig, der Teppich zählt als schwankender Untergrund. Der Wind, der den Teppich in der Luft hält, gibt für Freund und Feind -5 auf Fernkampf.

ⓐ Reliquienhandel

Normale Reliquien kosten ca. das Doppelte der Materialkosten im freien Handel. Es gibt zwar in fast jeder Stadt einen Laden für magischen Bedarf, aber die meisten führen lediglich Ritualmaterial und Zauberwerk sowie ein oder zwei einfache Reliquien. Lediglich eine Handvoll Spezialhändler sind im ganzen Nordreich tätig, in der Regel auf Bestellung und zu enormen Preisaufschlägen. Beschafft man Rune und Steine selber, kann man die Kosten der Verzauberung auf ca. 50% der Materialkosten ansetzen. Die folgende Liste gibt Pauschalpreise für Reliquien an:

| Rune | 1 Stein | 3 Steine | 7 Steine |
|---------|---------|----------|----------|
| Grad 1: | 50 G | 80 G | 150 G |
| Grad 2: | 150 G | 250 G | 500 G |
| Grad 3: | 400 G | 600 G | 1200 G |
| Grad 4: | 600 G | 1000 G | 2000 G |
| Grad 5: | 1000 G | 2000 G | 4000 G |

ⓐ Liste der magischen Hilfsmittel

Focusstäbe („Zauberstäbe“)

Ein Focus ist ein magisches Hilfsmittel zum Wirken von magischen Kräften. Für gewöhnlich hat es die Form eines Stabes mit 4 oder 5 arkanen Glyphen (eine für jede Kraft) und einen Edelstein (oder billigen Kristall) an der Spitze.

Der Focus- oder „Zauberstab“ bündelt und leitet die magische Kraft, wodurch er Berührungszauber um ca. $1\frac{1}{2}$ Schritt verlängert. Die Glyphen bringen für die Anwendung magischer Kräfte einen Bonus von +0 bis +3. Der Edelstein kann pro Karat Größe 1 AP an reinem Mana speichern, das komplett für einen Zauber verwendet und vom Magier selbst aufgeladen werden muss.

Jeder Magier muss seinen Focus selber fertigen, die Materialkosten betragen 5 Gulden für den Stab, der Edelstein Größe x Größe x 10 Gulden. Die Glyphen erfordern bei +0 jeweils eine Stunde Arbeit, bei +1 einen Tag und 30 Gulden, bei +2 eine Woche und 100 Gulden und bei +3 einen Monat und 300 Gulden. Foci von anderen Magiern bringen keinerlei Boni.

Fetische

Ein Fetisch ist ein magisches Hilfsmittel zur Beschwörung von Geistern. Es erleichtert die Probe um +5 und macht einen Ritualkreis unnötig. Jeder Magier, der Beschwörungen beherrscht, kann auch entsprechende Fetische herstellen. Jeder Fetisch wirkt nur für **einen individuellen Geist** und ist meist sein stilisiertes Abbild. Die Herstellung eines Fetisches erfordert Material für 10 Gulden und 3 Tage Arbeit.

Geisteraltäre

Um einen Geist mit einer festen Aufgabe an einen Ort zu binden, ist ein Geisteraltar nötig. Dieser sieht aus wie ein großer Fetisch, wiegt aber mindestens 10 kg und enthält zusätzlich eine Opferschale. Um den Geist zu binden ist ein Seelenopfer nötig, für jeden Dienst des Geistes muss außerdem ein Blutopfer von 1 (oder mehr) LP erbracht werden. Ein Altar erfordert eine Woche Arbeit und Material für 20 Gulden. Wird der Geist gebannt, kann nur genau derselbe Geist wieder an den Altar gebunden werden.

Götzen

Götzen sind im Grunde nichts anderes als Fetische für die Beschwörung von Erzgeistern, die damit nur noch eine Stunde dauert. Ein Götze wiegt mindestens 100 kg und erfordert 1 Monat Arbeit und 100 Gulden an Material. Fast immer wird er an einem geeigneten Ritualplatz fest angebracht.

Südweiser

Ein magischer Kristall, der aufleuchtet, wenn man ihn genau auf das Zentrum der Welt richtet, also den Berg „Drachenkopf“ im südlichsten Süden. Größere Hindernisse blockieren den Effekt, nicht aber Wolken oder Dunkelheit. Preis 20 Gulden.

Kristallphiole

Heiliges Wasser verliert seine besondere Wirkung etwa einen Tag nach Verlassen der Quelle. In einem Behälter aus reinem Kristall behält es aber seine Wirkung auf Dauer. 1 Gulden, 0,1 Liter. Wird auch gerne für Elixiere verwendet. Sehr zerbrechlich, ein Etui aus gepolstertem Hartleder kostet 5 Taler.

Geisterflaschen

Um einen niederen Geist auf Dauer einzusperren, bannt man ihn in eine Geisterflasche. Diese besteht aus einem Edelstein Größe 12, der mit Gold umkleidet ist. So lange der Goldmantel keine Lücken aufweist, kann der Geist nicht entkommen. Da allerdings so eine Geisterflasche mindestens 200 Gulden wert ist, wurde schon so mancher bössartige Geist aus reiner Geldgier befreit.

Für einen Erzgeist wäre ein Edelstein der Größe 144 nötig - der über 200 000 Gulden wert ist!

Kristallkugeln

Eine Kristallkugel ist das nötige Hilfsmittel für jedes Gruppenritual, denn sie sammelt die Magie, die der Ritualleiter dann formt und aussendet. Eine normale Kristallkugel kostet 100 Gulden, eine lupenreine Kugel (+1 auf alle Gruppenzauber) 300 Gulden und eine perfekte Kugel (+2) satte 1000 Gulden. Kein Wunder, dass in der Regel eine gepolsterte Schatulle und ein reich verzierter Halter dazugehören. Normale Foci wirken bei Gruppenzaubern nicht!

Ritualgerät und -material

Für Rituale sind 5 verschiedene Geräte nötig:

Dolch = 3 Gulden, +1 = 30 Gulden.

Kelch = 5 Gulden, +1 = 50 Gulden.

Fächer = 2 Gulden, +1 = 20 Gulden.

Feuerbecken = 10 Gulden, +1 = 100 Gulden.

Stab = 3 Gulden, +1 = 30 Gulden.

Material für einen Ritualkreis kostet 5 Taler, ein Ritualbeutel mit einem vorbereiteten Kreis 2 Gulden und ein fest installierter Ritualkreis 20 Gulden.

Astralometer

Ein Kasten mit 25 verzauberten Kugeln, die je auf eine Art der Magie in der Umgebung reagieren und je nach Stärke 0 bis 10 cm hoch schweben. Dieses Gerät erlaubt eine genaue Analyse von Magie mittels *Magietheorie* und gibt +5 auf die Probe.

Heiligtum

Priester können durch ein Ritual jeden Ort ihrer Religion weihen. Kosten an Blutopfern 1 LP pro 10 m², zumeist von freiwilligen Initiierten. Bis der Ort entweiht wird oder 99 Jahre kein Gottesdienst stattfindet, hat der Ort eine *Heilige Aura*. Diese bietet 10 Punkte Bannzauber gegen fremde Zauber (nicht aber von Priestern der Kirche), verletzt fremde Geister und Verdammte (1W6 LP pro Runde) und erlaubt einen Gottesdienst (4 AP und 2 Stunden Dauer), der als fromme Tat mit 6 Tagen Haltbarkeit gilt. Kosten: 1 Gulden pro 10 m².

Mond- oder Sonnenamulett

Fast jeder Initiierte einer der großen Kirchen besitzt ein solches Symbol in Form eines Anhängers, der die beiden Monde oder die Sonne zeigt und oft noch mit Symbolen der Götter oder Gebetstexten verziert ist. Die einfachsten Varianten sind aus Holz, Ton oder billigem Metall, die aufwändigsten aus Edelmetall mit reichen Verzierungen. Mit Hilfe dieser Amulette können Initiierte der Kirchen niedere Segens- oder Schutzrituale ihrer Religion wirken, siehe im Kapitel *Charaktererschaffung* unter *Ausarbeitung - Religion*.

Totembeutel

Initiierte eines animistischen Kultes erhalten bei ihrer Initiation einen kleinen versiegelten Beutel, den sie zeitlebens bei sich tragen. Er enthält die Gegenstände, die die Seele des Initiierten mit seinem Totem und den Geistern seiner Domäne verbinden. Verliert ein Animist seinen Beutel, muss er komplett neu initiiert werden - das ist nur einmal im Jahr möglich, schmerzhaft und teuer. Sollte ein Totembeutel gestohlen werden, kann er bis zur erneuten Initiation von Magiern wie eine wiederverwendbare Blut- und Haarprobe benutzt werden, um magischen Kontakt herzustellen - meist in Form von Flüchen.

Kapitel 10

Alchimie und Elixiere

① Grundlagen der Alchimie

Alchimie ist eine Mischung aus Chemie und Magie. Grundsätzlich geht es den Alchimisten darum, durch das Vermischen verschiedener Zutaten Substanzen mit ganz neuen magischen und chemischen Eigenschaften zu erhalten. Die dafür nötigen Gesetzmäßigkeiten sind ihnen nur in kleinen Teilen bekannt, aber durch Erfahrung und Experimente haben sie eine Reihe von nützlichen Rezepturen erarbeitet.

① Labore & Ausrüstung

Um arbeiten zu können benötigt der Alchimist ein Labor oder zumindest ein Alchimieset. Dieses besteht aus einem Brenner, einer kleinen Destille, mehreren Gläsern und Krügen, einer Feinwaage, Messgefäßen, Messer, Löffeln und anderem Gerät, einem kleinen Steinmörser und einer Auswahl der üblichen Chemikalien. Gewicht 10kg, Preis 20 Gulden. -3 auf alle Proben.

Ein echtes Labor enthält alle Geräte in verschiedenen Größen und Materialien, einen soliden Holztisch mit Steinfliesen, einen starken Brennofen, eine große Destille, eine Presse und Regale voller Gefäße, Zutaten und Geräte. Gewicht 500kg, Preis 200 Gulden. Dafür hat man +0 auf Proben und kann bis zu 10 Portionen einer Chemikalie auf einmal herstellen sowie bis zu 3 Helfer beschäftigen. Jeder Helfer bringt einen Bonus von +1 (ungelernt), +2 (Lehrling mit FW 8+) oder +3 (Geselle mit FW 12+).

① Alchimistische Analysen

Mittels *Alchimie* kann man versuchen, eine Substanz zu analysieren. Bei Erfolg erhält man eine grobe Einschätzung (z.B. eine Art kalkhaltiges Mineral, ein giftiger pflanzlicher Auszug), eine zweite gelungene Probe sogar die genauen Eigenschaften. Hierbei gibt es +5 für alltägliche Substanzen (Wasser, Salz, Schwefel), +0 für seltenere Substanzen (Magensäure, Kristalle, unreines Erz) und -5 für exotische Substanzen (südländisches Gift, Fossile Drachensexkremente). Ohne Alchimieset sind alle Analysen um -5 erschwert.



Beispiel: Nach der Flucht ihres Gefangenen bemühen sich die 4 Abenteurer, irgendwie seine Spur wieder aufzunehmen. Irgendwann finden sie dann auch das Versteck seines Kultes und darin außer einem leeren Geheimfach nur Spuren eines bläulichen Pulvers in einer zerbrochenen alchimistischen Phiole. Bolodon hat zwar kein Alchimieset dabei, aber Blaublüte, ein mineralisches Gift, ist nicht so schwer zu erkennen. Daher wird seine Analyse mittels Alchimie zwar um -5 erschwert, für die recht bekannte Substanz aber um +5 erleichtert. Somit gelingt seine Probe knapp. „Leute: Ich glaube, er hatte hier seine Mordwerkzeuge gelagert...“.

① Chemikalien

Aus einer Reihe von Grundsubstanzen kann ein Alchimist einfache Chemikalien herstellen. Hierfür ist eine einfache Probe nötig, die als Ergebnis 1 Dosis bringt, bei einem Labor 10 Dosen, bei einer großen Produktionsanlage 100 bis 1000 Dosen. An Zutaten ist jeweils halb so viel nötig, wie für den Endpreis zu kaufen ist.

Folgende Chemikalien sind allgemein bekannt:

Farblacke

Eine Kombination aus Farbpigmenten und einem sehr dauerhaften Lack erlaubt es, jede Oberfläche mit einer Farbschicht zu überziehen, die lange hält aber leicht mit Alkohol zu lösen ist.

Zutaten: Harz, Alkohol, bunte Muscheln und Bernstein, Spinnenbeine.

Zeitraum und Probe: 1 Tag, Probe +3.

Dosis und Preis: 1 Liter, 2 Gulden.

Stinkpaste

Eine extrem übel riechende zähe Paste, die vor allem für Scherze unter Alchimistenlehrlingen herhalten muss. Gibt für mindestens 6 Stunden CHR -5, 5m Radius.

Zutaten: Urin, Dung, Fett und Leim, Eselsfurz.

Zeitraum und Probe: 3 Stunden, +3.

Dosis und Preis: 4 Unzen, 3 Taler.

Blinzelkleber

Der beste Kleber von Orbis wird aus zwei Komponenten gemischt und klebt binnen 1W6 Sekunden bombenfest.

Zutaten: Knochenmehl, Harz, Teer, Alkohol, Windendes Wurmgekringel.

Zeitraum und Probe: 1 Tag, +0.

Dosis und Preis: 4 Unzen, 12 Taler.

Geheimtinte

Um geheime Nachrichten auf die Rückseite oder zwischen die Zeilen eines harmlosen Textes zu schreiben, ist diese Tinte üblich. Wird sie erhitzt, bleibt sie für einige Minuten sichtbar und verblasst dann wieder.

Zutaten: Bernstein, Alkohol, Milch und grüner Schimmel.

Zeitraum und Probe: 2 Tage, -3.

Dosis und Preis: 1 Unze, 10 Taler.

Grüner Schleim

Die Verwendungsmöglichkeiten dieses grün leuchtenden Glibbers sind derartig universell und klar einleuchtend, dass wir hier auf eine Aufzählung verzichten können.

Zutaten: Ekliges grünes Zeug, Hefe, Urin, Phosphor und Harz.

Zeitraum und Probe: 4 Stunden, +0.

Dosis und Preis: 1 Liter, 3 Taler.

Säure

Eine alchemistische Säure richtet bei organischen Materialien und unedlen Metallen pro $\frac{1}{4}$ Liter 2W6 Runden lang je 1 Punkt Schaden an und gibt durch den großflächigen Schmerz -5 auf alle Proben. Dabei frisst sie sich nach PW Runden auch durch Rüstungen und zerstört pro Runde einen Punkt Fläche. Sie kann mit Wasser abgespült oder durch Kalk neutralisiert werden.

Zutaten: Molchsleim, Salz, Pottasche, Natron, Schwefel und Urin.

Zeitraum und Probe: 2 Tage, -3.

Dosis und Preis: 10 Unzen, 5 Taler.

Rostweg

Diese übel riechende Flüssigkeit löst Rost und Grünspan binnen Minuten auf.

Zutaten: Rattenaugen, Alkohol, Öl, grüner Schimmel, Harz und Silber.

Zeitraum und Probe: 1 Tag, +0.

Dosis und Preis: 1 Unze, 10 Taler.

Juckpulver

Ein feines weißes Pulver, das für eine Minute auf die Haut gebracht für 2W6 Minuten einen unerträglichen Juckreiz auslöst. Dadurch verliert jedes Opfer an Konzentration und muss sich dauernd kratzen: -3 auf alle Proben.

Zutaten: Quallenarme, Schlangengift, Kalk, Farnsporen und Knochenmehl.

Zeitraum und Probe: 1 Tag, -3.

Dosis und Preis: 1 Unze, 2 Taler.

Feuerpulver

Siehe Feuerwerk.

Zutaten: Fledermausdung, Schwefel und Holzkohle.

Zeitraum und Probe: 1 Tag, +3.

Dosis und Preis: 1kg, 1 Gulden.

Streichhölzer

Das modernste Produkt der Illuminationsindustrie wird landesweit von Hausierern vertrieben. Es erlaubt das sichere Entzünden eines Feuers binnen einer Runde.

Zutaten: Schlangengift, Fledermausdung, Schwefel, Holz und Alkohol.

Zeitraum und Probe: 4 Stunden, +0.

Dosis und Preis: 20 Stück, 3 Taler.

Rasierseife

Diese stark schäumende weiße Seife hat den Nebeneffekt, sofort die Behaarung zu entfernen, brennt aber unangenehm auf der Haut.

Zutaten: Aasmaden, Fett, Pottasche, Kalk und Urin.

Zeitraum und Probe: 2 Tage, +0.

Dosis und Preis: 1 Unze, 3 Taler.

Blitzpulver

Dieses weiße Pulver verbrennt mit einer sehr grellen Flamme. Wer sie in bis zu 10m sieht, erleidet für eine Minute -3 auf WN und Fernkampf. Wird es in der Dunkelheit gezündet, zerstört es in 10m Umkreis jede Nachtsicht für 1W6 Minuten.

Zutaten: Fischhaare, weißer Bitterstein, Schwefel und Phosphor.

Zeitraum und Probe: 1 Tag, +0.

Dosis und Preis: 1 Unze, 5 Taler.

① Feuerwerk

Feuerpulver gehört seit nunmehr über 200 Jahren fest zum Allgemeingut des Nordreiches. Es besteht aus einer Mischung aus 3 Teilen Schwefel, 2 Teilen Holzkohle und 15 Teilen kristallisiertem Fledermausdung. Es wird fein zerstoßen, unter Gesängen an Flamar vermischt und dann mit Alkohol zu einem Brei verknetet, den man zu harten Barren trocknet. Diese werden dann wieder zu der gewünschten Körnung zerstoßen. Feine Körnungen haben wenig Kraft, zünden aber schnell, grobe Körnungen zünden schlechter, entwickeln aber viel Kraft. Generell wird grobes Pulver für Geschütze und Bomben, mittleres für Handfeuerwaffen und feines als Zündpulver verwendet.

Ein guter Alchimist, der auch die Fertigkeit *Geschütze* beherrscht (der geringere FW wird verwendet), kann aus Feuerpulver und anderen Zutaten auch folgende besondere Mischungen herstellen:

Farbfeuer

Dieses Feuerwerk wird in feste Röhren gestopft und angezündet, woraufhin Flammen in grün, gelb, rot oder blau emporlodern.

Zutaten: Feuerpulver, Metallstaub und Libellenflügel.

Zeitraum und Probe: 3 Stunden, +0.

Dosis und Preis: 1 Pfund, 2 Gulden.

Rauchfeuer

Eine in der Regel in Papier gehüllte Mischung, die mit einem Fauchen verbrennt und dabei eine weiße Rauchwolke von 6m Radius erzeugt.

Zutaten: Feuerpulver, grüner Schleim und Teer.

Zeitraum und Probe: 1 Stunde, +3.

Dosis und Preis: 4 Unzen, 1 Gulden.

Giftfeuer

Diese Mischung ist nur für das Ausräuchern von Ungeziefer erlaubt, wird mitunter aber auch zum Räumen von Gebäuden missbraucht. Sie erzeugt einen schweren grünen Rauch, der pro Dosis 100m² Boden 3m hoch bedeckt. Wer ihn einatmet, leidet an starkem Husten, Schleimhautverätzung und verliert 1W6 LP pro Runde, in der keine Probe auf VT gelingt.

Zutaten: Feuerpulver, Schwefel, Blaublüte und Eselsfürze.

Zeitraum und Probe: 3 Stunden, +0.

Dosis und Preis: 1 Pfund, 3 Gulden.

Haftfeuer

Eine dickflüssige Höllenmischung, die an allem kleben bleibt und heftig brennt, aber nur schwer zu löschen ist. Sie schwimmt auf Wasser, kann aber mit Sand oder Essig gelöscht werden. 1W6 Feuerschaden pro Runde bis es gelöscht oder entfernt ist, brennt sich durch Rüstungen.

Zutaten: Feuerpulver, Erdöl, Teer, Harz, ekliges grünes Zeug und Schwefel.

Zeitraum und Probe: 1 Tag, -3.

Dosis und Preis: $\frac{1}{2}$ Liter, 3 Gulden.

Dämonenfeuer

Der übliche Brandsatz für Belagerungen, nicht so klebrig wie Haftfeuer, aber heißer und ebenfalls schwer zu löschen. Wird in solide Eisenkugeln mit mehreren Löchern gefüllt, aus denen dann 3m lange Flammen schlagen, die eine Minute brennen und bei Kontakt 2W6 Feuerschaden anrichten!

Zutaten: Feuerpulver, Phosphor, Schwefel, Harz und Rinderblut.

Zeitraum und Probe: 4 Stunden, -3.

Dosis und Preis: 1 Pfund, 3 Gulden.

Funkenfeuer

Wie Farbfeuer in erster Linie ein Vergnügen für die Augen, allerdings mit tausenden kleinen weißen Funken.

Zutaten: Feuerpulver, Eisenspäne, Harz, Schwefel und Käferpanzer.

Zeitraum und Probe: 3 Stunden, +0.

Dosis und Preis: 1 Pfund, 2 Gulden.



Beispiel: Scherben der Giftphiole haben zu einem gewissenlosen Alchimisten geführt, der den Kult schon länger mit Giften und anderen verbotenen Substanzen versorgt. Als die 4 Abenteurer seine Tür eintreten, wehrt sich der von Dämpfen verwirrte Mann mit allem was er hat:

Gleich als die SC in sein Labor stürmen, wirft er eine Ladung Rauchfeuer in den Kamin, und sofort füllen beißende Schwaden den Raum. „Wo ist der Kerl? Lasst ihn nicht entkommen!“ Zögernd arbeiten sich die 3 Kämpfer in den Raum vor, während Hendreg mittels Luftumwandlung einen Wind herbeizaubert. Plötzlich bemerkt Lissaia eine Bewegung hinter sich, fährt herum und sieht gerade noch, wie der irre Alchimist ihr ein großes Glas Säure entgegen schüttet - als endlich Hendregs Wind aufheult.

Wie auch der Alchimist, der einen Großteil der Säure selbst abbekommt. Die große Menge Säure

hätte leicht für 3 Punkte Schaden pro Runde gereicht, so aber bekommt jedes der beiden Opfer nur 1 Punkt pro Runde ab. Lissaia's Lederkleidung hält der Säure nur eine Runde stand, ab der zweiten erleidet sie Schaden. Während die 3 anderen den Alchimisten von seinem Feuerwerksregal fernhalten, auf das er mit einer Fackel zustürmt, rafft Lissaia sich auf und findet in der 3. Runde endlich Wasser, um die Säure abzuspülen. Ihre schöne Lederkleidung ist aber dauerhaft dahin...

① Magische Elixiere

Die höchste Kunst der Alchimie ist das Brauen von magischen Elixieren. Dazu gibt man ein konserviertes oder frisches Ungeheuerteil (Preis pro Dosis um 10 Taler), einen Halbedelstein (1 Karat pro AP x AP der magischen Kraft) zur Speisung und Modulation sowie 1W6+2 seltsame Zutaten in den Kessel.

Die Art der Wirkung hängt von dem Ungeheuer ab, die Form der Wirkung vom Stein (Flammenstein stärkt, Wasserstein schwächt, Lebensstein wirkt intern, Himmelsstein extern, Nachtstein transformiert und Sonnenstein schützt) und die Stärke von seiner Menge. Preis: 1 Taler pro Karat.

Eine Probe entscheidet über den Erfolg, der SL über die genaue Wirkung. Falls die Probe scheitert, kann es mit veränderten seltsamen Zutaten erneut versucht werden. Bei einem Patzer hat das Elixier leider Nebenwirkungen...

Man kann 1 Elixier jeder Art pro Tag ohne Risiko einnehmen. Ab dem zweiten binnen 12 Stunden droht aber eine Sucht oder andere Nebenwirkung. **Risiko:** 2. Einnahme = 1 auf W20, 3. Einnahme = 2, 4. Einnahme = 4, 5. Einnahme = 8 und 6. Einnahme = 16 auf W20.

① Typische Elixiere

Die folgende Liste ist nur ein kleiner Auszug der vielen alchimistischen Elixiere, ist aber in jeder gut sortierten Apotheke erhältlich und allgemein bekannt.

Elixier der Heilung

Eine Minute nach der Einnahme regeneriert der Charakter 2W6+3 LP und AP. Schwere Wunden sollten vorher aber versorgt werden, sonst können dauerhafte Schäden zurückbleiben.

Zutaten: Lebensstein (9) und Greiferpräparat.

Preis: 10 Gulden.

Gegengiftelixier

Dieses Elixier neutralisiert eine Dosis jedes beliebigen nichtmagischen Giftes, sofern die Probe mit W20 je nach Gift gelingt: Anorganisch 18, pflanzlich 15, tierisch 12, starkes Gift -2, sehr starkes Gift -5.

Zutaten: Wasserstein (4) und Riesenspinne.

Preis: 10 Gulden.

Schwebeelixier

Der Charakter kann nach der Einnahme bis zu eine Stunde lang mit bis zu 20 Schritt pro Runde schweben, allerdings nur $\frac{1}{4}$ seines Gewichts an Gepäck mitnehmen.

Zutaten: Wasserstein (16) und Greif.

Preis: 10 Gulden.

Gestaltelixier

Der Charakter verwandelt sich nach Einnahme des Elixiers für eine Stunde in das Wesen, von dem ein Stück Fleisch in den Kessel geworfen wurde. Angeblich gibt es auch Varianten mit permanenter Wirkung.

Zutaten: Nachtauge (4) und Riesenkrake.

Preis: 10 Gulden.

Kraftelixier

Der Charakter erhält für eine Stunde einen Bonus von +3 auf die STR und Wundschwelle +1, Muskeln und Adern schwellen an und der Charakter schwitzt erkennbar.

Zutaten: Feuerstein (9) und Felsenbeißer.

Preis: 5 Gulden.

Energieelixier

Eine Minute nach Einnahme erhält der Charakter sofort 2W6+3 AP. Übersteigen sie seine normale Kapazität, gehen sie mit 1 AP pro Minute wieder verloren.

Zutaten: Feuerstein (25) und Drachenpräparat.

Preis: 5 Gulden.

Quecksilberelixier

Der Charakter wird nach Einnahme unglaublich schnell und beweglich, für eine Stunde erhält er einen Bonus von +3 auf die GES und doppelte Laufweite. In dieser Zeit atmet er doppelt so schnell und kann seine Augen nicht stillhalten.

Zutaten: Lebensstein (9) und Nachtwürger.

Preis: 5 Gulden.

Wasserelixier

Dieses Elixier verleiht für eine Stunde die Fähigkeit, Wasser zu atmen - und nimmt die, Luft zu atmen. Die Haut des Charakters überzieht sich mit einem Schleimfilm, der nicht austrocknen darf.

Zutaten: Himmelsstein (4) und Seeschlange.

Preis: 5 Gulden.

Säureelixier

Diese magische Säure sollte nicht geschluckt werden - immerhin richtet sie 1W6+3 Runden lang 1W6 Schaden pro Runde an Lebewesen an, oder bis sie abgespült wird. Sie kann bis zu 10 Liter unedles Metall oder 100 Liter organisches Material auflösen.

Zutaten: Himmelsstein (9) und Lindwurm.

Preis: 5 Gulden.

Unsichtbarkeitselixier

Der Körper des Charakters wird für eine Stunde unsichtbar, nicht aber dessen Ausrüstung. Bei schnellen Bewegungen ist er schemenhaft zu erkennen. Während bei der Einnahme erst die Organe und dann die Haut unsichtbar werden, ist der Prozess beim Nachlassen der Wirkung leider umgekehrt.

Zutaten: Sonnenstein (4) und Riffkrabbe.

Preis: 10 Gulden.

Elementarelixier

Eine Dosis dieses Elixiers macht den Charakter für eine Stunde resistent gegen Feuer, Kälte, Blitze und Stürze (PW 10 gegen elementare Effekte). Die Haut hat in dieser Zeit einen metallischen Schimmer.

Zutaten: Sonnenstein (36) und Drache.

Preis: 20 Gulden.

Legendäre Elixiere**Ätherelixier**

Dieses Elixier ist nur in Legenden und Gerüchten verfügbar, jedenfalls ist das Rezept nicht bekannt. Nach Einnahme verwandelt sich der Charakter zeitweilig in einen körperlosen Geist, kann so in verschlossene Räume gelangen oder gar in andere Lebewesen eindringen.

Drachnelixier

Das zweite legendäre Elixier soll die Kräfte eines hohen Drachen verleihen - fliegen, Feuer speien, Panik auslösen und Gold spüren. Leider gehört zu den Zutaten neben Drachenblut und -samen auch etwas zerstoßener Karfunkel.

Lebenselixier

Von dem dritten legendären Elixier ist zumindest eine Zutat bekannt - ein lebendes Kind. Wer dieses illegale Elixier trinkt, altert für ein Jahr nicht. Angeblich decken sich einige geheime Zirkel von schönen, reichen und mächtigen Leuten mit diesen streng verbotenen Elixieren ein.

Stein der Weisen

Diese alchemistische Substanz soll als Katalysator unedles Metall von seiner eigenen Masse pro Tag in Gold verwandeln - selbst ein kleines Stück würde also ewigen Reichtum bedeuten! Nimmt man den Stein ein, soll man selbst sich zu einer Art Genie oder Halbgott veredeln.

Elixier der Könige

Dieses Elixier ist vielleicht das begehrteste und zugleich seltsamste - soll es doch den Trinker in einen König verwandeln! Details dazu sind nicht bekannt, Alchimisten mutmaßen jedoch einen erheblichen permanenten Anstieg der natürlichen Autorität (das Talent auf Grad 5) und dazu den Vorteil *Emphatie*.

Elixier der Jugend

Im Gegensatz zu den offenbar in gewissen üblen Kreisen regelmäßig kursierenden Lebenselixieren kann dieses Wässerchen aus dem zweiten Zeitalter das Leben nicht nur verlängern, sondern einen Greis in einen starken Jüngling verwandeln - durch die Leben von 13 Kindern für jede Dosis des Elixiers. Gerüchte sprechen von einer Sichtung in überwucherten Ruinen im Dschungel, aber genau klären lässt sich dies schwerlich.



Beispiel: Nach dem Kampf suchen die Abenteurer im Labor des Alchimisten hektisch nach Elixieren der Heilung, denn nicht nur Lissaia hat hässliche Verätzungen erlitten, sondern auch der Alchimist, der sie doch zu Gamet führen soll, ist sehr schwer verletzt. „Hier, seine Elixiere!“ In einem eisenverstärkten und gut verschlossenen kleinen Schrank finden die SC ein Dutzend Phiolen, und die Symbole auf ihnen verraten, dass 4 davon die begehrten Heiltränke enthalten. Dem Alchimisten flößen sie einen ein, der $2W6+3 = 13$ LP heilt - Lissaia begnügt sich mit einem halben, der aber nur $W6+1$ LP bringt - volle 7, mehr als sie verloren hatte, aber nur die verlorenen werden geheilt.

① Zutaten & Rezepte

Falls der Spielleiter ein anderes Elixier braucht, oder die Spieler sich im Alchimistenkeller austoben wollen, können Rezepte auch aus den folgenden Listen erstellt oder erwürfelt werden. Es gibt je eine Tabelle für einfache Zutaten, seltsame Zutaten und Ungeheuerreste. Da gerade letztere schwer zu beschaffen sind, eignen sie sich als Ziel von Abenteuern oder als Nebenverdienst.

Ein normales Elixier hat $1W6$ normale Zutaten, $1W6$ seltsame Zutaten und 1 Ungeheuerteil. Bei mächtigen Elixieren erhöhen sie die Zahl der Ungeheuerteile auf 2 bis 7.

| W20 | Normale Zutat |
|-----|-------------------------------------|
| 1 | Salz, Pottasche oder Natron |
| 2 | Schwefel, Phosphor oder Quecksilber |
| 3 | Harz oder Bernstein |
| 4 | Wachs, Kautschuk oder Australicum |
| 5 | Kalk, Gips, Kreide oder Marmor |
| 6 | Destilliertes Wasser |
| 7 | Sand, Steinmehl oder Muscheln |
| 8 | Urin oder Fledermausdung |
| 9 | Ätherische Öle oder Duftstoffe |
| 10 | Holzkohle, Holz oder Torf |
| 11 | Speichel, Magensäure oder Galle |
| 12 | Fett oder Öl |
| 13 | Erdöl, Pech oder Teer |
| 14 | Ein unedles Metall |
| 15 | Gold, Silber oder Kupfer |
| 16 | Halbedelsteinstaub |
| 17 | Hefe, Schimmel oder Dung |
| 18 | Knochenmehl oder Haare |
| 19 | Weinstein, Blaublüte oder Grünspan |
| 20 | Alkohol, Terpentin oder Fuselbrand |

| W20 | Seltsame Zutat |
|-----|--|
| 1 | Spinnenbeine oder Käferpanzer |
| 2 | Molchschleim oder Menschenbein |
| 3 | Rattenaugen oder krustiger Grind |
| 4 | Schmetterlings- oder Libellenflügel |
| 5 | Rammlerhoden oder Karnickelohren |
| 6 | Wolfszähne oder Bärennasen |
| 7 | Leichenfett oder Graberde |
| 8 | Einhornzung oder Drachensabber |
| 9 | Schlangengift oder Skorpionschwänze |
| 10 | Aasmaden oder schillernde Brummer |
| 11 | Rinderblut oder Hammelwolle |
| 12 | Grüner, blauer oder violetter Schimmel |
| 13 | Quallenarme oder Langustenfühler |
| 14 | Fischhaare oder Rochenköpfe |
| 15 | Spatzeneier oder Fledermausmilch |
| 16 | Eidechschwänze oder Lurchlunge |
| 17 | Eselsfürze oder Kamelhöckerschmalz |
| 18 | Windende Würmer oder Bettwanzen |
| 19 | Eichhörnchenhorn oder Kuckucksnest |
| 20 | Ekliges grünes Zeug aus der Küche |

| W20 | Ungeheuerüberrest |
|-----|--------------------------|
| 1 | Hoher Drache |
| 2 | Feuermolch |
| 3 | Windechse |
| 4 | Lindwurm |
| 5 | Seeschlange |
| 6 | Phönix |
| 7 | Sturmvogel |
| 8 | Waldschrat |
| 9 | Greif |
| 10 | Einhorn |
| 11 | Rätselkröte |
| 12 | Sumpfmoloch |
| 13 | Dreiköpfiger Greifer |
| 14 | Riesenspinne |
| 15 | Nachtwürger |
| 16 | Quellunhold |
| 17 | Todeskrähe |
| 18 | Felsenbeißer |
| 19 | Erzflügler |
| 20 | Einzigartiges Ungeheuer. |

Kapitel 11

Gesundheit & Medizin

Wie in jedem guten Rollenspiel werden vermutlich auch bei *Orbis* die *SC* eher früher als später verletzt, von Drachen verkokelt, vergiftet, mit Seuchen infiziert, durch Hunger oder Durst, schlechtes Wetter oder heftige Liebesnächte erschöpft oder auf eine der unzähligen anderen Arten und Weisen um ihre körperliche Unversehrtheit gebracht. Die folgenden Regeln dienen dazu, alle Arten von gesundheitlichen Problemen darzustellen und wieder zu heilen.

Mit jedem verlorenen LP geht automatisch auch 1 AP verloren. Ein Charakter kann unter normalen Umständen nie mehr AP als LP haben.

Um verlorene LP zu regenerieren ist nach jeder Nacht mit ruhigem Schlaf eine **Genesungsprobe** nötig: eine Probe auf **Vitalität**, die bei Erfolg 1 LP heilt. Ein **Patzer** führt zu einer Infektion oder kostet W6 LP. Auf diese Proben werden folgende Modifikatoren angewendet:

| Umstände | Modi |
|-------------------------------------|-------|
| Strenge Bettruhe und Pflege | +2 |
| Körperliche Arbeit, normaler Marsch | -5 |
| Schwerarbeit, Gewaltmarsch | n. m. |
| Zu heiß oder zu kalt | -5 |
| Halbe Ration | -2 |
| Nahrungs- oder Wassermangel | n. m. |
| Behandlung mit heiligem Wasser | +5 |

Ⓢ Ausdauerpunkte (AP)

Die Kondition, Ausdauer und Schmerztoleranz eines Charakters wird in AP bemessen, die in ausgeruhtem Zustand den aktuellen LP entsprechen. Sinken die AP auf den **halben Normalwert**, gilt der Charakter als **erschöpft** und erleidet einen Abzug von **-2 auf alle Proben**. Sinken die AP **unter 1**, ist der Charakter **ohnmächtig** und wacht frühestens dann auf, wenn er wieder mindestens 1 AP hat. Sollten die AP gar unter ihren negativen Wert sinken (bei 18 AP also ab -18 AP bzw. dem Verlust von 36 oder mehr AP), erleidet der Charakter einen **tödlichen Schock** und stirbt.

Da verlorene AP nur Entkräftung und Müdigkeit simulieren, **regenerieren** sie viel schneller und zwar mit folgendem Tempo:

- $\frac{1}{2}$ AP pro Stunde **Ruhe** oder leichte Aktivität.
- 1 AP pro Stunde **Schlaf**, $1\frac{1}{2}$ AP in **bequemen Betten** (Gasthaus: Gepflegt oder Luxus).
- 2 AP pro **Massage** mittels *Wasserheilung* (nur einmal am Tag, $\frac{1}{2}$ Stunde).
- 4 AP pro Stunde erfolgreicher **Meditation**.

Ⓢ Lebenspunkte (LP)

Die Gesundheit der Charaktere wird in LP bemessen, je mehr LP ein Charakter hat, desto mehr Schaden kann er verkraften. In gesundem Zustand entsprechen die **LP = STR + ES in der Fertigkeit Zähigkeit**. Sinken die LP auf 0 oder darunter, liegt der Charakter im Sterben und überlebt nur, wenn er rechtzeitig und vor allem erfolgreich medizinisch behandelt wird. Es ist eine erfolgreiche Probe auf *Chirurgie* nötig wenn es um Wunden geht, bei Gift oder Krankheit hilft nur eine magische Heilung.

Tabelle für Überlebensdauer

| LP | Zeit | LP | Zeit |
|-------|------------|-------|----------------------|
| 0 LP | 24 Stunden | -5 LP | 4 Stunden |
| -1 LP | 18 Stunden | -6 LP | 3 Stunden |
| -2 LP | 12 Stunden | -7 LP | 2 Stunden |
| -3 LP | 8 Stunden | -8 LP | 1 Stunde |
| -4 LP | 6 Stunden | -9 LP | $\frac{1}{2}$ Stunde |



Beispiel: Nach dem Kampf gegen den Alchimisten muss die Gruppe schnell reisen, um das Attentat noch zu verhindern. Im Nachtlager regeneriert jeder 6 AP, da sie sich die Wachen teilen. Pro Marschtag werden 8 AP verbraucht, 4 Stunden Pause bringen noch einmal 2 AP. Ein Gasthaus mit weichen Betten wäre schön...

ⓐ Entbehrungen

Durch große Anstrengungen, Entbehrungen und andere Unannehmlichkeiten gehen AP oder LP verloren, und zwar mit folgenden Raten:

Körperliche **Arbeit** kostet **1 AP pro Stunde**, **Schwerstarbeit** (Steinbruch, Galeere) sogar **2 AP pro Stunde**.

Beim **Wandern** verliert man **1 AP pro Stunde**, bei einem **Gewaltmarsch** mit anderthalbfachem Tempo sogar **2 AP**, beim **Reiten** hingegen nur **1 AP alle 2 Stunden**. Bei einem **Dauerlauf** verliert man **pro Stunde 4 AP und zusätzlich 1 LP** durch die enorme Belastung.

Nach 16 Stunden **Schlafmangel** verliert man pro begonnenen **2 Stunden Aktivität 1 AP**, die natürlich nur durch Schlaf regeneriert werden können.

Bei **Hitze** kostet jede Anstrengung die **doppelten AP**, außerdem muss man das Doppelte trinken. Bei großer Hitze muss man das 3fache trinken und darf keine Rüstungen tragen, sonst leidet man an einem massiven Hitzestau und verliert 3 AP pro Stunde. Dazu verliert man 1 LP pro Tag, wenn man keine geeignete Kleidung (bei Sonne leichte luftige Gewänder, bei Schwüle mindestens 50% freie Hautoberfläche) trägt!

Kälte wird in 5 Stufen unterteilt: Kühles Wetter (1), Frost (2), strenger Frost (3), Eissturm (4) und Weltrandkälte (5). Charaktere ohne Kleidung verlieren pro Stufe 1 AP pro Stunde und 1 LP pro Tag. Kleidung schützt mit 1 bis 4 Punkten.

Ein Charakter benötigt 2 Liter Wasser pro Tag. Bei Hitze verdoppelt sich der Bedarf, bei großer Hitze verdreifacht er sich sogar. Tritt **Wassermangel** ein, verliert der Charakter **1 AP pro fehlendem Liter Wasser**. Diese AP können nur durch Wasser und Ruhe regeneriert werden, man sollte aber höchstens 2 Liter pro Stunde nachfüllen, sonst drohen schwere Magenkrämpfe (2W6 Minuten - 1 AP pro Minute).

Die normale Tagesration eines Menschen entspricht ca. 500g Brot oder Getreide, 250g Obst und Gemüse sowie 250g Fleisch, Fisch, Öl oder Milchprodukte. Nimmt man weniger zu sich, leidet man unter **Nahrungsmangel**. Bei **halber Ration** (bis 500g Nahrung) kann man noch auf Dauer überleben (viele Arme leben ständig auf halber Ration!), erleidet aber einen Malus von **-2 auf alle Attribute** und verliert **1 LP pro Woche** bis zur Hälfte der LP. Bekommt man weniger als die Hälfte der benötigten Nahrung, erleidet man einen Malus von **-5 auf STR und GES**,

-2 auf alle anderen Werte und verliert **1 LP pro Tag**. Bei mehr als 4 Wochen **akutem Vitaminmangel** (in einem langen Winter oder bei einer Seefahrt) droht ein Ausbruch von **Skorbut**.



***Beispiel:** Bei ihrem überstürzten Aufbruch haben die 4 Abenteurer kaum Vorräte eingepackt, und Gasthäuser gibt es in dem Wald, durch den sie reisen müssen, auch nicht. Da Gamet einen Tag Vorsprung hat, müssen sie Gewaltmärsche einlegen und somit 16 AP pro Tag verbrauchen. Die halbe Ration tut da nicht gut, aber Thorg hat als Troll immer einen vollen Bauch und schleppt freiwillig das Gepäck. Nach 2 Tagen haben die SC 32 AP verbraucht (außer Thorg, der Langstreckenlauf ES 3 hat und somit 2 x 3 AP sparte), aber nur 16 AP regeneriert - kurz und gut, 3 der 4 taumeln halb ohnmächtig vor die Tore des herzoglichen Schlosses, und Thorg muss die Verhandlungen übernehmen...*

ⓐ Stürze

Je nach Falltiefe, Geschwindigkeit und Untergrund richtet ein Sturz 1W6 bis maximal 6W6 Schaden an, wobei die Trefferzone jedes W6 einzeln bestimmt wird (Wurf auf Tabelle). Sollten jedoch mehrere W6 auf eine Zone entfallen, gelten diese als **eine** Wunde, was leicht zu schweren Wunden führt (siehe Tabelle im Kapitel *Kampf*)! Rüstungen schützen nur mit dem halben PW.

- Basisschaden: 1W6 pro 3 Schritt Falltiefe bis maximal 6W6.
- +1W6 bei großer Geschwindigkeit (z.B. Fall von Pferd im Galopp).
- +1W6 bei hartem oder rauem Untergrund (Fels, gepanzertes Krieger, Drachenrücken).
- -1W6 bei weichem Untergrund (Schlamm, Wasser, ungepanzerte Leute).
- -2W6 bei sehr weichem Untergrund (großer Heuhaufen, Riesenschnecke, Sprungtuch)
- -1W6 bei einer erfolgreichen Probe auf GES.
- -2W6 bei erfolgreicher Probe auf Akrobatik alternativ zu GES.



Beispiel: Die Verhandlungen verlaufen dann auch etwas... unkonventionell, und Thorg befördert einen der beiden Torwächter schwungvoll in den Burggraben. Der ist 6 Schritt tief und mehr mit Schlamm als Wasser gefüllt, also erhält die Wache 2W6 Basisschaden, +W6 durch den Wurf, -W6 durch den Schlamm = 2W6. Da die Wache sich nicht mit Akrobatik auskennt, würfelt sie auf GES, schafft es und senkt so den Schaden auf W6 = 3. Dreckig und mit blauen Flecken klettert der Soldat wieder aus dem Graben, als ein Dutzend seiner Kameraden den Troll und seine Komplizen festnehmen, die irgendwas verdächtiges von „Mord am Herzog“ gebrabbelt haben.

① Ersticken

Ein vorbereiteter Charakter kann bis zu VT / 2 Runden lang die Luft anhalten, gute Schwimmer sogar noch länger (+1 Runde pro volle 3 ES in *Schwimmen*). Wird der Charakter überraschend gewürgt oder unter Wasser gedrückt, wird diese Zeit um 1W6 Runden verkürzt. Nach dieser Zeit wird dem Charakter langsam schwarz vor Augen, er muss jede Runde eine Probe auf WK ablegen um bei Bewusstsein zu bleiben, -2 bei der 2. Probe, -4 bei der 3., -6 bei der 4. und so weiter und so fort. Wird der Charakter ohnmächtig, hat er noch VT / 3 Minuten zu leben, sofern er nicht durch Beatmen (Probe auf *Erste Hilfe*) wieder belebt wird.

① Feuer

Normale Feuer richten nur langsam Schaden an: Eine Fackel wirkt wie ein Knüppel, Schaden +1 durch Feuer. Ein Sturz in ein Lagerfeuer richtet 1W6 Schaden an, ein sehr großes Feuer 2W6, ein Sturz in Lava oder flüssiges Metall 3W6 (pro Runde!).

Die grausame Narbenbildung und Entzündung von Brandwunden kann durch magische Heilung oder heiliges Wasser verhindert werden. Steht beides nicht zur Verfügung, entspricht der Verlust an Hautoberfläche in % (ca. 5% pro LP) der Todeswahrscheinlichkeit nach 4 Wochen durch eine schwere Eiweißvergiftung!

① Wundbehandlung

Leichte Wunden heilen zur Not ganz ohne Behandlung, auch wenn es sehr sinnvoll ist, sie zu verbinden. Hierzu reicht eine erfolgreiche Probe auf *Erste Hilfe*, nach der die Gefahr von Infektionen erheblich gemindert ist. Außerdem wird sofort 1 verlorener LP geheilt. Bei unbehandelten Wunden besteht eine Chance von 10% (1 und 2 auf 1W20) für eine Infektion, unter sehr unhygienischen Umständen (Sumpf, Kanalisation) steigt diese auf 30% (1 bis 6 auf 1W20) mit und 60% (1 bis 12 auf 1W20) ohne Verbände.

Benommenheit, Bewusstlosigkeit oder durch eine **Prellung** kurzzeitig gelähmte Glieder erholen sich ganz von alleine. Bei Bedarf kann man Bewusstlose mit Hilfe von Riechsalz schonend aufwecken, wenn sie mindestens 1 AP besitzen.

Bei akuten **Blutungen** ist auf jeden Fall eine erfolgreiche Probe auf *Erste Hilfe* nötig, die 1 Runde dauert, danach benötigt der Patient 3 Tage Ruhe, damit die Blutung nicht wieder aufbricht. Wird sie per *Chirurgie* vernäht, kann der Patient sich am nächsten Tag wieder bewegen. Bei **inneren Blutungen** ist hingegen eine Operation mittels *Chirurgie* nötig, die 1 Stunde dauert, und danach mindestens eine Woche Bettruhe.

Eine **Verstauchung** sollte gekühlt, fest verbunden und geschont werden (Probe auf *Erste Hilfe*), dann ist sie in nur einem Tag behoben, ansonsten dauert es einen Tag pro LP der Wunde.

Bei **Muskel- oder Sehnenverletzungen** muss mittels *Chirurgie* die Wunde genäht werden, sonst bleibt ein dauerhafter Malus von -1 auf Bewegungsproben zurück, bei **schweren Muskelverletzungen** beträgt der dauerhafte Malus -3. Die Behandlung selbst dauert nur 30 Minuten, die endgültige Heilung hingegen eine Woche pro LP der Wunde.

Knochenbrüche müssen mittels *Chirurgie* gerichtet und geschient werden, sonst droht auch hier ein dauerhafter Malus von -3, bei Rippenbrüchen nur -1. Das Richten und Schienen dauert 30 Minuten, die Heilung eine Woche pro LP der Wunde.

Verkrüppelte, amputierte oder zermalmte Glieder können mit normalen Mitteln gar nicht geheilt werden. Durch eine Probe auf *Chirurgie* können die Glieder jedoch (funktionslos) erhalten und später mit Hilfe von *Wasserheilung* oder durch das Ritual der *Regeneration* geheilt werden.

Bei einer **gescheiterten Behandlung** von Muskel- und Sehnenverletzungen, Brüchen und Verkrüppelungen ist eine zweite Behandlung erst einen Tag später möglich, um -2 bei der zweiten und -5 bei der dritten Probe erschwert, und kostet den Patienten je 1W6 LP. Die SC sollten sich also ganz genau überlegen, ob sie sich von einem Kurpfuscher behandeln lassen.

ⓐ Medizinische Ausrüstung

Ohne die nötige Ausrüstung ist auch der beste Heiler ziemlich aufgeschmissen. Neben der Vielzahl von Medikamenten gibt es einige verbreitete Hilfsmittel:

Provisorische Verbände: Wenn man nichts hat als Fetzen der eigenen Kleidung, erhält man -5 auf Erste Hilfe.

Verbände: Für das Behandeln einer Wunde mittels Erste Hilfe ist zumindest ein Verband nötig, mit Wundnadel, Faden und Wundtuch.

Heilertasche: Eine komplette Ausstattung für die Erste Hilfe, inclusive 10 Verbänden, Schienen, Wundsalbe, abgekochtem Wasser, Pinzetten, Sonden, Salbenspatel und anderen Geräten. Proben +1.

Operationsbesteck: Für jede Behandlung mittels *Chirurgie* ist eine Auswahl von Messern, Skalpellen, Klammern, Pinzetten, Nadeln, einer Knochensäge, 2 Schüsseln für Instrumente / Wasser, einer Lampe (Licht und Desinfektion), Lederriemen zum Fixieren, Hammer und Meißel, Glühisen zum Schließen von Wunden und anderer Kram notwendig.

Arztpraxis: Die komplette Ausstattung einer Praxis samt OP-Tisch und Möbeln passt knapp in einen Wagen. Mit ihr sind alle üblichen Diagnosen und Behandlungen außer Wasserheilung möglich, Proben +2.

Reiseapotheke: Ein stabiler Koffer mit gepolsterten Fächern für Kräuter und Medikamente, einem Spiegel im Deckel, und einem kleinen Waschbecken. Sie enthält bei Bedarf 1W6+2 Dosen jedes Heilmittels, muss aber bei normaler Nutzung monatlich für 2W6 Gulden nachgefüllt werden.

Apotheke: Eine voll ausgestattete Apotheke enthält W20 + 10 Dosen jedes Medikamentes und erfordert wenigstens 20 m² Platz, außerdem pro Monat neue Medikamente für 3W6+20 Gulden.

Medizinalbad: Um Behandlungen mittels Wasserheilung durchzuführen, sind Wannen, Massagebänke, Öfen, aromatische Öle und vor allem Kristallbehälter für heiliges Wasser nötig.



Beispiel: Im Kerker des Schlosses schmachten die Abenteurer bei Hammelfleisch in Pfefferminzsoße (keine Folter, sondern ein „Festmahl“ wegen der morgigen Parade samt Bad in der Menge). Thorg hat in dem kurzen Kampf einige derbe Knüppelhieße, eine Schwertwunde und einen saftigen Kinnhaken erlitten, der ihn dann auch auf die Bretter (der Zugbrücke) warf.

Die leichten Prellungen sind nur Betäubungsschaden (= verlorene AP), die von alleine heilen. Die Kopfnuss hat ihn nur für W6 Runden lahm gelegt und ist auch bald vergessen. Das Schwert eines übereifrigen Soldaten hat aber eine üble Wunde am rechten Bein geschlagen und eine schwere Blutung ausgelöst.

Die anderen SC durften erst nach 4 Runden helfen, so lange hat Thorg Blut verloren, und dann hat auch erst die 3. Probe auf Erste Hilfe geklappt - kein LP geheilt, aber immerhin die Blutung gestoppt. „Sollen wir ihm ein Heilelixier einflößen?“ „Ich weiß nicht, die Wunde ist ziemlich groß... kann

jemand das nähen?" Kann jemand zumindest versuchen, Hendregs Eltern waren immerhin Wundchirurgen. Aber mit FW 9, in einem Kerker und mit reichlich wenig Gerät...

Nadel und Elfenhaar hat man, ein Geschäft mit dem Wächter bringt auch sauberes Wasser und Wundsalbe, und als Verband dienen Fetzen ihrer Kleidung (-2 durch improvisiertes Gerät). Die Probe, durch 5 MOT unterstützt... gelingt! Eine 1 beim ersten Wurf (MOT verplempert...) und Hendreg blickt stolz auf sein Werk. Dazu gibt es noch 1 LP durch die Salbe, die auch die Gefahr einer Infektion (50% da Kerker, -20% durch sauberes Wasser) um 10% reduziert.

ⓐ Heiliges Wasser

An verstreuten Orten auf ganz *Orbis Incognita* gibt es heiße Quellen mit einem Wasser, das ganz von der Lebenskraft der Erde erfüllt ist. Fast alle diese Quellen sind durch aufwändig gestaltete **Bäder** erschlossen. Oft gehören sie zu Tempeln, Klöstern oder kommerziellen Kurorten. Nur eine heilige Quelle kann einem Ort den Titel „Bad“ verleihen.

Leider verliert heiliges Wasser einen Tag nach verlassen der Quelle einen Großteil seiner Kräfte. Lediglich in speziellen **Phiolen** aus Kristall, die je 1 Gulden kosten und 100 cm³ fassen, können die Kräfte dauerhaft erhalten werden.

Ein Bad in heiligem Wasser oder eine erfolgreiche Behandlung mit *Wasserheilung* und einer Phiole heiligem Wasser gibt einen Bonus von **+3 auf Vitalität für 24 Stunden**, ein Bad unter fachlicher Betreuung (mit Massagen, Diät und Trinkkur) bringt ebenfalls VT +3, dazu eine **zusätzliche Genesungsprobe** pro Nacht.

Hautkrankheiten und **Altersbeschwerden** aller Art lassen sich mit heiligem Wasser sehr gut behandeln, auch bei **Verdauungskrankheiten** ist eine Trinkkur sehr erfolgreich. Für Abenteurer eher von Interesse ist die Möglichkeit, verkrüppelte Glieder oder **dauerhafte Mali** wie Brüche oder Muskelverletzungen zu heilen. Dabei muss der Wasserheiler jede Woche eine Probe ablegen, bei einem Erfolg reduzieren sich die Mali um 1, wobei bei einer Verkrüppelung ein Malus von -20 gerechnet wird.

Ebenfalls für Abenteurer von Interesse ist die letzte Kraft von heiligem Wasser: Auf **Untote, Verdammte und Dämonen** wirkt es wie Säure. Ein Guss (= eine Phiole) richtet **2W6 Punkte Schaden** an. Einige Phiolen heiliges Wasser gehören in das Gepäck jedes verantwortungsvollen Vampirjägers!



Beispiel: „Der Zwerg stinkt.“ Lissaia ist gar nicht zufrieden. Sie sitzen im Kerker, ihre großen Tiere sind wer weiß wo, ihre süße kleine Schmuseratte wurde von 3 großen Knastratten belästigt, und der Zwerg dünstet. „Du riechst auch nicht nach Rosen!“ Leider hat er da recht. „Wenn das erledigt ist, gönnen wir uns einen Kururlaub, ja?“ Würde auch die Narben deutlich verbessern, die die Säure hinterließ..

ⓐ Krankheiten

Während Gicht, Krebs, Herzinfarkt und schleichende Prostataverkalkung bestenfalls NSC betreffen sollten, gibt es eine Reihe von Krankheiten, die durchaus auch SC erwischen könnten, vor allem kleinere lästige Infektionen und potentiell tödliche Seuchen. Jede Krankheit hat folgende Daten:

Infektion: Chance auf eine Infektion und Modi für die Infektionsprobe mittels VT. In der Regel gibt es nur eine Probe, es sei denn, der Charakter erhöht durch sein Verhalten das Infektionsrisiko, dann wird nur diese Erhöhung noch einmal gewürfelt.

Inkubationszeit: Zeitraum zwischen Infektion und erstem Auftreten der Symptome.

Symptome und Verlauf: Die Symptome sind der Einfachheit halber standardisiert (siehe unten). Viele Krankheiten haben mehrere Phasen mit wechselnden Symptomen. Nach der ersten Phase kann zumeist mit periodischen Vitalitätsproben der Beginn der Genesung eingeleitet werden.

Symptome von Krankheiten: Jede Krankheit hat mehrere der folgenden Symptome. Dies soll dem Spielleiter helfen, einfach nach dem Baukastenprinzip neue Krankheiten zu basteln, die seinen Spielern das Leben schwer machen:

Atemnot: Der Charakter kann nur noch schlecht Luft holen. Bei jeder Anstrengung geht ihm nach 1W6 Runden die Luft aus (-10), und er muss sich 1W6 Minuten erholen, bis er wieder gut atmen kann.

Auszehung, langsam: Die Krankheit zehrt an der Substanz des Kranken, der pro Monat 1 LP, 1 STR und 1 bis 3 kg Gewicht verliert. Verlorene STR regeneriert sich mit den LP.

Auszehung, schnell: Wie oben, nur 1 LP und STR pro Woche.

Blähungen: Der Charakter lässt dauernd Darmwinde fahren und erleidet -3 auf CHR und alle sozialen Proben in Gesellschaft.

Brechreiz: Der Charakter muss nach jeder Mahlzeit eine Probe auf WK ablegen, um die Nahrung nicht zu erbrechen. Es gibt höchstens 2 pro Tag, bei einer erbrochenen Mahlzeit gilt es als halbe Ration, bei zweien als Hunger!

Durchfall: Der Charakter verdaut seine Nahrung nur noch halb (halbe Ration) und verliert jeden Tag 2 Liter Flüssigkeit, egal wie viel er nachschüttet.

Fieber, leicht: Der Charakter fühlt sich schlapp (Proben -2) und hat erhöhte Temperatur.

Fieber, mittel: Der Charakter fühlt sich sehr schlapp (Proben -5) und verliert alle 3 Tage 1 LP.

Fieber, schwer: Der Charakter ist total entkräftet (Proben -10) und verliert täglich 1 LP. Er leidet außerdem 30% des Tages an *Halluzinationen* (siehe unten) und den Rest an *Verwirrung* (dito).

Gelenkentzündung: Die Gelenke sind schmerzhaft angeschwollen, es gibt -3 auf GES und körperliche Proben.

Halluzinationen: Der Charakter ist effektiv zu gar nichts in der Lage und sieht andauernd Phantome und Traumbilder. Wird er nicht beaufsichtigt oder eingesperrt, irrt er hilflos umher.

Hautausschlag / Furunkel: Diverse unschöne Hautveränderungen bewirken CHR -3. Kommt noch Juckreiz hinzu, wird die Konzentration gestört und es gibt -1 auf INT und alle geistigen Fertigkeiten.

Husten: Der Charakter hustet dauernd, erhält -3 auf Heimlichkeit und -3 bei jeder körperlichen Belastung.

Kopfschmerzen: Der Charakter erhält -3 auf INT und geistige Fertigkeiten und -1 auf andere aktive Proben.

Lähmungen: Der Charakter kann einzelne Glieder oder den ganzen Körper nicht mehr nutzen.

Müdigkeit: Der Charakter erhält -3 auf INT und geistige Fertigkeiten und muss in jeder ruhigen Situation eine Probe auf WK bestehen, um nicht einzuschlafen.

Nekrose: An den betroffenen Stellen verwest das Gewebe im lebenden Körper. Wird es nicht umgehend entfernt, schreitet die Fäulnis voran und kostet jeden Tag 1 permanenten LP!

Panikattacken: Wann immer es eine auch nur potentielle Gefahr gibt (böse aussehende Mäuse, gefährlich hohe Sitzbänke) muss dem Charakter eine

Probe auf WK gelingen, oder er verfällt für 10 Minuten in *Panik*.

Schnupfen: Laufende Nase, Niesen und tränende Augen sind häufig auch Symptome anderer Krankheiten. Der Charakter hat CHR -1 und -2 bei körperlicher Belastung.

Schwindelanfälle: Der Charakter hat -5 auf GES und verbundene Fertigkeiten.

Verwirrung: Der Charakter leidet unter Verwirrung, kann nicht mehr zaubern und hat -3 auf alle Proben. Entscheidungen dauern mindestens eine Runde.

Wahnsinn: Der Spieler verliert effektiv die Kontrolle über seinen Charakter, der sich ganz irrational verhält.

Zahnfäule / -ausfall: Neben Problemen mit fester Nahrung („Drei mal Schweinebraten und ein Breichen!“) sind fehlende oder faulende Zähne nicht schön, aber auf *Orbis* sind intakte Gebisse nicht sehr häufig, weshalb es ab 6 fehlenden Zähnen CHR -1, ab 12 fehlenden -2 und ab 18 fehlenden -3 gibt. Abhilfe schaffen vor allem einfache Prothesen aus Elfenbein oder Gold.

Behandlung von Krankheiten: Nach einer erfolgreichen Probe auf *Diagnose* kann der Heiler dem Patienten einfache Medikamente verabreichen. Für das Verabreichen von wirksamen Heilkräutern ist zusätzlich eine Probe auf *Kräuterkunde* nötig. Die meisten Heilmittel können nur die Symptome lindern, Antibiotika sind nicht bekannt. Zusätzlich sind bei der Beschreibung der Krankheit Möglichkeiten angegeben, durch Diät, Behandlungen oder dergleichen die Heilung zu unterstützen.

📖 Liste der Krankheiten

Aquatas Strafe

Infektion: Bei Konsum von nicht abgekochtem schmutzigen Wasser 10%, bei sehr schmutzigem Wasser 50%. **Probe VT -3.**

Inkubationszeit: 2W6 Stunden.

Symptome und Verlauf: Durchfall und leichtes Fieber für mindestens 2 Tage. Sofern sauberes Wasser und bekömmliche Nahrung zur Verfügung stehen, kann nach dem 2. Tag eine Probe auf Vitalität die Erkrankung beenden.

Verdünnter Tee und eine Diät geben einen Bonus von +3. Sofern kein sauberes Wasser zur Verfügung steht, dauert die Krankheit mindestens 4 Tage und jede Genesungsprobe, die nur noch jeden 2. Tag erfolgt, ist um -5 erschwert. Im schlimmsten Fall führt sie zum Tod durch Dehydration.

Sehr häufig tritt diese Krankheit in Heerlagern oder Sumpfen auf, aber auch in Städten mit schlechter Hygiene und durch Senkgruben verunreinigtes Wasser grassiert die Strafe jeden Sommer.

Dämonenrotte

Infektion: Dämonischer Fluch (100%) oder Kontakt mit einem Kranken (50%). **Probe VT -5.**

Inkubationszeit: 1 Tag.

Symptome und Verlauf: Starkes Fieber mit heftigen Gelenkschmerzen und Hautausschlag für 3 Tage, dann die erste Genesungsprobe. Scheitert diese, kommt eine Woche schnelle Auszehrung hinzu und die Hautausschläge wachsen zu bunten pulsierenden Blasen, die bei Berührung platzen und dabei einen bestialisch stinkenden Schleim absondern. Ab dann ist eine tägliche Genesungsprobe möglich. Diese Seuche ist zwar ziemlich erschreckend, fordert aber nur relativ wenige Todesopfer, da die Infizierten leicht zu isolieren sind.

Erkältung

Infektion: Bei Unterkühlung 20%, bei Kontakt mit Kranken 50%. **Probe VT +3.**

Inkubationszeit: 2W6 Stunden.

Symptome und Verlauf: Schnupfen und leichtes Fieber für 3 Tage, dann Genesungsprobe. Bei Erfolg endet die Erkältung, ansonsten kommen für weitere 3 Tage Kopfschmerzen und mittleres Fieber hinzu. Ab dann folgt täglich eine Genesungsprobe, bis die Krankheit endet. Ein Patzer in der 2. Phase führt zum Ausbruch von Zehrhusten! Eine lästige kleine Krankheit für Helden, die im Lendenschurz durch ihre Abenteuer rennen.

Eschtolas Hauch

Infektion: Durch Atmen an einem verseuchten Ort 50%, bei Kontakt mit Infizierten 90%.

Probe VT -10.

Inkubationszeit: 1W6 Tage.

Symptome und Verlauf: Zunächst leichtes Fieber, zwei Tage später kommt Husten hinzu. Am 4. Tag steigt das Fieber auf Mittel und zum Husten kommt Atemnot. Am 7. Tag steigt das Fieber auf Schwer und wird um Halluzinationen ergänzt. Dieser Zustand hält bis zum 15. Tag, ab dem täglich eine Genesungsprobe -3 möglich ist. Diese Seuche ist nicht die tödlichste, aber extrem ansteckend! Von unwissend Infizierten übertragen, die aus den verseuchten Städten fliehen, breitet sie sich binnen Wochen über ein Land aus und rafft oft mehr als 10% der Bevölkerung dahin, vor allem die Alten und Kinder.

Leichenfäule

Infektion: Bei Kontakt mit verwesenen Toten 10%, bei Verwundung durch Zombies 5% pro Schadenspunkt.

Probe VT -3.

Inkubationszeit: 1W6+2 Tage.

Symptome und Verlauf: Zunächst nur leichtes Fieber und dunkler, schuppiger Hautausschlag, nach 7 Tagen beginnt jedoch eine Nekrose der Haut! Diese Krankheit kann mit einem Bad in heiligem Wasser sofort beendet werden, allerdings ist der Ursprung jedem Heiler schnell klar - und nur wenige Leute haben eine Entschuldigung für den Kontakt mit verwesenden Leichen...

Massanawarzen

Infektion: Kontakt mit einem Kranken 30%.

Probe VT +0.

Inkubationszeit: 3 Tage.

Symptome und Verlauf: Hautausschlag in Form von bläulichen Warzen, verbunden mit mittlerem Fieber und Erbrechen. Nach einer Woche ist die erste Genesungsprobe möglich, ab dann alle 3 Tage.

Pevisas Geschenk

Infektion: Bei Geschlechtsverkehr mit einer erkrankten Person 90%, im Badewasser eines Kranken 25%. **Probe VT +0.**

Inkubationszeit: 1W6 Wochen.

Symptome und Verlauf: Zunächst leichter Hautausschlag an den Genitalien, nach 2 Wochen erste Genesungsprobe. Mislingt diese, breitet sich der Ausschlag auf alle Schleimhäute aus. Weitere 2 Wochen später erneute Genesungsprobe, bei einem Fehlschlag platzen die befallenen Stellen auf und entzünden sich. Wird die Krankheit dann nicht innerhalb der nächsten 4 Wochen geheilt, gibt es dauerhafte Narben! Hautsalbe kann zwar den Ausschlag mildern, aber nicht heilen. Eine wirksame Kur bietet nur heiliges Wasser, allerdings ist auch bei dieser Krankheit die Herkunft ziemlich klar. Gerade Prostituierte und lüsterne Adelige überdecken die Narben oft mit dicker Schminke. Diese Krankheit sollte bei den SC für etwas Vorsicht bei der Wahl ihrer Vergnügungen sorgen, ist allerdings nicht eben gefährlich.

Roter Grind

Infektion: Kontakt mit Kranken 20%, bei infiziertem Ungeziefer 50%, in sehr schlechten Gasthäusern bis zu 80%. **Probe VT +0.**

Inkubationszeit: 12 Stunden.

Symptome und Verlauf: Hautausschlag für 12 Tage, dann alle 6 Tage eine Genesungsprobe. Bleibt die Krankheit mehr als 30 Tage, bilden sich dauerhafte Narben, die CHR -1 bedeuten. Bereits einfache Hautsalbe heilt diese Krankheit nach einer Woche, aber arme Leute können sich selbst diese oft nicht leisten. Sehr viele Bettler haben grindige Gesichter.

Skorbut

Infektion: Nach 4 Wochen ohne frische Nahrung ist jede Woche eine Probe auf VT erforderlich, um den Ausbruch zu vermeiden.

Inkubationszeit: keine.

Symptome und Verlauf: Zunächst allgemeine Schwäche und Mattheit (STR -1), nach einer Woche beginnt eine Gelenkentzündung. In der 3. Woche färbt sich das Zahnfleisch dunkel und schmerzt, dazu ist der Patient weitgehend entkräftet (STR -5) und verliert pro Woche 1W3 Zähne und 1 LP. Heilung bringt alleine frische Kost (auch Fleisch oder Fisch, wenn frisch und roh genossen), welche binnen einer Woche die Heilung herbeiführt.

Sumpffieber

Infektion: Durch Moskitos in Sumpfgebieten 50%, bei Kontakt mit Kranken oder Sumpfwasser 10%. **Probe VT +0.**

Inkubationszeit: 3W6 Stunden.

Symptome und Verlauf: Starkes Fieber für 7 Tage, verbunden mit heftigen Schweißausbrüchen und schubweisen Halluzinationen. Ab dann alle 3 Tage eine Genesungsprobe bis zur Genesung oder zum Tod. Am besten schützt man sich vor den Moskitos und meidet das verseuchte Wasser.

Trollwut

Infektion: Bei Bissen durch infizierte Tiere 10% pro Schadenspunkt. **Probe VT -3.**

Inkubationszeit: 1W6 Tage.

Symptome und Verlauf: Zunächst mittleres Fieber, nach 1W6 Tagen setzt dann scheinbar eine Besserung ein. Am nächsten Tag scheint der Patient dann leicht euphorisch, bis er aggressiv wird und gerade Personen angreift, die ihm nahe stehen. Bis zu seinem Tode bleibt er aggressiv und verliert täglich 1 LP. Die Infektionsgefahr kann durch eine gründliche Reinigung mittels *Erste Hilfe* um 20% reduziert werden, sonst hilft wenig außer einem (niederen) Wunder.

Wundfieber

Infektion: Bei nicht behandelten Wunden 10%, bei sehr schmutziger Umgebung 20 bis 80%, bei vorsätzlich mit Blut und Kot verschmutzten Waffen 95%. **Probe VT -5.**

Inkubationszeit: 1W6 Stunden.

Symptome und Verlauf: Die Wunde entzündet sich und schwillt an, der Patient hat schweres Fieber. Nach 1W6+2 Tagen legt er eine Genesungsprobe ab, deren Erfolg die Infektion beendet. Scheitert die Probe, wird die Wunde jedoch brandig (Nekrose) und muss operativ behandelt werden. Mangels Hygiene ist Wundfieber in Feldlazaretten und nach Operationen ziemlich häufig.

Zahnfäule

Infektion: Bei häufigem Genuss zuckerhaltiger Lebensmittel (die sich arme Leute kaum leisten können) fault pro Jahr zu 50% ein Zahn, sonst zu 10%. Tägliche Anwendung von Mundwasser reduziert die Gefahr um 10%, putzen mit Zahnpulver sogar um 30%. Unter 5% sinkt die Quote auch bei guter Ernährung nicht.

Inkubationszeit: keine.

Symptome und Verlauf: Zahnfäule dauert bis zum Ausfall des Zahnes, allerdings kann ein Chirurg sie in den ersten 2W6 Tagen noch durch auskratzen heilen. Danach hilft nur noch ausreißen, denn pro Woche besteht eine Chance von 20% für eine Entzündung, die wie Wundfieber zum Tode führen kann!

Zehrhusten

Infektion: Als Folge von Erkältung oder zu 30% bei Kontakt mit Kranken. **Probe VT -3.**

Inkubationszeit: 1W6 Tage.

Symptome und Verlauf: Husten, mittleres Fieber und Kopfschmerzen für 1W6+4 Tage, danach folgt die erste Genesungsprobe. Scheitert sie, beginnt die langsame Auszehrung und der Patient legt bis zur Heilung oder zum Tode jeden Monat eine Genesungsprobe ab. Reiche erkranken selten an Zehrhusten, für die in kalten feuchten Buden lebenden Armen ist er ein hartnäckiger Gast.

Kapitel 12

Kräuter und Pharmazie

Die Mediziner von Orbis Incognita verwenden 4 Sorten von pharmazeutischen Stoffen: Medikamente, Heilpflanzen, Drogen und Gifte.

Medikamente sind die am einfachsten zu verwendenden Heilmittel. Sie werden von einem Alchimisten (meist Apotheker) aus einfachen gezüchteten Heilpflanzen, Drogen, Giften und Mineralien hergestellt, sind haltbar und in ihrer Wirkung gut einzuschätzen. Leider ist ihre Wirkung nicht sehr stark, von kundiger Hand dosierte Heilkräuter sind wirksamer. Übrigens gibt es für das selbe Ergebnis oft mehrere Rezepturen, daher wird hier auf Zutatenlisten verzichtet.

① Liste der Medikamente

Abführmittel

Entleert den Darm binnen einer Stunde. Sehr nett, wenn jemand den öligen Geschmack des Medikamentes in seinem Essen nicht bemerkt...

Preis: 3 Taler pro 10 Dosen.

Risiko 1 (Krämpfe, Dehydration).

Bitterpille

Ein Medikament, das Fieber für einen Tag um eine Stufe vermindert. Wird aus der Rinde des Drachenblattstrauches gewonnen, der nur in Halbwüsten wächst und entsprechend teuer ist.

Preis: 5 Taler pro Dosis.

Risiko 1 (Magenbeschwerden).

Brandsalbe

Die Salbe enthält ätherische Öle, die zugleich kühlen und desinfizieren. Werden damit Brandwunden behandelt, mildert sie deren Auswirkung so, dass sie um 2 LP reduziert werden. Die Salbe wirkt aber bei jeder Verbrennung nur ein mal.

Preis: 2 Taler pro Dosis.

Energietonikum

Ein Kräuterauszug mit Alkohol und Honig. Wirkt für 3 Stunden belebend und gibt 2 verlorene AP zurück.

Preis: 1 Gulden pro Fläschchen (10 Dosen). **Risiko 1** (Euphorie).

Fieberwickel

Verschiedene Kräuter werden in Tücher gebettet und dreimal täglich für eine Stunde um die Beine gewickelt und mit kaltem Wasser durchfeuchtet. Reduziert Mali durch Fieber um einen Punkt.

Preis: $\frac{1}{2}$ Taler pro Wickel.

Gelenksalbe

Bei 2 täglichen Einreibungen wird die Schwellung von Gelenken reduziert, der Malus durch Entzündung oder Verstauchung sinkt um 2 Punkte.

Preis: 1 Taler pro Dosis.

Halszucker

Salbei und andere Kräuter werden in Zuckerwasser ausgekocht, der Zucker anschließend zu Bonbons auskristallisiert. Werden sie gelutscht, mildern sie Halsschmerzen für 3 Stunden.

Preis: 1 Taler pro 6 Bonbons.

Hautsalbe

Eine entzündungshemmende Salbe, die Ekzeme, Juckreiz und Hautausschlag um 2 Punkte mildert.

Preis: $\frac{1}{2}$ Taler pro Tagesdosis.

Hustendampf

Eine Kräutermischung mit ätherischen Ölen wird in heißes Wasser gelegt, die Dämpfe inhaliert. Die Auswirkung von Husten wird halbiert und Hustenerkrankungen um 1 bis 2 Tage verkürzt.

Preis: $\frac{1}{2}$ Taler pro Tagesdosis.

Magenbitter

Ein starker alkoholischer Kräuterauszug, der den Magen beruhigt und bei Brechreiz +3 auf Proben gibt, um Essen im Magen zu behalten.

Preis: $\frac{1}{2}$ Taler pro Portion.

Risiko 1 (Rausch)

Mundwasser

Ein alkoholischer Auszug aus Minze und verschiedenen Kräutern verbessert den Atem und reduziert das Risiko von Zahnfäule und Zahnfleischproblemen um 20%.

Preis: $\frac{1}{2}$ Gulden pro Flasche (a´ 30 Tage).

Schlaftröpfchen

In Alkohol gelöstes Rauschharz und andere Kräuter lösen binnen 20 Minuten 1W6+6 Stunden tiefen, natürlichen Schlaf aus. Das Medikament hat einen recht intensiven Geschmack (WN +3).

Preis: 3 Gulden pro Fläschchen (20 Dosen). **Risiko 3** (Schlaflosigkeit, eventuell Sucht).

Schwarzbeere

Diese sehr bittere Beere wird von vielen Leuten geschätzt, die sie täglich kauen, um ihre Abwehrkräfte zu stärken. Für 1 Tag +2 auf VT.

Preis: 6 H pro Dosis.

Wundsalbe

Der Freund jedes Abenteurers wird zur Behandlung offener Wunden verwendet. Sie vermindert die Infektionsgefahr um 10% und heilt 1 LP zusätzlich, wenn sie bei der ersten Hilfe angewendet wird.

Preis: 1 Gulden pro Döschen (à 10 Dosen).

Zahnpulver

Ein seltsam schmeckendes Pulver, das bei täglicher Anwendung die Zähne weiß hält und die Gefahr von Zahnfäule um 30% reduziert.

Preis: 2 T pro Monatsdosis.



Beispiel: „Ich guck mal nach Thorgs Wunde.“ Vorsichtig löst Hendreg den blutverkrusteten Verband ab und wirft einen Blick darunter. Wulstig und rosa ist seine Naht, durch das Heilelixier schon fast gänzlich verheilt. Vorsichtig drückt er darauf, und hört vom schlafenden Troll nur ein leichtes Grummeln. „Sehr gut, sie ist nicht entzündet!“ Die Salbe hat die Infektionsgefahr auf 20% reduziert, und somit Thorg vor einer gefährlichen Verschlechterung seiner Lage bewahrt.

Heilkräuter werden gesammelt oder in Kräutergärten gezogen, einige auch über weite Strecken gehandelt. Sie haben überwiegend heilende Wirkung und wenig Nebenwirkungen. Um sie richtig anzuwenden ist aber immer eine Probe auf *Kräuterkunde* nötig, da ihr Wirkstoffgehalt und die Reaktion des Patienten erheblich schwanken können.

ⓐ Liste der Heilpflanzen

Sonnenbalsam

Dieser mit Zucker konservierte Saft von Kakteen ist ein sehr wirksames Heilmittel für Wunden. Auf die Wunden aufgetragen erlaubt es **3 Genesungsproben pro Nacht**, außerdem verhindert er Wundinfektionen und Narbenbildung fast völlig.

Preis: $\frac{1}{4}$ Gulden pro Dosis.

Risiko 3 (Wucherungen).

Fieberwurz

Diese Wurzel einer seltenen Schilfart aus dem Hochlandschungel ist nur dann wirksam, wenn die Pflanze durch Frost abgestorben ist, was in den Verbreitungsgebieten selten vorkommt. Eine zerstoßene und zu einem Umschlag verarbeitete Wurzel **reduziert Fieber um 2 Stufen**. Eine Dosis reicht für 12 Stunden.

Preis: 2 Gulden pro Dosis.

Risiko 5 (Kreislaufkollaps).

Blutwolle

Die reifen aber noch nicht geöffneten Fruchtkapseln einer seltenen Grasart können **Blutungen stoppen**, wenn dem Anwender eine Probe auf *Kräuterkunde* gelingt. Diese so behandelten Wunden brechen nicht wieder auf. Bei **inneren Blutungen** gibt sie einen Bonus von +3 für die Behandlung mittels *Chirurgie*. Eine Dosis reicht für eine Wunde.

Preis: 2 Gulden pro Dosis.

Risiko 5 (Thrombose, Schlaganfall, Infarkt).

Natterschlinge

Diese Lianenart wird ausgekocht und ergibt einen Saft, der Fäulnis wirksam bekämpft. Als Behandlung für Holz, Leder, Textilien oder andere organische Stoffe schützt eine Dosis bis zu 1 kg 3 Monate lang vor Fäulnis. Medizinisch eignet es sich als Zutat für mehrere Medikamente und kann das Faulen von Wunden (**Nekrose**) **verhindern**.

Preis: 3 Taler pro Dosis.

Risiko 5 (2W6 LP Vergiftung).

Mondenschatz

Diese leicht bläuliche Grasart ist recht verbreitet, billig und gerade bei Frauen mit lockerem Lebenswandel beliebt, denn eine Dosis pro Tag **verhindert Empfängnis** zu 95%. Bei höherer Dosierung kann es bei verschiedenen „Frauenproblemen“ hilfreich sein, mehr als 5 Dosen können eine Fehlgeburt auslösen, was aber 1W6 LP Schaden mit sich bringt, bei unsachgemäßer Anwendung bis zu 3W6 LP. Das Kauen von Mondenschatz in der Öffentlichkeit gilt in den meisten Regionen als frivol und unzüchtig.

Preis: 2 T pro Monat.

Risiko 1 (Schwangerschaft, Unfruchtbarkeit).

Mutter Matrina Kraut

Die Wurzel einer gelben Blume, gilt als eine der stärksten Heilpflanzen des Nordreiches. Sie gibt **VT +5 und halbiert die Dauer von Krankheiten**.

Preis: 1 Gulden pro Wochendosis.

Risiko 3 (2W6 Tage Durchfall).

Braune Einsamranke

Die Schlingpflanze ist bis auf einen seltsamen Geruch unauffällig, wird ihr Saft aber mit Fett zu einer Salbe vermischt, gibt es ein 3 Stunden lang penetrant stinkendes Mittel, das zwar zuverlässig nahezu alle **Insekten fernhält**, aber auch einen Malus von **-3 auf CHR** gibt.

Preis: 2 Taler pro Dosis.

Risiko 1 (Geruch hält 1W6 Tage).

Echter Trollbeinwurz

Während falscher Trollbeinwurz, eine Pflanze mit kleinen weißen Blüten, äußerst häufig ist, ist echter Trollbeinwurz selten und ein potentes Heilmittel. Wird er als gesüßter Brei täglich genossen **heilen Brüche 4mal schneller**.

Preis: $\frac{1}{2}$ Gulden pro Wochendosis.

Risiko 3 (Knochenwucherung).

Fegefix

Diese Diestelart hat sehr feine Stacheln und wird ganz geschluckt, was überaus unangenehm ist (Probe auf WK und -1 LP), aber für 6 Stunden **Durchfall verhindert und Darmparasiten beseitigt**. Sehr beliebte Drohung für Kinder, die ihr Essen nicht mögen und Bauchweh vortäuschen.

Preis: $\frac{1}{4}$ Gulden pro Dosis.

Risiko 3 (1W6 LP durch innere Blutung).

Tausendseelenbeere

Die großen, blassgrünen Beeren einer seltenen Gebirgspflanze sind ein schnell wirkendes Heilmittel. Jede Beere bringt **1W6 LP** in einer Stunde zurück. Mehr als eine Dosis pro Tag ist nicht wirksam.

Preis: $\frac{1}{4}$ Gulden pro Beere.

Risiko 1 (1W6 Stunden Desorientierung).

Drachenkalt

Diese mickrige Flechte wuchert in Regionen, die oft von Feuermolchen versengt werden und hat vor allem eine Eigenart: Sie ist fast feuerfest. Zu einer Salbe verarbeitet schützt sie mit **PW 3 gegen Verbrennungen** für 3 Stunden. Vor allem aber schützt sie wirksam vor Sonnenbrand - auch bei angeborener Sonnenallergie von Finstereifen!

Preis: 1 Gulden pro Dosis.

Risiko 3 (Hautausschlag).

Vipernzunge

Die Wurzel einer sehr unscheinbaren Sumpfpflanze **neutralisiert** eine Dosis tierisches **Gift**, nicht aber pflanzliches oder mineralisches. Sehr starke oder exotische Tiergifte werden mitunter nur abgeschwächt.

Preis: 1 Gulden.

Risiko 5 (1W6 LP Giftschaten).

Drogen haben in erster Linie eine stimulierende, berauschende oder halluzinogene Wirkung, verbunden mit gewissen Risiken und Suchtgefahr. Spieltechnisch sind einige auch für SC interessant, bei anderen ist die Wirkung im Spiel schwer darzustellen. Generell sind alle Drogen legal, müssen aber von Ärzten verordnet und von Apothekern (hoch besteuert) gekauft werden.

① Liste der Drogen

Rauschharz

Das Harz eines Wüstenbusches, wird getrocknet in alle Welt verkauft und dient als wirksame Droge. Eine Dosis in Wein aufgelöst dämpft für 4 Stunden Schmerzen (halbe Wirkung), zwei Dosen betäuben für 2 Stunden und jede weitere Dosis verlängert die Ohnmacht um W6 Stunden, verbunden mit 2W6 verlorenen AP. Geraucht löst eine Dosis für 4 Stunden Euphorie aus, die durch gewachsenes Selbstvertrauen +2 auf alle Proben bringt - danach allerdings 4 Stunden lustlose Müdigkeit und -2 auf alle Proben.

Preis: Mindestens 2 Taler pro Dosis im Nordreich, $\frac{1}{4}$ Taler im Südreich.

Risiko 5 (Sucht, ohne 3 Dosen pro Tag leidet man 1W6+4 Tage an Entzug (-10 auf Proben, -1 LP pro Tag). Jede weitere Dosis aktiviert die Sucht erneut, zum Ablehnen ist für Süchtige eine Probe auf WK nötig).

Traumpilz

Dieser kleine blaue Pilz wächst auf Bäumen und löst, wenn gegessen, für eine Stunde Halluzinationen und Wahnvorstellungen aus. Diese Visionen erlauben eine Probe auf Wahrsagerei und kosten 1W6 LP und 2W6 MOT. Nebenbei eignet er sich auch zur Behandlung von Geisteskrankheiten, denn die Patienten kümmern sich nicht mehr um ihre eingebildeten Probleme sondern nur noch um die bunten Bilder. Eine Kur von 3 Monaten hat eine Chance von 10%, Geisteskrankheiten zu beheben (1 bis 2 auf W20), zu 20% werden sie gemildert (3 bis 6 auf W20) und nur ganz selten (20 auf W20) werden sie schlimmer.

Preis: 5 Taler pro Dosis.

Risiko 5 (Wahnvorstellungen für 3W6 Wochen, sporadische Rückfälle bei Stress)

Trollhonig

Der Honig des weißen Heidekrautes enthält einige interessante Stoffe, die berauschend wirken und die Schmerzempfindung dämpfen. Zu Honigwein vergoren und destilliert wird daraus Trollhonig, ein Schnaps, der nicht nur doppelt so stark ist wie normaler Schnaps, sondern auch für 3W6 Minuten STR +2, LP +2 und Wundschwelle +1 bringt. Allerdings ist der Berauschte aggressiv und kann Abneigung oder Hass nicht mehr unterdrücken.

Preis: Honig 2 Taler, Met 5 Taler.

Risiko 5 (Autoaggression, Krampfanfälle)

Hallowachbeeren

An den Küsten des Nordreiches finden sich gelegentlich diese hellgelben Beeren, die angeblich Vögel, die sie fressen, schneller als den Sturmwind machen. Charaktere erhalten sofort 1W6 AP pro Beere, die allerdings nur eine Stunde anhalten - dann werden für jede Beere 1 LP abgezogen. Krieger und Sportler, vor allem aber Magier schätzen diese Beeren, auch wenn es gelegentlich Tote durch eine Überdosis gibt.

Preis: $\frac{1}{2}$ Gulden pro Beere.

Risiko 3 (Bei Überdosis Tod durch Entkräftung)

Keitelnuss

Diese Nuss aus dem Korallenmeer wird gerne von Eingeborenen und Seeleuten gekaut, denn sie gibt für eine Stunde STR +1 und +3 AP, bis die Wirkung nachlässt. Suchtgefahr besteht scheinbar nicht, aber nach ca. einem Monat färben sich die Zähne dauerhaft blau.

Preis: 2 H in Korallenmeer, 1 T im Nordreich.

Risiko 1 (Schädigung von Geschmacks- und Geruchssinn für 2W6 Monate).



Beispiel: „Wenn wir nur etwas hätten um die Wachen auszuschalten - OHNE gleich wieder wegen Mordversuchs verknackt zu werden...“ Thorg tut so, als sei er immer noch ohnmächtig, und Lissaia murmelt nur zustimmend „Hm, da hascht du Rescht“, während sie etwas Rauschharz in ihrem kleinen Pfeifchen entzündet. Wenn sie nur bloß irgendwie diese jämmerliche Umgebung vergessen könnte... „Hey! Lass die Finger von meinem Stoff!“ Mit listigem Funkeln in den Augen nimmt Hendreg eines der kleinen gelben Bröckchen zwischen die Finger. „Bolodon, ich brauche noch etwas Gold. Es wird Zeit, die Wachen auf einen Becher Wein einzuladen...“

Gifte sind lähmend, betäubend oder im Zweifelsfall tödlich. Ihre Grenzen zu Drogen sind oft fließend, und unter gewissen Umständen sind sie auch medizinisch wirksam. Um die Wirkung zu minimieren müssen Opfer eine Probe auf VT pro Dosis bestehen.

Ⓜ Liste der Gifte

Blaublüte

Form: Ein milchig blauer Kristall, der vor allem in alten Kupferbergwerken an den Wänden wächst und in Pulverform im Essen verabreicht wird.

Wahrnehmung: WN +3, da es in Getränken auf den Boden absinkt und eine auffällige Farbe hat. Der Geschmack ist nur leicht metallisch.

Wirkung: 4W6 Stunden lang -1 LP pro Stunde, verbunden mit heftigen Leibschmerzen (-10) und Erbrechen, beginnt nach 3W6 Minuten. Minimal 4 Stunden lang -5.

Verfügbarkeit: Relativ leicht für 1 Taler bei Bergleuten erhältlich und daher eines der häufigsten Gifte. Es darf offiziell nur an Alchimisten und Gießereien verkauft werden, die es für verschiedene chemische Substanzen brauchen. Auf dem Schwarzmarkt kostet es 1 Gulden oder mehr.

Gegenmittel: Die einzige normale Behandlung ist viel trinken und schwitzen, um das Gift auszuschleiden, wodurch der Effekt um 1W6 Stunden verkürzt wird.

Eschtolas Blume

Form: Der hellblaue Staub einer exotischen Blüte aus den Dschungeln Südlands. Er ist sehr leicht und wirbelt zu Staubwolken auf.

Wahrnehmung: Eine Wolke von Eschtolas Blume erkennt man einfach (WN + 3), ob man sie aber als Gift erkennt oder für harmlosen Staub abtut, ist eine ganz andere Frage!

Wirkung: Atmet man den Staub ein, beginnt die Lunge Schleim abzusondern. Das Opfer kann für 2W6 Minuten nicht mehr atmen und erstickt folglich. Bei einer gelungenen Probe auf GES kann man rechtzeitig die Luft anhalten und hat nur einige Minuten schleimig tränende Augen. Minimal 1W6 Minuten starker Husten.

Verfügbarkeit: Dieses Atemgift ist sehr selten, schwer zu beschaffen und teuer. Eine Phiolen mit 5g Staub (reicht für eine Wolke von 3 x 3 x 3m) kostet mindestens 10 Gulden.

Gegenmittel: Die einfachste Möglichkeit ist, den Patienten 2 bis 3 Minuten unter Wasser zu drücken und Wasser atmen zu lassen, dann kann man ihn mit einer Probe auf Erste Hilfe pro Runde wiederbeleben.

Diese Technik ist im Nordreich aber kaum bekannt (*Diagnose* -5)!

Leichengift

Form: Eine schwarze, sirupartige Flüssigkeit mit ekligem Geschmack und Verwesungsgestank, gewonnen aus dem Blut eines Verdammten.

Wahrnehmung: WN +5, ist selbst in stark gewürztem Essen kaum zu übersehen.

Wirkung: Das Opfer verliert für 4W6 x 10 Minuten 1 LP pro 10 Minuten. In dieser Zeit wird es von grausamen Krämpfen geschüttelt und leidet entsetzliche Schmerzen, außerdem beginnt sich der Körper zu verzerren. Erreicht das Opfer 0 LP, muss es eine Probe auf WK ablegen - misslingt sie oder ergibt es sich in sein Schicksal, verwandelt es sich in einen Ghul. Gelingt sie, stirbt das Opfer lieber, als der Verdammnis anheim zu fallen. Minimal 1W6 LP Schaden.

Verfügbarkeit: Sehr selten und auf dem Schwarzmarkt nicht unter 10 Gulden zu haben.

Gegenmittel: Heiliges Wasser innerlich wie äußerlich angewendet wirkt am besten, zur Not sind auch *Läuterung* oder *Entgiftung* wirksam. Ist man erstmal ein Ghul, gibt es drei übliche Heilmittel: Schwert, Heiliges Wasser oder Scheiterhaufen.

Panikwanzen

Form: Panikwanzen sind harmlose kleine Tierchen, die an den Küsten um das Sonnenmeer den Saft von Kakteen saugen. Sie werden getrocknet ins Essen gemischt oder als Pulver in Getränke gegeben.

Wahrnehmung: WN -5. Das Pulver ist hellbraun und schmeckt nur leicht nussig.

Wirkung: Die Einnahme von Panikwanzen erzeugt binnen 3 Minuten *Panik*. Diese hält 3W6 Minuten an. Minimal 2W6 Minuten *Furcht*.

Verfügbarkeit: Relativ leicht, da Panikwanzen in geringer Dosis als Heilmittel für Depressionen, Lethargie und Aggressivität verwendet werden (mit schnellen aber kurzzeitigen und unsicheren Erfolgen). Eine Dosis kostet 3 Taler.

Gegenmittel: Eine Dosis *Trollhonig* hebt den Effekt auf.

Venerium

Form: Eine zähe, aus dem Gift der Riesenspinne gewonnene Paste, die auf Klingen oder Nadeln aufgetragen 2W6+6 Monate hält.

Wahrnehmung: Auf blanken Klingen leicht zu erkennen (+3), bei dunklen oder rostigen hingegen nur aus der Nähe (-3).

Wirkung: Das Opfer verliert für 2W6 Runden 1 LP pro Runde, dazu wird die getroffene Zone weitgehend gelähmt (-5 auf Proben mit der Zone).

Verfügbarkeit: Die Giftblasen von Riesenspinnen bringen Gift für 2 x 10 Dosen (Wert beim Alchimisten je Giftblase 1 Gulden), allerdings können die dunkelelfischen Seidenjäger des Südreiches Riesenspinnen einfach „melken“ und so große Mengen des Giftes gewinnen, ohne ihre „Haustiere“ zu töten. Fertiges Gift kostet 1 Gulden pro Dosis.

Gegenmittel: Ein schnelles Auswaschen der Wunde mittels *Erste Hilfe* reduziert den Effekt auf 1W6 Runden.

① Kräuter suchen

Normalerweise können alle gängigen Medikamente, Heilkräuter und Drogen in Apotheken oder von Kräuterfrauen gekauft werden, mitunter ist ein ärztliches Rezept nötig. Falls eine Apotheke aber nicht erreichbar oder zu teuer ist, kann man auch auf die Suche nach Kräutern gehen. Jede Suche dauert **4 Stunden**, ist nur bei gutem Licht möglich, und nicht bei jedem Reiselager. Der Sucher legt eine Probe auf *Kräuterkunde* ab, +1 pro ungeschultem Helfer (bis +5). Die Probe wird außerdem je nach Jahreszeit modifiziert: Winter -10, Sommer -3, Frühling und Herbst +0. Bei Erfolg wird auf der Tabelle der Region gewürfelt:

Wald (Urwald +2, Wirtschaftsforst -5)

| W20 | Kräuterfunde |
|---------|----------------------------------|
| 1 | Mondenschatz (2W6 Dosen) |
| 2 - 3 | Natternschlinge (1W6 Dosen) |
| 4 | Sonnenbalsam (1W6 Dosen) |
| 5 | Blutwolle (1 Dosis) |
| 6 - 7 | Mutter Matrina Kraut (1W6 Dosen) |
| 8 | Echter Trollbeinwurz (1 Dosis) |
| 9 - 10 | Fegefix (1W6 Dosen) |
| 11 | Tausendseelenbeere (1 Dosis) |
| 12 | Vipernzahn (1 Dosis) |
| 13 | Traumpilz (1W6 Dosen) |
| 14 | Hallowachbeere (1W6 Dosen) |
| 15 | Schwarzbeere (2W6 Dosen) |
| 16 - 17 | Fieberwickel (1W6 Dosen) |
| 18 - 20 | Hustendampf (1W6 Dosen) |

Sumpf

| W20 | Kräuterfunde |
|---------|--------------------------------|
| 1 - 3 | Natternschlinge (1W6 Dosen) |
| 4 - 7 | Braune Einsamranke (1W6 Dosen) |
| 8 - 9 | Fegefix (1W6 Dosen) |
| 10 | Tausendseelenblatt (1 Dosis) |
| 11 | Drachenkalt (1 Dosis) |
| 12 - 14 | Vipernzahn (1 Dosis) |
| 15 | Traumpilz (1W6 Dosen) |
| 16 - 18 | Fieberwickel (1W6 Dosen) |
| 19 - 20 | Hustendampf (1W6 Dosen) |

Berge

| W20 | Kräuterfunde |
|---------|----------------------------------|
| 1 | Mondenschatz (2W6 Dosen) |
| 2 | Natternschlinge (1W6 Dosen) |
| 3 - 6 | Sonnenbalsam (1W6 Dosen) |
| 7 | Blutwolle (1 Dosis) |
| 8 | Mutter Matrina Kraut (1W6 Dosen) |
| 9 - 10 | Echter Trollbeinwurz (1 Dosis) |
| 11 - 12 | Tausendseelenbeere (1 Dosis) |
| 13 | Vipernzahn (1 Dosis) |
| 14 - 15 | Hallowachbeere (1W6 Dosen) |
| 16 - 19 | Schwarzbeere (2W6 Dosen) |
| 20 | Hustendampf (1W6 Dosen) |

Grasland

| W20 | Kräuterfunde |
|---------|----------------------------------|
| 1 - 7 | Mondenschatz (2W6 Dosen) |
| 8 | Sonnenbalsam (1W6 Dosen) |
| 9 - 11 | Mutter Matrina Kraut (1W6 Dosen) |
| 12 - 13 | Tausendseelenbeere (1 Dosis) |
| 14 | Vipernzahn (1 Dosis) |
| 15 - 17 | Hallowachbeere (1W6 Dosen) |
| 18 | Schwarzbeere (2W6 Dosen) |
| 19 | Fieberwickel (1W6 Dosen) |
| 20 | Hustendampf (1W6 Dosen) |

① Kräutergärten

Alle Zutaten für einfache Medikamente können in Gärten gezüchtet werden, pro Gärtner und Medikament 100 Dosen im Jahr. Heilkräuter können nicht gezüchtet werden, sie benötigen die Kraft der freien Natur. Rauschharz, Fieberwurz, Keitelnuss und andere werden aus Südländ importiert. Trollhonig wird in Thursgard von spezialisierten Imkern in den nördlichen Mooren hergestellt.

Kapitel 13
Nervenkrieg

Rollenspiel sollte mehr sein als eine Reihe von Kämpfen, die durch Wanderungen und gelegentliche Denkaufgaben unterbrochen werden. Beim Rollenspiel geht es auch um die Interaktion mit NSC, sei es um Infos über den nächsten Dungeon zu bekommen, sei es, um eine verwinkelte Intrige an einem Fürstenhof aufzudecken. Soziale Fertigkeiten (also alle, die auf CHR basieren) sollen den Spielern hierbei nicht das Reden abnehmen, aber die verbalen Bemühungen wirksam unterstützen. Immerhin wird sich kaum ein Spieler wirklich mit den Etiketten eines Fürstenhofes auskennen - ihr Charakter, der an einem Hof aufgewachsen ist, hingegen schon!

Generell ist bei jeder Probe auf soziale Fertigkeiten zumindest eine Erklärung nötig (statt „*Ich schüchtere ihn ein, hab übrigens FW 16.*“ also zumindest „*Ich spiele mit meinem Dolch herum und knurre ihn an.*“). Besser und wirksamer ist jedoch ein echter Dialog, der die Probe dann deutlich unterstützt (+1 bis +5).

① Emotionen

Fast jede soziale Fertigkeit dient dem Zweck, die NSC emotional zu beeinflussen, also ihren psychologischen Zustand in einem Aspekt zu ändern. Für Spielzwecke gibt es 3 wichtige Emotionen in jeweils 2 Stufen: *Zuneigung* und *Liebe*, *Abneigung* und *Hass* sowie *Furcht* und *Panik*. Wenn ein Charakter neutral zu einer Sache steht, werden seine Handlungen nicht beeinflusst.

Grundsätzlich ist jedoch zu beachten, dass das Ich eines Charakters aus Über-Ich und Es gebildet wird. Das Über-Ich eines SC ist niemand anders als der Spieler, der natürlich die Handlungen seines Charakters rational und zielgerichtet steuern möchte. Dem gegenüber steht das Es, das von den 3 Idealen des Charakters (und deren Interpretation durch den SL) gebildet wird. Der Spieler hat natürlich keine Angst, wenn sein Charakter einen Erzdämonen angreifen soll - dieser aber kann durchaus in *Furcht* oder gar *Panik* geraten. Auch kann der Spieler vielleicht erkennen, dass die verführerische Geliebte seines SC eine feindliche Agentin ist - aber bringt es sein SC fertig, sie an den Galgen zu liefern?

Wann immer die Emotionen eines Charakters gegen seinen Verstand antreten, ist die Willenskraft gefragt. Charaktere mit hoher WK können ihre Emotionen weitgehend verdrängen und logisch handeln, bei geringer WK sind sie oft ein Opfer ihrer Emotionen oder der Manipulationen dritter. Schwache

Emotionen sind dabei nur geringe Hindernisse, starke hingegen können einen Charakter erheblich in die Bredouille bringen.

Zuneigung bedeutet, dass der Charakter etwas oder jemanden mag und bereitwillig unterstützt. Soll er etwas gegen diesen oder dieses unternehmen, erleidet er einen Malus von -2, ist ansonsten aber frei in seinen Handlungen. **Liebe oder Loyalität** ist die stärkere Version. Viele Charaktere empfinden Liebe oder Loyalität für ihre Verwandten, ihre Nation, ihre Kirche, ihr Eigentum oder die anderen Gruppenmitglieder. Letzteres wird nach 3 gemeinsamen Abenteuern sogar vorausgesetzt. Will ein Charakter etwas gegen ein Ziel seiner Liebe unternehmen, muss ihm zunächst eine Probe auf WK gelingen, -10 bei einer wirklichen Untat (Mord), +0 bei einer Kleinigkeit (Streich, leichter Diebstahl). Selbst wenn ihm das gelingt, erleidet er immer noch einen Malus von -5 auf alle Proben. Will er hingegen das Ziel seiner Liebe oder Loyalität unterstützen oder gar retten, erhält er einen Bonus von +2 auf alle Proben!

Abneigung kann ein Charakter gegen viele Dinge empfinden, z.B. alle normalen Gegner oder Dinge, die er einfach nicht mag oder die seinen Idealen widersprechen. Wenn er mit ihnen oder für sie arbeitet, erhält er einen Malus von -2 auf alle Proben (außer er kämpft gerade auch um sein Leben). **Hass** hingegen darf ein Charakter nur auf wenige ausgesuchte Gegner empfinden, z.B. auf den Erzschorken einer Kampagne, seinen Foltermeister, üble Verräter oder diejenigen, die ein Objekt seiner Liebe oder Loyalität massiv angegriffen haben. Wenn ein Charakter dieses Objekt seines Hasses nicht bekämpfen will, muss ihm eine Probe auf WK gelingen (+5 wenn der Gegner sehr stark ist) und er erleidet in seiner Gegenwart oder gar seinem Auftrag einen Malus von -2 auf alle Proben. Bekämpft er ihn jedoch (mit Waffen oder sonst wie) erhält er einen Bonus von +2 auf alle Proben!

Furcht empfindet der Charakter vor jedem Ziel seiner Phobien und vor jeder offenkundig sehr großen Lebensgefahr automatisch. Misslingt die Probe auf WK, hat er einen Malus von -5 auf alle Proben (außer Abwehr). Gilt nur bei erheblichen Gefahren, nicht bei jeder Räuberbande oder Klettertour, wohl aber bei mächtigen Gegnern und sehr waghalsigen Unternehmungen. **Panik** lösen die verstärkten Vertreter einer Phobie aus (Riesenspinnen, plötzlich aus Schränken auf den SC fallende verwesene Leichen...) sowie einige extrem mächtige Ungeheuer (generell alle, gegen die die Waffen der SC kaum wirken und die gerade einen Verbündeten getötet haben). Kann der Charakter die Panik mittels Probe auf WK unterdrücken, bleibt immer noch ein Malus von -5 durch Zittern und Furcht. Misslingt die Probe auf WK aber, bleiben noch drei Optionen: Flucht, Kapitulation oder blinde wehrlose Hysterie.

① Manipulierende Fertigkeiten

Der einfachste Weg, bei einem anderen Charakter eine Emotion zu verändern, ist der Einsatz von manipulierenden sozialen Fertigkeiten. Eine erfolgreiche Konfliktprobe gegen WK, eventuell noch durch gutes Rollenspiel unterstützt, kann bei Erfolg eine Emotion um eine Stufe in die gewünschte Richtung schieben. Es gibt folgende manipulierenden Fertigkeiten:

Einschmeicheln

Mittels Einschmeicheln kann man sich selbst bei anderen Charakteren gut darstellen und ihre *Zuneigung* oder, so diese schon vorhanden ist, *Liebe* oder *Loyalität* gewinnen. Dieser Zustand hält nur einen Tag an, sofern man nicht dem persönlichen Geschmack der Person entspricht. Kann ebenso sexuell wie asexuell eingesetzt werden.

Einschüchtern

Um *Furcht* in normalen oder gar *Panik* in eingeschüchterten Gegnern zu erzeugen, ist eine Probe gegen deren WK und der nötige furcht-einflößende Auftritt nötig. Wildes Gebrüll oder stille Überlegenheit, blutige Trophäen oder totale Gelassenheit sind mögliche Hilfsmittel (-10 bis +3).

Etikette

Bei Hofe zählt ein geschicktes Auftreten meist mehr als Kampfgeschick, Aussehen oder Reichtum. Ein Patzer in entscheidender Situation hat schon Höflinge in den Freitod getrieben! Bei Dienern führt ein Mangel an Etikette zu Entlassung oder Prügel. Der FW *Etikette* ist die Obergrenze für alle sozialen Fertigkeiten gegen Mitglieder der Oberschicht. Sie

alleine bringt also recht wenig, ist aber ein unentbehrliches Hilfsmittel in guter Gesellschaft.

Führung

Zum Anführen von Gruppen ist nicht nur Befehlsgewalt nötig, man muss seine Leute auch motivieren, organisieren und richtig einschätzen können. Eine erfolgreiche Probe kann nicht nur die Arbeitsleistung oder Disziplin einer vom Charakter geführten Gruppe um 10% oder +2 steigern. Sie bringt auch für einen Tag *Zuneigung* oder, so diese schon besteht, *Loyalität* zu ihrem Anführer.

Redekunst

Diese Rethorik dient zum Wirken einer anderen sozialen Fertigkeit auf eine Menschenmenge, sei es mündlich durch eine Rede oder schriftlich durch Prosa. Der FW ist das obere Limit für die FW der anderen Fertigkeiten.

Schlängenzunge

Die hohe Kunst, andere Personen oder Dinge schlecht zu reden. Bei einer erfolgreichen Probe gegen INT des Zieles oder, falls anwesend, CHR +3 des Opfers, kann man die Emotionen um eine Stufe Richtung *Hass* verschieben, was ohne weitere Manipulation aber nur einen Tag lang hält.



Beispiel: Endlich konnten die 4 Abenteurer ihre Wachen betäuben, mittels Ratte die Schlüssel holen und sich aus dem Kerker nach oben ins Schloss schleichen. „Euer Lordschaft, es wird ein Attentat stattfinden!“ Nachdem die Abenteurer per Empfehlungsschreiben vom nevorgarder Rat ihren Auftrag belegen konnten, versuchen sie den Herzog von seinem traditionellen Auftritt abzubringen. „Ich fürchte keine Meuchler, mein Panzer lässt jede Klinge abgleiten und die Wachen werden jeden Verdächtigen von mir fern halten, nur Frauen, Kinder und Greise dürfen nach vorne.“

Lissaia, die über die sozialen Fertigkeiten der Gruppe verfügt, hüpfte aufgeregt auf und ab. „Aber aber aber der Kerl ist ein KULTIST DES MIMIKRY und kann als alles mögliche dort erscheinen! Ich beschwöre euch, lasst uns wenigstens in eurer Nähe bleiben, wir kennen den Kerl und können ihn vielleicht trotz seiner Illusionen durchschauen...“ Die Argumentation bringt +2, ihr gutes Aussehen noch einmal +3, und mit Einschmeicheln 11 +5 darf die Gruppe nicht nur Leibwächter spielen, sondern wird auch noch schick eingekleidet.

① Emotionen Festigen

Wenn ein Charakter bei einem anderen nicht nur kurzzeitig die Emotionen manipulieren will, sondern auf Dauer, erfordert das deutlich mehr Aufwand und vor allem auch gute Planung und echtes Rollenspiel.

Echte Emotionen, die mit dem Verstand und der Persönlichkeit des Charakters übereinstimmen, treten nach **3 Bestätigungen** auf. Wann immer der Charakter sich von einem Beziehungsobjekt etwas verspricht und dieses eintritt, gilt das als Bestätigung. Bei einer extremen Bestätigung erfolgt dies sofort. Vielfache Bestätigung kann eine Emotion auch permanent machen.



Beispiel: Tatsächlich greift Gamet den Herzog an, und nur knapp können ihn die SC aufhalten. Diese tapfere Tat wertet der SL gleich als dreifache Bestätigung, und der Herzog fasst Vertrauen in die 4 Abenteurer. Und da er immer einige Intrigen am Laufen hat, schickt er sie gleich nach ihrem Kururlaub frisch ausgerüstet als seine Agenten auf neue Missionen...

① Emotionen zerstören & pervertieren

Einfache dauerhafte oder zeitweilige Emotionen können durch Manipulation für einen Tag um eine Stufe verändert werden. Will man aber eine dauerhafte **Emotion zerstören**, ist dafür Arbeit nötig. Man muss die Emotion bei mindestens 3 Gelegenheiten widerlegen, um sie auf Dauer um eine Stufe zu reduzieren.



Beispiel: Ein hinterhältiger Höfling gönnt den SC die guten Kontakte zu ihrem Herzog nicht - immerhin haben sie schon sein so gut geplantes Attentat verhindert... Also entschließt er sich, sie vor ihm bloß zu stellen, damit sie in Ungnade fallen und seinen Plänen nicht mehr im Wege stehen.

Zunächst tut er alles, damit sie sich auf seinem Hofball öffentlich blamieren - und damit auch ihren Herzog, der das gar nicht schätzt. Dann spielt er ihnen auch noch falsche Dokumente zu, die auf eine Verbindung zu den Feinden des Herzogs hindeuten. Gelingt auch noch sein dritter Plan, sie bei der Bewachung eines geheimen Geldtransportes versagen zu lassen, wird sich der Herzog von ihnen abkehren und sie vermutlich sogar verhaften lassen.

Aber glücklicherweise haben die 4 schon gemerkt, wer ihnen da ins Handwerk pfuscht, und durchleuchten seine Vergangenheit - wenn sie IHM etwas nachweisen können, werden die beiden Vergehen aufgehoben und ER wird in Ungnade fallen!

Permanente Emotionen hingegen können nur durch erheblichen Aufwand und geschickte Intrigen **pervertiert** werden. Die eigentliche Emotion bleibt weiterhin bestehen, der Charakter wird aber durch eine umfassende Täuschung von einem derartigen Betrug überzeugt, dass er bis zur Aufklärung das genaue Gegenteil empfindet.

Kapitel 14
Intrigenspiel

Die meisten Abenteurer lösen ihre Konflikte bevorzugt mit Klinge oder Magie, manchmal noch mit Denken oder vielseitigen Fertigkeiten. An den Höfen von *Orbis* werden allerdings feine Intrigen und der Kampf um Einfluss und Prestige höher eingeschätzt, und auch in anderen hierarchischen Gruppen können diese Regeln (mit weniger Aufwand) zur Anwendung kommen. **Prestige** wird bei *Orbis* in Punkten bemessen, die auf dem gesellschaftlichen Rang, Besitz, Auftreten und Können beruhen (in dieser Reihenfolge und Gewichtung).

ⓐ Prestige erlangen

Die wichtigste Grundlage für Prestige ist der gesellschaftliche Rang:

Gesellschaftliche Ränge:

| Rangstufe | Prestige |
|-----------------------------------|----------|
| Kaiser oder Kalif | +8 |
| König oder Sultan | +7 |
| Großherzog, Großfürst, Patriarch | +6 |
| Herzog, Reichsgraf, Erzpriester | +5 |
| Graf, General, Hohepriester | +4 |
| Baron, Oberst, Abt, Erzmagus | +3 |
| Adeliger, Akademiker, Offizier | +2 |
| Meister, Freibauer, Unteroffizier | +1 |
| Geselle, Pächter, Soldat | +0 |
| Knecht, Arbeiter, Söldner, Diener | -1 |
| Hure, Bettler, Landstreicher | -2 |
| Abdecker, Henker, Abortleerer | -3 |

Besitz und Lebensstil: Der Lebensstil gibt genau so lange Prestige, wie man das Geld ausgibt. Es ist unwichtig, ob man total verschuldet ist und trotzdem prasst oder ob man volle Kassen hat, aber sparsam lebt - nur wenn der Rubel rollt, wird das gesellschaftlich honoriert. Für jede Statusstufe gibt es einen normalen Lebensstil. Kann man diesen nicht halten, verliert man 1 Prestigepunkt oder mehr. Gibt man jedoch das doppelte aus, erhält man **Prestige +1**.

Tabelle für monatliche Lebenshaltungskosten

| Status | Kosten | Status | Kosten |
|--------|-----------|--------|------------|
| -3 | 1 Gulden | +3 | 25 Gulden |
| -2 | 2 Gulden | +4 | 100 Gulden |
| -1 | 3 Gulden | +5 | 400 Gulden |
| +0 | 4 Gulden | +6 | 2 000 G |
| +1 | 6 Gulden | +7 | 10 000 G |
| +2 | 12 Gulden | +8 | 50 000 G |

Statussymbole: Um zu zeigen wer man ist, muss man auch die notwendigen Dinge vorzeigen können. Diese Statussymbole werden schneller erkannt und akzeptiert als Titel oder Ausweise: Ein Hochstapler mit der vollen Ausstattung eines Grafen hat beste Chancen nie kontrolliert zu werden, ein Graf in der Kleidung eines Knechtes hingegen wird sicher misstrauisch beäugt, genau kontrolliert und aus Vorsicht verhaftet. Kann man nicht wenigstens ein Statussymbol vorweisen, wird der gesellschaftliche Rang nicht oder nur unter Vorbehalt akzeptiert.

-3: Abschreckendes Abzeichen (Henkersmaske, Seuchenklapper...). **-2:** Diffamierende Kleidung (Lumpen oder „Hurenschellen“). **-1:** Gesindekleidung (Kittel, Schürze...) oder Söldnergewand. **+0:** Tracht von Hörigen oder Uniform. **+1:** Dolch oder verzierte Uniform. **+2:** Schwert, Robe oder Offiziersuniform. **+3:** Herrschaftsabzeichen (Amtsstab, Stirnreif) oder prachtvolle Uniform. **+4:** Fürstenkrone, Marschalsstab, Mitra. **+5:** Reichsfürstenkrone, Kronenmitra. **+6:** Bügelkrone mit 5 Zacken, Zobelkrone oder heiliges Buch. **+7:** Königskrone und Zepter. **+8:** Kaiserkrone und Reichsapfel.

Erscheinungsbild: Teil des Lebensstils ist das Erscheinungsbild. Es gibt die 3 Bereiche Kleidung, Schmuck und Aufmachung, die einzeln bewertet werden. Kleidung gibt es für jeden Statusgrad, siehe Abenteurermarkt. Schmuck sollte von seinem Wert her mindestens den monatlichen Ausgaben für den

Lebensstil entsprechen. Die Aufmachung ist schwerer zu erfassen. Generell gilt, dass man für Status 0 $\frac{1}{4}$ Stunde pro Tag in Körperpflege investieren sollte, pro Stufe darüber + $\frac{1}{4}$ Stunde. Bessere Aufmachung in allen 3 Bereichen bringt **Prestige +1**, schlechtere in auch nur einem **Prestige -1!**

Auszeichnungen: Auch große Leistungen jeder Art sind prestigeträchtig, so lange sie bekannt oder offen sichtbar sind. Es gibt sie generell in 3 Stufen, von denen die höchste zählt, -1 in fremden Regionen oder Ländern:

Eine **normale Auszeichnung** wie Tapferkeits- oder Verdienstorden, Mitgliedschaft in einer großen Organisation, bringt **Prestige +1**.

Eine **große Auszeichnung** wie eine höchste militärische Auszeichnung, Zugehörigkeit zum inneren Kreis einer Loge oder ein Sitz in Stadt-, Gilden- oder Geheimrat bringt **Prestige +2**.

Eine **einzigartige Auszeichnung** von höchster Hand, wie ein eigens eingeführter Titel, ein bronzenes überlebensgroßes Standbild oder ein eigener Feiertag bringt **Prestige +3**.

Ⓢ Prestige verlieren

Neben gesellschaftlichem Abstieg oder Pleite führen vor allem Schandtaten zum Verlust von Prestige. Der offene Kontakt mit Abschaum kostet ebenso 1 Punkt wie die Missachtung Höherstehender. Die meisten Verbrechen kosten 1 bis 3 Punkte, in extremen Fällen (vor allem in Verbindung mit Teufelsanbetung) 5 oder mehr. Solche Verluste dauern an, bis man sie durch gutes Verhalten (z.B. eine Heldentat oder Auszeichnung) wieder ausgeglichen hat.

Ⓢ Eindruck machen

Die alltägliche Nutzung von Prestige dreht sich nicht nur um die Frage, wer vor wem den Hut zieht. So banal und spießig das klingt (und oft genug ist), die

meisten Bewohner von *Orbis* leben nicht in einer egalitären, demokratisch geprägten Gesellschaft, sondern in einer strengen Hierarchie. Daher erleiden Charaktere im Umgang mit ranghöheren Personen Abzüge auf soziale Proben, während diese bei einfachen Leuten viel leichter fallen. Die Menschen werden also in 5 Gruppen unterteilt:

Erhabene sind Personen, deren Prestige mindestens 5 Punkte über dem eigenen liegt und die man daher kaum ansprechen darf, will man keine Strafe riskieren. **Proben -5**.

Höherstehende haben mindestens 2 Punkte mehr Prestige als man selbst, weshalb man sie mit dem gebührendem Respekt zu behandeln hat. **Proben -2**.

Gleichrangige haben höchstens einen Punkt Prestige mehr oder weniger als man selbst, so dass man mit ihnen von Gleich zu Gleich verkehren kann. Freunde werden in der Regel in dieser Schicht gesucht. **Proben +0**.

Unterlegene haben mindestens 2 Punkte weniger Prestige als man selbst, was sie zu Ehrfurcht und Respekt verpflichtet, während man selbst sie wie Diener, Kinder oder eine uninteressante Masse behandeln darf. **Proben +2**.

Abschaum hat mindestens 5 Punkte weniger Prestige als man selbst. So etwas fasst man nicht an, mit so etwas redet man nur wenn nötig, und schon wenn man mit so etwas in Verbindung gebracht wird, gilt das oft als Schande! **Proben +5**.

Ⓢ Ämter & Pfründen

Bei Erreichen des **zweiten Grades** werden SC als Amtsinhaber, Agenten oder Höflinge interessant. Jede größere Organisation, sei es Regierung, Kirche, Gilde oder Handelshaus, benötigt gute Führungskräfte. Diese müssen nicht so sehr fachkompetent sein, sondern vor allem durch Persönlichkeit, Fähigkeiten und Prestige ihr Amt auch in Krisensituationen ausfüllen können.

Ein **Amt** unterscheidet sich im wesentlichen dadurch von einem Beruf, dass die SC einen Großteil der Arbeit auf Gefolgsleute abwälzen können. Sie sind vor allem für Repräsentation, öffentliche Auftritte, strategische Planungen und Krisenreaktion verantwortlich. Dafür erhalten sie Pfründen zur Kostendeckung sowie Einfluss auf die Geschehnisse der Organisation. Generell wird wie bei einem Ritter erwartet, dass Amtsinhaber wenigstens 90 Tage im Jahr ihre Amtspflichten erfüllen.

Pfründen sind eine Mischung aus Appanagen in Bargeld, als Lehen nutzbare Ländereien und finanziell nutzbare Vorrechte. Ihr Ertrag sollte den Lebenshaltungskosten des Status für eine Person entsprechen, tatsächlich aber richten sie sich nach dem Reichtum der Organisation. Viele Amtsinhaber häufen im Laufe der Zeit immer mehr Pfründen an.

Einfluss auf die Organisation wird vor allem durch die Rangstufe bemessen. Ein geringes Amt bringt 1 Punkt pro Quartal (3 Monate), für ein mittleres Amt gibt es bereits 3 Punkte und ein hohes Amt bringt volle 10 Punkte.

Um an solch ein Amt zu kommen, müssen die SC zunächst **Zugang erhalten**. Ideal ist dabei ein kleines Abenteuer zum Vorteil der Organisation, bei dem man allerdings keine oder doch nur eine geringe Bezahlung verlangt. Dann muss man die anderen Bewerber übertrumpfen, indem man möglichst viele **Verdienste erwirbt**. Um einen Verdienst zu erlangen, muss man entweder **einen Monat fleißig arbeiten**, auf einem **Hofereignis** brillieren oder einen **Sonderauftrag** erledigen (entspricht einem Kurzabenteuer).

Hat man die Konkurrenten mit vergleichbarem Prestige ausreichend blamiert (also am Ende der „Probezeit“ die meisten Verdienste erlangt), kann man sich dann über ein lukratives, einflussreiches und prestigeträchtiges Amt freuen.



Beispiel: Als Agenten des Herzogs erleben die 4 SC eine Reihe von Abenteuern, kommen zu Geld und auch zu einigen Ehrungen und bei Erreichen des 2. Grades entschließt sich der Herzog dazu, ihnen auch offizielle Ämter an seinem Hof zu verleihen. Den intriganten Höfling und einige seiner Speichellecker haben sie schon enttarnt und ins Exil geschickt, also sind auch einige nette kleine Posten frei.

„Erhebe dich, Hofmagus Hendreg Weißloher, und trage fürhin diese Robe als Zeichen deines Amtes und deiner Würde!“ Stolz lässt Hendreg die prachtvolle blaue Samtrobe mit den silbernen Stickereien und Halbedelsteinen elegante Falten schlagen, als er nach der Amtseinführung das Fest genießt. Liebreizende Hofdamen, die ihn zuvor noch höflich ignoriert haben, werfen ihm jetzt kokette Blicke zu, und die Magier der Gegend drängen sich, ihm zu gratulieren.

① Einfluss nutzen

Jeder Punkt Einfluss entspricht einem größeren Gefallen pro Quartal. Diese kann man nicht aufsparen, wohl aber mit denen von anderen Amtsinhabern kombinieren. Im Rahmen der weiter unten genannten Regeln kann man seine Gefallen problemlos in Macht oder Münzen umsetzen – sofern nicht ein anderer mit seinem Einfluss dagegen hält. Bei solch einem Streit müssen die beiden Streithähne ihre Gründe vorlegen (Konfliktprobe auf Verhandeln) modifiziert je nach Argumenten und Stimmverteilung (überlegen +2, klar überlegen +5, mehr als 2:1 überlegen +10). Misslingt die Intrige, ist der eingesetzte Einfluss aber verloren. Typische Möglichkeiten, seinen Einfluss zu nutzen:

Politik beeinflussen: Sofern die Führung der Organisation keine eindeutige Position hat, kann der Einfluss der Amtsinhaber die Politik mehr oder weniger beeinflussen. Für eine kleine Änderung reichen 5% des Gesamteinflusses, für eine große Änderung sind wenigstens 20% nötig. Kaum ein Amtsinhaber kann also die Politik alleine beeinflussen – deshalb werden Fraktionen, Allianzen und Gefolgschaften gebildet.

Posten besetzen: Um Gefolgsleute mit Jobs zu versorgen reicht 1 Punkt (= 6 Gulden), für einen guten Job sind wenigstens 3 Punkte nötig (= 12 Gulden) und richtig laue Jobs oder freie Ämter (= 12 G bei wenig Arbeit) kosten volle 10 Punkte.

Auftrag erhalten: Generell reicht bei genügender Qualifikation eine einfache Anfrage, aber manche Aufträge für Gesandtschaften, Expeditionen oder Spezialeinsätze versprechen so viel Gewinn, dass es mehrere Bewerber gibt. In dem Fall erhält der den Job, der den meisten Einfluss aufwendet.

Prozess abwenden: Um eine peinliche Kleinigkeit unter den Teppich zu kehren, reicht 1 Punkt. Ein echtes Verbrechen muss mit 3 Punkten vertuscht werden und für 10 Punkte kann man sogar eine echte Schandtat ausgleichen. Allerdings werden Verbrechen und Schandtaten nie gänzlich gestrichen, sondern lediglich die Strafe massiv reduziert.

Pfründen erlangen: Sofern vorhanden kann man für 3 Punkte Einfluss sein Einkommen oder das einer anderen Person um die Pfründenstufe der Organisation pro Monat erhöhen. Die Zahl der freien Pfründen ist aber deutlich begrenzt – zur Not muss man eben einige Konkurrenten aus dem Amt jagen...

Geschenk erbitten: Pro Punkt Einfluss kann man eine Sachleistung oder Einmalzahlung in Höhe der Pründenstufe erlangen.

Einfluss verkaufen: Neben reiner Freundschaft oder taktischer Berechnung kann auch der schnöde Mammon Einfluss in die gewünschten Bahnen lenken. Während im Einzelnen die Preise höchst unterschiedlich sind, kann man wenigstens die dreifache Pfründenstufe pro Punkt Einfluss erwarten.



Beispiel: „Oh, Hendreg, ihr MÜSST einfach dem Herzog dieses Gesuch vorlegen!“ Übertrieben freundlich bewirbt ihn der fette Händler, lässt ihm erlesene Delikatessen vorsetzen und hat sogar ein Paar bourbonische Seidenhandschuhe nach der neuesten Mode als Geschenk dabei. Hendreg grübelt: Thorg hatte wiederum eine Schlägerei angefangen und musste irgendwie einen Prozess vermeiden. Lissaia hatte doch tatsächlich ein Gesetz gegen unnötige Tierquälerei durchgedrückt. Bleiben noch Bolodon und er, die sich an den Herzog wenden könnten... „Nun gut, aber das wird nicht billig...“ Schwitzend reibt sich der Händler die Hände und holt einen Beutel voller klingender Gulden hervor.

① Aliierte

Jeder Abenteurer sollte sich beizeiten um Freunde und Verbündete auch außerhalb der Gruppe kümmern. Vor allem die Reichen und Mächtigen in wichtigen Ämtern eignen sich ideal für diese Funktion - leider weiß das jeder, und daher sind sie ziemlich umlagert. Um einen mächtigen NSC zum Verbündeten zu machen gibt es 2 Wege:

Entweder man leistet ihm ohne oder für eine geringe Bezahlung einen **Gefallen**, der sich gerade bei SC zumeist als Kurzabenteuer oder Nebenplot eines Abenteurers entpuppt. Was für ein Zufall auch...

Oder man stellt bei einem gesellschaftlichen Anlass **Kontakt** her, pflegt seine Beziehung durch erheblichen Zeitaufwand (10 MOT für rangmäßig gleiche oder 50 MOT für Ranghöhere) und kann dann jeweils durch eine geeignete **soziale Probe** seine **Zuneigung** längerfristig gewinnen. Hierbei ist zu beachten, dass der Rangunterschied die Proben beeinflusst und erhabene Personen nicht als Aliierte gewonnen werden können.

Ab dann gilt: **Gefallen gegen Gefallen**. Für jede wichtige Hilfe, die der Aliierte ihnen leistet, müssen sie im Gegenzug entsprechend Abenteuer erledigen, teure exotische Geschenke oder eine andere Gegenleistung liefern. Sollte man deutlich hinterherhinken, kann sich die Freundschaft ganz schnell auflösen. Es lohnt sich also, einige Gefallen auf Vorrat abzuleisten, damit man in Zeiten der Not Hilfe erhält.

① Gefolgsleute

Sobald ein Charakter ein Amt erlangt hat, werden sich neben einfachen bezahlten Dienstboten und Söldnern bei ihm auch Gefolgsleute melden. **1W6 Kandidaten** bemühen sich bei jeder Steigerung von Rang, Einkommen oder Prestige um die Gunst des SC. Dafür sind die angehenden Anhänger bereit, den SC im Rahmen ihrer Fähigkeiten Dienste zu leisten.

Gefolgsleute können den SC **auf Abenteuer begleiten**, erwarten dafür aber $\frac{1}{2}$ Anteil an Lohn und Beute. Sie eignen sich aber auch bestens, um kleinere Aufträge zu übernehmen, die für Mietlinge zu heikel sind. Ansonsten kann man sie mit der Vertretung in Ämtern des SC betrauen, sie die Ländereien oder Besitzungen des SC verwalten lassen oder sie als Beschützer und Lehrer für Schützlinge und Kinder einsetzen. Auch Ehepartner und Geliebte von SC gelten als Gefolgsleute. Kein SC kann mehr als **CHR / 2 Gefolgsleute** haben, überzählige muss man abweisen oder entlassen. Geschieht dies taktvoll, bleiben sie immerhin rangniedere Aliierte.

Der SC muss sein Gefolge versorgen können, entweder direkt durch angemessene **Entlohnung** oder indirekt durch das Vermitteln eines **Postens**. Es kann durchaus sinnvoll sein, einen Gefolgsmann als Agenten in eine andere Organisation einzuschleusen. Kann ein SC die Gefolgsleute nicht versorgen, werden sie sich zumindest zeitweilig von ihm abwenden, um sich selbst zu versorgen.

Alle Anhänger haben einen geringeren Grad als die SC. Die **Art der Anhänger** wird vom SL bestimmt oder mit folgender Tabelle ausgewürfelt. In jedem Fall sind sie mindestens einen Grad unter den SC.

Art des Anhängers (W20):

1 bis 5: **Leibwächter, Schläger oder Soldat.** Der Anhänger ist ein kompetenter Kämpfer und kann sie auch auf Abenteuer begleiten.

6 bis 8: **Dieb, Spion oder Fälscher.** Ideal für alle Geheimaktionen und kriminellen Aktivitäten.

9 bis 10: **Gelehrter, Heiler oder Forscher.** Für Actionabenteuer ziemlich nutzlos, aber als Hilfe im Hintergrund sehr nützlich.

11: **Hexer, Zauberer oder Nekromant.** Magier sind selten und begehrt, mit ihrer Magie kann eine Gruppe ihr magisches Potential abrunden.

12: **Priester, Mönch oder Nonne.** Kleriker sind zwar in erster Linie ihrer Kirche verpflichtet, nebenbei können sie aber auch für einen SC arbeiten.

13 bis 15: **Musiker, Gaukler oder Künstler.** Neben Unterhaltung bieten sie auch die Möglichkeit, bei höfischen Anlässen für das erwünschte Aufsehen zu sorgen.

16 bis 17: **Techniker oder Handwerker.** Für die Durchführung von Bauten oder als Leiter von Manufakturen sind sie ideal, dazu können sie bei Abenteuern technische Probleme beseitigen.

18 bis 20: **Mätresse oder Galan.** Ohne eine ansprechende Begleitung kann man sich auf keinem Fest sehen lassen, dazu erhöhen Geliebte die Lebensqualität. Bei freizügiger Moral können sie auch exzellente Informationen sammeln.

Stärken des Anhängers (W20):

1 bis 2: **Vielseitig.** Der NSC hat besonders viele Fertigkeiten auf einem mittleren Niveau.

3 bis 6: **Spezialisiert.** Eine Fertigkeit ist bis ES 10 oder höher ausgebaut.

7: **Wohlhabend.** Der NSC hat ein großzügiges Einkommen (mindestens 25 Gulden im Monat) und einige Geldreserven. Er braucht keinen eigenen Job und kann bis zu 2 Gefolgsleute als eigene Diener beschäftigen.

8 bis 10: **Familie.** Die Familie des Erfolgsmannes ist groß und einflussreich, wenigstens W6+3 seiner Verwandten sind wichtig oder mächtig.

11 bis 13: **Kontaktfreudig.** Der NSC hat schon W6+3 Aliierte und findet besonders leicht weitere Freunde.

14 bis 16: **Mutig.** Der NSC fürchtet sich kaum vor Gefahren und kann auch eigenständig gefährliche Einsätze durchführen.

17 bis 20: **Loyal.** Der NSC ist fanatisch loyal.

Schwächen des Anhängers (W20):

1: **Schulden.** Leider hat der NSC nicht nur einen verschwenderischen Umgang mit Geld, er braucht auch wenigstens 10 Gulden im Monat für Zinsen.

2 bis 5: **Feinde.** Zu seinen Fähigkeiten bringt der NSC gleich noch einen Haufen Ärger mit, denn er hat sich schon mehr Feinde gemacht, als er sich leisten kann - und seine Feinde sind auch die Feinde seines Patrons...

6 bis 7: **Streitlustig.** Der NSC sucht sich Streit, wo er ihn finden kann. Bei 1 auf W6 legt er sich mit einem beliebigen neuen NSC an.

8 bis 10: **Vergnügungssüchtig.** Keine Party läuft ohne den NSC, er verplempert sein Geld und ist immer von lauten Freunden umgeben.

11: **Trinker.** Der NSC besäuft sich bei jeder Gelegenheit und auch, wenn eigentlich keine dazu besteht. Wollen die SC seine Talente nutzen, müssen sie ihn aktiv von der Flasche fern halten.

12 bis 13: **Lüstern.** Der NSC wechselt oft und gerne seine Liebschaften und versucht sein Glück bei jedem ansehnlichen Kandidaten.

14 bis 15: **Ängstlich.** Leider kann der NSC nicht mit auf Abenteuer genommen werden, und auch gegen Einschüchterung ist er anfällig.

16 bis 18: **Anhänglich.** Der NSC lässt sich kaum von den SC fernhalten, auch wenn er keinen Nutzen bringt oder in Gefahr gerät.

19 bis 20: **Redselig.** Als höchst kommunikativer NSC kennt er zwar jeden Klatsch, verbreitet aber auch alle möglichen Geheimnisse.

Kapitel 15

Tipps für den Spielleiter

Da *Orbis Incognita* wohl kaum von echten Anfängern gespielt werden wird, spare ich mir die übliche Einleitung Marke: „Was ist Rollenspiel?“ und „Rollenspieler sind keine Satanisten!“. Stattdessen versuche ich hier einige Tipps für erfahrene Spielleiter zu geben, wie Abenteuer im Allgemeinen und bei *Orbis* im Besonderen möglichst gut und stilgerecht geleitet werden können.

① Teil 1: Wie Schreibe ich Abenteuer?

Konflikte und Zwischenspiele

Abenteuer bestehen aus einer Vielzahl von verbundenen Szenen. Diese Szenen können grob in Konflikte und Zwischenspiele geteilt werden: Konflikte sind Probleme, die von den SC gelöst werden müssen: Ein Kampf, eine verschlossene Tür, ein NSC mit wichtigen Informationen oder eine anstrengende Kletterpartie. Zwischenspiele hingegen sind nicht gefährlich und einfach zu bewältigen, sie dienen in erster Linie der Erholung zwischen Konflikten, dem Einkaufen, der Reise zum nächsten Konflikt oder dem Aufbau der passenden Stimmung. Typischerweise wechseln sich Konflikte und Zwischenspiele ab - eine Reihe von Konflikten in Folge kann sehr viel Spannung erzeugen, ist aber stressig und ohne Heilung und Nachschub mitunter nicht zu schaffen. Mehrere Zwischenspiele in Folge sind hingegen schlicht langweilig, wenn der SL und die Spieler nicht eine sehr dichte Stimmung aufbauen können.

Jedes Kapitel 3 bis 6 Stunden!

Während Kurzabenteuer oft nur ein Kapitel haben, bestehen die meisten doch aus 2 bis 5. Jedes Kapitel sollte einen sinnvollen Abschnitt der Handlung abhandeln und so lange dauern wie eine Spielsitzung, also 3 bis 6 Stunden. Je nach Stil und Tempo der Gruppe sind das in etwa 3 oder 4 einzelne Konflikte oder Zwischenspiele. Mehr sind zwar zu schaffen, aber längst nicht immer. Am Ende sollte ein Kapitel wenn möglich ein Zwischenziel oder einen Tiefpunkt haben. Zwischenziele sind vor allem Unterschurken, Spuren oder Reiseziele, die schon einen Vorgeschmack auf den Sieg geben. Tiefpunkte hingegen sind kleine Tragödien im Spiel, die Spannung und Motivation für die nächste Sitzung erhalten: Der Tod eines Verbündeten, der Einsturz des scheinbar einzigen Ausganges, die Flucht vor dem „unbesiegbaren“ Monster oder auch die Festnahme der unschuldigen Helden. Bis zur nächsten Sitzung können die Spieler sich Sorgen um ihre SC machen, Pläne schmieden oder Hass auf den bösen Gegner schüren, der am Ende dann besiegt werden wird.

Allerdings muss man mit Tiefpunkten auch aufpassen: Manche Spieler halten sie für einen echten eigenen Fehler, andere sind dadurch schlecht gestimmt und viele lieben die kleinen Erfolge zu sehr, um die Dramatik eines Rückschlages richtig zu schätzen.

Action am Anfang!

Jedes Abenteuer sollte mit Action beginnen. Das heißt nicht, dass völlig unmotiviert ein Kampf begonnen werden muss, es ist aber immer sinnvoll, den SC sofort etwas zu tun zu geben, um sie direkt in ihre Rollen zu zwingen. Von einem Unfall, einem Jahrmarkt, Taschendieben, Stürmen auf See oder dem Besuch eines Schaukampfes bis hin zu höfischen Festen ist alles möglich, wenn es denn nur Handlungen erfordert. Ist die Action am Anfang bewältigt, kann dann in einem ruhigen Zwischenspiel die Einleitung zur eigentlichen Handlung folgen.

Das große Finale!

Am Ende des Abenteuers hat wiederum Action zu folgen, um die Handlung zu vollenden, den Schurken zu vernichten, den Schatz zu finden oder das Geheimnis zu lüften. Das muss wieder kein Kampf sein - aber unbedingt spektakulär und mit einer letzten Anstrengung der SC verbunden! Neben Kämpfen eignen sich Schiffsuntergänge, Großbrände, Feste, die Versammlung der Verdächtigen, das Plädoyer vor Gericht oder das Öffnen der Schatzkammer hervorragend - oder eine Kombination aus mehreren! Nach dem Finale kann man dann in aller Ruhe noch ein Zwischenspiel anhängen, um die Belohnung zu übergeben, die Taten der SC zu feiern, neue Ausrüstung zu besorgen oder letzte Unklarheiten aufzulösen.

Handouts!

Wenn es im Spiel Hinweisschilder, Notizen, Steckbriefe, geheime Briefe, wichtige Akten oder mysteriöse Inschriften gibt, sollte man sie nicht einfach vorlesen oder zusammenfassen - es ist viel stilvoller, kurze Texte mit verschiedenen Schrifttypen auszudrucken und den Spielern in die Hand zu drücken. Sie freuen sich immer über etwas reales zum Anfassen, können die Texte als Spuren für Kriminalabenteuer auswerten und sich später an das Abenteuer zurückerinnern. Gute Schriftarten (Mittelalterlich, Fantasy oder Handschrift) finden sich im Internet dutzendweise. Bei eigentlich längeren Texten kann man weniger wichtige Bereiche in anderer Schrift zusammenfassen oder als (Blabla) wiedergeben.

Karten!

Für Karten gilt im Grunde dasselbe. Schon eine einfache Karte bringt Übersicht und eröffnet taktische Möglichkeiten, die man aus einer noch so guten Beschreibung oft nicht erahnen kann.

Schauplätze mit Aha-Effekt!

Eine Burg oder eine Brücke sind recht nette Schauplätze, vor allem, wenn sie detailliert beschrieben werden und in die Szene passen. Eine Burg auf einer Brücke ist hingegen viel interessanter, ohne mehr Aufwand zu erfordern. Gerade für den Höhepunkt oder wichtige Zwischenziele sind spektakuläre Schauplätze sehr gut als besondere Würze geeignet. An eine beliebige Kleinstadt werden sich viele Spieler nicht erinnern, es ist halt irgendein Markt, wo man Bier gekauft hat. An eine Stadt mit blau gepflasterten Straßen, überdachtem Marktplatz, pfeifendem Springbrunnen oder regenbogenfarbener Tracht werden sich die SC hingegen erinnern, selbst wenn dort nichts wichtiges passiert ist!

Gib jedem was zu tun!

Besonders wichtig ist, in jedem Abenteuer jedem SC seinen Fähigkeiten nach etwas zu tun zu geben. Für Kämpfer und Kampfmagier sind Kämpfe ideal, einen Dieb oder Assassinen sollte man auf Erkundung schicken, für Akademiker sind geistige Herausforderungen nötig. Am besten macht man vor dem Abenteuer eine kleine Checkliste, in der jeder Charakter mindestens 1 mal auftauchen sollte, und kein Charakter viel häufiger als die anderen.

① Teil 2: Wie leite ich Abenteuer?**Vorbereitungen sparen Ärger!**

Alle nötigen Arbeiten sollten vor der Sitzung erledigt werden, damit man keine Zeit oder Stimmung verliert. Stoßen neue Spieler zur Gruppe, sollte der SL mit ihnen getrennt die Charaktere erschaffen, damit die Anderen nicht untätig daneben sitzen müssen.

Spiele immer fair!

Bei Rollenspielen geht es nicht um Wettkampf, sondern um gemeinsames Erleben von spannenden Geschichten. Dennoch gibt es gerade bei Kämpfen immer einen Wettstreit, und kein Spieler mag es, betrogen zu werden. Daher sollte man sich an die Regeln halten, die NSC im Rahmen ihrer Möglichkeiten spielen und keine Supermagie, unzerstörbaren Tore oder Söldnerhorden aus dem Nichts auftauchen lassen, nur um das Abenteuer nach den eigenen Vorstellungen ablaufen zu lassen. Im schlimmsten Fall kann man die Spieler immer noch direkt von etwas abhalten.

Bescheiße wenn nötig!

Wenn ein Abenteuer nicht richtig läuft, der Oberschurke schon in der ersten Runde besiegt ist, die SC an der dümmsten Wache scheitern oder das einzige Boot für die Flucht versenken, sollte man das Abenteuer modifizieren, aber nicht die Realität! Kein Spieler weiß, wie viele LP ihr Monster hat. Kein Spieler weiß, wie viel Gold in der Kiste ist. Kein Spieler kann sagen, wann die Stadtwache das nächste Mal um die Ecke kommt. Auf jeden Fall vermeiden sollte man aber, einem schwachen NSC plötzlich Superkräfte zu geben, nur weil er in Gefahr ist - dann sollte man lieber den NSC opfern und seinen Bruder / Mentor / Rächer auftauchen lassen.

Schaffe Atmosphäre!

Schlechtes Beispiel: „Der Raum ist 3 mal 5m groß, es sind 2 Wachen anwesend. Wer greift zuerst an?“

Gutes Beispiel: „Als ihr die Tür der Wachstube aufstoßt, starren euch zwei verwirrte Wachen an, die gerade Karten spielen und ihre Schwerter neben dem Geld auf dem Tisch liegen haben. Ihre Blicke huschen jetzt zwischen euch und ihren Waffen hin und her - schnell, was macht ihr?“

Beschreibe alle 5 Sinneseindrücke!

Meist werden nur seh- und hörbare Dinge beschrieben, aber es gibt mindestens 5 Sinne: Wie riecht es in den Ställen des Schlosses, der Kanalisation, dem Salon einer Dame? Schmeckt das Bier fade, der Wein irgendwie bitter oder die eigene Nervosität metallisch? Fühlt ihr die Rüstung auf der durch Schweiß aufgescheuerten Haut, die Wärme unter dem Gestein des Kamins, das raue kalte Metall der Fesseln?

Der stärkste Eindruck zuerst!

Kommt man an einen neuen Schauplatz, wird nicht als erstes die genaue Einrichtung aufgelistet oder der Ring des Magiers beschrieben. Als erstes gibt man nur ganz allgemeine Eindrücke: „Ihr kommt in eine überfüllte lärmende Schankstube, in der euch der Geruch von Bier entgegen schlägt.“ „Als ihr aus dem Fenster in die weiße Landschaft schaut, sticht euch der kalte Wind ins Gesicht. Am Horizont erkennt ihr einen Reiter.“

Details werden als zweites geliefert, wenn sie auffällig sind: Das ein NSC Waffen trägt fällt schnell auf. Das er roten Lehm an den Stiefeln hat spät oder gar nicht. Noch weitere Details, wie Ausbeulungen in der Kleidung, kleinere Narben, ein schnelleres Atmen oder den leichten Hauch eines Parfums bemerkt man erst, wenn die Spieler gezielt fragen („Fällt mir was auf?“ oder „Wie sieht er aus?“ sollten in der Regel reichen!) oder der SL für sie heimlich eine Probe auf

WN durchführt (ob sie diese auch bestehen müssen, ist eine andere Frage - wenn es für das Abenteuer wichtig ist, sind die Würfel unwichtig!).

① Teil 3: Kämpfe spannend gestalten

Bring die Spieler richtig zum Schwitzen!

Jeder Kampf bei *Orbis* ist gefährlich, vor allem schwere Wunden können auch starke SC bedrohen. Zusätzlich muss der SL den SC immer richtig einheizen: Ein schneller Sieg nach 3 Runden mag ganz nett sein, wirklich aufregend ist er nicht. Ein brutales Gefecht gegen einen überlegenen Gegner, bei dem 2 SC schwer verletzt werden, der dritte gefangen genommen wird und der letzte gerade eben noch durch einen Trick den Gegner in die Flucht schlagen kann, ist hingegen ziemlich aufregend und eine Erinnerung wert. Da solche Kämpfe aber auch gefährlich sind, sollten sie für wichtige Zwischengegner und den großen Endkampf reserviert sein - einige Wachen kann man auch so überwältigen, aber das wissen diese auch, und ergeben sich lieber als zu sterben.

Interessante Kampfplätze!

Neben den Gegnern machen vor allem die Schauplätze die Würze des Kampfes aus. Sie sollten aber nicht nur interessant sein, sondern auch den Kampf selber modifizieren: In einer Schankstube gibt es Möbel als Hindernisse, Krüge als Wurfgeschosse und einen Kronleuchter zum Schwingen oder auf die Gegner fallen lassen. Eine Schlucht, ein Gewässer oder ein Feuer bieten zusätzliche Waffen oder Gefahren, zumindest aber einige Hindernisse sollten da sein, damit man sich im Notfall verschanzen kann.

Farbenfrohe Gegner!

Wache Nr. 397 und Bär Nr. 82 sind nicht eben echte Reißer. Stattdessen sollte man sich für jeden halbwegs wichtigen Gegner eine Eigenheit überlegen: Eine besondere Waffe, ein exotisches Reittier, ein Kriegsgesang oder besondere Techniken lockern den Kampf auf, ohne die Gegner unbedingt übermächtig zu machen.

Sinnvolle Taktiken!

NSC greifen oft ziemlich konservativ an - immerhin muss der SL für alle denken, während die Spieler sich voll auf ihren einen SC konzentrieren können. Bereits eine leicht variierte Taktik bringt Abhilfe: Schützen hinter einer Deckung, ein Reiterangriff mit schnellem Rückzug, Sturmangriff in dichtem Haufen oder einige Schwimmer, die plötzlich aus dem See heraus angreifen.

① Teil 4: Die SC und der Tod

Würfelpech tötet nicht!

Kein SC sollte sterben, nur weil ihm einige Würfel misslungen sind! Daher sind bei schweren Wunden auch nur die Würfe von 1 bis 4 für SC üblich - hart genug um dramatisch zu sein, aber nicht vernichtend.

Falsche Entscheidungen töten!

Wenn ein Spieler hingegen meint, gegen einen Drachen, eine Kompanie Soldaten oder eine Kanone in guter Position angehen zu müssen: Kämpfe fair und effektiv! Wer ein Gebirge überwinden muss, stirbt nicht bei jedem Absturz - wer hingegen meint, auf einem Seil über die Schlucht tanzen zu können, wird einen Sturz eben hinnehmen müssen!

Verdeutliche Gefahren!

Spielleiter begehen mitunter den Fehler, die Stärke ihrer NSC nicht klar zu machen. Wenn ein Kämpfer Narben, ein gutes Schwert und den Killerblick hat, sollte er mindestens Grad 2 oder 3 haben. Ein dürrer weichlicher Gelehrter hingegen, der ein Elitekämpfer vom Grad 4 ist, sollte die Ausnahme sein. Auch Gerüchte („Der Leibwächter des Kaufmannes hat einmal 3 üble Räuber getötet - mit einem Streich!“) oder Spuren (Skelette vor der Monsterhöhle, Kerben im Axtgriff, Narben, Orden) geben einen Hinweis - und hoffentlich nur selten einen Falschen!

① Teil 5: Psychologie der NSC

Ich will leben!

Bei *Orbis* gibt es keine Goblins, die aus fanatischem Hass einzeln und bis zum Tode eine Gruppe hochgerüsteter Krieger angreifen! Gut, es gibt gar keine Goblins, aber auch alle anderen NSC hängen an ihrem Leben! Wenn sie schwer verletzt oder sichtlich unterlegen sind, werden sie fliehen oder sich ergeben. Nur einige Fanatiker, Verzweifelte, Geister oder endlos doofe Viecher greifen klar überlegene Gegner an und kämpfen bis zum Tode!

Was mache ich hier?

NSC brauchen für ihre Handlungen eine Motivation. Bei irgendwelchen Wachen oder Gehilfen wird das meistens ein Befehl des Chefs sein, Tiere leben ihren Instinkten gemäß und normale Leute gehen ihren Geschäften nach. Zumindest für die Oberschurken, Verbündeten und Unterschurken sollte sich der SL aber eine Motivation ausdenken, ein Ziel, das sie verfolgen. Sie werden nur dann den SC helfen oder gegen sie kämpfen, wenn sie ihrer Meinung nach damit ihre Ziele befördern.

Wissen oder glauben?

Der SL muss immer sein Wissen von dem der NSC trennen. Außerdem geht es NSC wie echten Leuten: Was sie für Wissen halten, kann durchaus ungenau oder total falsch sein!

Teil 6: Gold & Belohnung**Wie viel Geld ist richtig?**

Grob gesagt, Grad x Grad x 10 Gulden pro Sitzung. Dies ist eine Orientierungshilfe, die den SC ein nettes Einkommen und einige Schätze bietet, ohne sie zu reich zu machen. Dieses Geld muss aber eindeutig nicht exakt pro Sitzung verteilt werden. Viel mehr gibt es in der Regel das meiste Geld am Ende des Abenteurers, als Schatzfund, Beute oder Lohn, während in anderen Sitzungen nur etwas Beute und kleine Schätze gefunden oder etwas Kleingeld verdient wird. Auch können 2 Abenteuer ganz unterschiedlich lukrativ sein: Bei manchen Abenteuern müssen die SC noch draufzahlen, um Ausrüstung zu ersetzen und schwere Wunden kurieren zu lassen. Bei anderen hingegen kann der SL den fetten Piratenschatz, den Drachenhort oder das Landgut vergeben - und die nächsten drei Abenteuer laufen dann als humanitäre Hilfe...

Reiche SC ärgern!

Hat man aus Versehen zu viel Geld verteilt oder haben sich die SC den Schatz geschnappt, den sie eigentlich dem Besitzer zurückgeben sollten, dann kann man es ihnen madig machen: Das Finanzamt will 20 bis 50%, jeder Bettler, Priester und Schmarotzer der Gegend kommt vorbei, Diebesbanden bieten Stoff für Abenteuer oder der reiche Pinkel von nebenan gibt mit seinem viel größeren Schloss an.

Charakterbasierte Belohnung!

Wenn möglich, sollte der SL sich etwas Spezielles für die SC ausdenken: Für den Krieger fette Waffen, der Lüstling bekommt die schönste Frau der Stadt und der Seemann ein eigenes Schiff.

Titel, Status und Rum (äh, Ruhm)!

Auch immaterieller Lohn kann nett sein. Da das ewige Seelenheil im Rollenspiel ähnlich reizlos ist wie in der Realität, bleiben vor allem Prestige, Feiern, pompöse Titel, echte Ämter oder kaiserliche Privilegien.

Teil 7: Das Flair von Orbis**Gut gegen Böse?**

Bei den meisten Rollenspielen ist die Grenze zwischen Gut und Böse klar gezogen - für meinen Geschmack zu klar! Elfen sind Gut (daher auch schön und mit guten Werten gesegnet) und Orks sind Böse (daher auch hässlich und so schwach, dass sie eigentlich kaum ihr Buttermesser heben könnten). Kommt also ein Ork des Weges, verpasse man ihm flugs einen Blattschuss, räume seine Taschen aus und nehme die Ovationen der Bauern entgegen. Kommt hingegen ein Elf, vertraut man ihm sein Geld an, kämpft ohne Erklärung oder Lohn auf seiner Seite und nimmt die Ovationen der Bauern entgegen. **WAS SOLL DAS?!**

Bei Orbis gibt es gute und böse NSC - und eine beeindruckende Mehrheit von mehr oder weniger neutralen. Wer zu welchen gehört, das muss man wie im echten Leben aus ihren Taten und ihrem Ruf herauslesen. Engel, die Sonnengötter und deren Anhänger sind Gut - genauer gesagt **moralisch**, was sie nicht immer auch sympathisch macht, immerhin verbieten sie fast alles was Spaß macht. Dämonen, Teufel und Satanisten sind Böse - genauer gesagt **skrupellos**, was nicht heißt, dass sie Waisenhäuser abfackeln oder einen Folterkeller unterhalten. Tatsächlich kann man mit ihnen sogar Spaß haben, und manche sind so um den Anschein eines guten Rufes besorgt, dass ihre Taten besser sind als die vieler Moralprediger.

Und bei Orbis gibt es **Vorurteile**: Tiermenschen sind dumm, unkultivierbar und böse. Ausländer sind seltsam, essen eklige Dinge und sind vermutlich auch böse. Adelige sind von den Göttern erwählt, von Natur aus edel und gut. Dass diese Vorurteile falsch sind, merken nur die Leute, die sich nicht um die Konventionen der Gesellschaft kümmern - und damit selbst leicht als asozial gelten.

Renaissancemenschen oder Barbaren?

Das Nordreich ist voll in einer Renaissance, aber viele andere Teile der Welt sind noch in der Eisenzeit oder total primitiv. Das Südreich war einst aufstrebend, ist inzwischen aber dekadent. Das Reich der Drachenkaiser auf Fernland ist total in Ritualen und Gesetzen erstarrt, und die versteckten Kulturen im Herzen von Südland - wer weiß das schon?

Gelehrte oder Wissenschaftler?

Im Nordreich erwachsen die Künste und Wissenschaften zu neuer Blüte, aber wie in der irdischen Renaissance sind alle angesehenen Gelehrten der Meinung, dass alles Wissen schon einmal bekannt war und nur aus den alten Schriften rekonstruiert werden muss. Echte Forscher gelten als

Ketzer, oder, falls sie Experimente bemühen, als „Ausprobierer“ - was nichts mit Wissenschaft zu tun hat! Wenn die SC also eine uralte Schrift aus einer staubigen Gruft bergen, werden sie Ruhm, Dank und Anerkennung ernten. Finden sie hingegen den Nachweis, dass eine alte Lehre falsch ist, lösen sie damit Kritik, Unglauben und Hass bei anerkannten Autoritäten aus. Dennoch für die Wahrheit zu kämpfen, verdient daher besonderen Lohn!

Zeitalter, Mysterien und dunkle Orte!

Man schreibt das Jahr 1033 des 4. Zeitalters - also sind bereits 3 Zeitalter vorbei, deren Geheimnisse und Schätze man bergen kann. Jedes Zeitalter wurde durch eine weltweite Katastrophe beendet - wie kamen diese zu Stande? Hat der Wurm der Tiefe etwas damit zu tun, das unendlich böse Wesen im Herzen der Hölle? Oder werden die Monddrachen endlich erwachen, aus ihren Eiern schlüpfen und das Zeitalter der Ordnung und des Guten begründen? Schläft der Weltendrache, oder kann er eines Tages erwachen und die lästigen Menschen abschütteln? All diese Geheimnisse bieten sich als mystischer Hintergrund für Abenteuer und Kampagnen - freilich ohne jemals wirklich gelöst zu werden...

Kapitel 16
Bestiarium

Die Welt von *Orbis Incognita* wird von einer Vielzahl von Kreaturen bewohnt. Die meisten sind einfache Tiere oder Pflanzen, die sich nicht wesentlich von den Wesen der Erde unterscheiden. Schon interessanter sind da Raubtiere und andere gefährliche Wesen. Für das Flair eines Fantasy-Spiels von entscheidender Bedeutung sind jedoch die magischen Wesen, also Fabelwesen und Ungeheuer, Geister der 4 Bereiche sowie Kreaturen der Verdammnis.

Fabelwesen und Ungeheuer sind Tiere mit angeborenen magischen Kräften. Ob sie als Ungeheuer eingestuft werden oder nicht, hängt dabei vor allem von ihrer Aggressivität ab. Sie alle beherrschen ihre magischen Kräfte jedoch besser, als die meisten Magier ihre erlernten Zauber. Von besonderem Interesse sind ihre Überreste: Wenn sich die SC mindestens einen Tag Zeit nehmen und Teile des Ungeheuers konservieren (bis zu 20%), erhalten sie pro kg 1 - 3 Taler als alchemistische Zutat. Ein ganzes Ungeheuer zu trocknen dauert viel länger...

Tiermenschen sind Mischwesen aus Menschen (selten Elfen, Zwergen oder Trollen) und Tieren, die im 2. und 3. Zeitalter von grausamen Gottkönigen oder besessenen Magiern als Diener- und Kriegerrassen erschaffen wurden. Sie alle haben zwar den Menschen vergleichbare Intelligenz, durch ihr Aussehen, ihre Schöpfung, ihre Sprache, ihre tierischen Instinkte und ihre meist primitive Lebensweise werden sie allerdings massiv diskriminiert und rechtlich mit Tieren gleichgesetzt. Sie werden als Sklaven gehalten, in den Kampf gehetzt oder verjagt, mitunter auch grausam bekämpft. Die Einwände verweichlichter Philosophen, dass sie Seelen und Verstand hätten, werden nur in wenigen Regionen beachtet.

Geister sind körperlose Wesen aus reiner Magie. Sie werden nach ihrer Herkunft und ihrem Charakter in 4 Bereiche eingeteilt: *Naturgeister*, die Geister der Pflanzen und Tiere, *Engel*, die Diener der moralischen Götter, *Dämonen*, die bösen Geister der Hölle, sowie *Untote*, die ruhelosen Seelen von verstorbenen Sterblichen. Geister werden in 3 Machtstufen eingeteilt: Austauschbare niedere Geister (zu denen alle Untoten gehören), mächtige Erzgeister (die als Individuen beschrieben und mit mächtigen Ritualen beschworen werden) sowie Gottgeister, die aus Imagegründen in moralische Sonnengötter, neutrale Mondgötter und gewissenlose Teufel eingeteilt sind.

Kreaturen der Verdammnis waren einst Sterbliche, die sich auf der Suche nach Macht und (relativer) Unsterblichkeit mit finsternen Flügen in Kreaturen jenseits von Leben und Tod verwandelt haben. Ghule entstehen durch eine Vergiftung (oder Infektion?) mit dem fauligen Körpersaft anderer Verdammter, danach müssen sie sich durch das Blut von Sterblichen oder anderen Verdammten zu mächtigeren Varianten transformieren.

Tierische Intelligenz: Da die Intelligenz der Tiere nur schwer mit der menschlichen vergleichbar ist, werden den Tieren grob 5 Werte zugewiesen. Tiere mit INT +1 gelten als besonders intelligent, mit INT +2 als Wundertiere - mitunter untersuchen Magier sie um auszuschließen, dass es sich um verzauberte Menschen handelt.

- **INT 1:** Dumm und unflexibel, z.B. Insekten, Kriechtiere oder Fische.
- **INT 2:** Geringe Intelligenz und wenig lernfähig, z.B. Reptilien oder Vögel.
- **INT 3:** Mittlere Intelligenz und halbwegs lernfähig, wie viele in Herden lebende, Pflanzen fressende Säuger oder Greifvögel.
- **INT 4:** Hohe Intelligenz und recht lernfähig, wie die meisten Raubsäuger und intelligente Vögel.
- **INT 5:** Sehr hohe Intelligenz und enorm lernfreudig, fast nur Affen und einige Haustiere, sowie viele Ungeheuer.

Tierisches Charisma: Kaum ein Tier wird einen Menschen mit Charisma beeinflussen können. Das Charisma ist vor allem ein Maß für die Fähigkeit, von Menschen ausgebildet zu werden. Positives CHR dient als Bonus auf *Abrichten*, negatives als Malus. Intelligente Kreaturen hingegen haben normales Charisma.

Grade von Kreaturen: Die angegebenen Werte gelten jeweils für Kreaturen des Grades 1, also junge Erwachsene. Dem Spielleiter steht es frei, sie für ältere erfahrene Exemplare um ca. $\frac{1}{4}$ pro Grad zu erhöhen oder für Junge um die Hälfte zu reduzieren. Tiere erreichen fast nie den 4. oder 5. Grad, Ungeheuer hingegen durchaus - wenn sie sehr alt und mächtig sind. Solche Kreaturen haben dann aber auch einen überregionalen Ruf.

Hier das Wertformular für Kreaturen:

| |
|---|
| Kreatur |
| STR: GES: INT: CHR: |
| WK: WN: VT: LP/AP: |
| Bewegung: |
| Angriffe: |
| Verteidigung X (X PW X) Wundschwelle X |
| Kräfte: |
| Aussehen: |
| Verhalten: |
| Kampf: |
| Wert: |

① Kreaturen des Nordreiches

Im Basisregelbuch werden zunächst nur die Kreaturen aufgeführt, die es auch im Nordreich gibt, also vor allem Geister, Verdammte und einfache Tiere sowie Drachen - Ungeheuer gibt es im zivilisierten Nordreich nur noch wenige, und wenn, dann meist in entlegenen Regionen versteckt.

Die viel zahlreicheren, exotischeren und nur allzu oft auch gefährlicheren Kreaturen der fernen Teile von *Orbis* werden in den jeweiligen Regionalbeschreibungen sowie später im Kreaturenbuch beschrieben werden.

Tiere – Jäger und Beute

„Ich haben in meinem Leben schon ein Dutzend Wölfe erlegt. Ich habe auch schon gesehen, wie ein Mensch von Wölfen gerissen wurde. Aber damals, im Winter ´79, als über 200 Wölfe in das Tal kamen... da wurde mir klar, was es heißt, gejagt zu werden!“

Thorsdon, Jäger aus Winkelseck am Prees

Adler

STR: 4 GES: 13 INT: 3 CHR: -2

WK: 10 WN: 15 VT: 11 LP/AP: 7

Bewegung: 10m hüpfend, 100m fliegend.

Angriffe: Sturzflug 14 (1W6+1)

Schnabelhiebe 13 (1W6-1)

Verteidigung 12 (17 PW 1) Wundschwelle 3

Kräfte: Edel dahingleiten 17.

Aussehen: Der häufigste Adler im Nordreich ist der große braune Bergadler, dazu kommen der schwarze Fischadler mit heller Unterseite und der graue Schieferadler, der in den südlichen schwarzen Bergen und in der Sierra Sola lebt.

Verhalten: Adler leben einzeln oder in Brutpaaren, die große Horste an sehr schwer zugänglichen Orten bauen, bevorzugt Klippen, sonst in hohen Bäumen. Angriffe auf Menschen sind selten, sofern diese nicht gerade das Nest plündern wollen. Jungtiere lassen sich abrichten, bleiben aber immer wild und schwer kontrollierbar.

Kampf: In schnellen Sturzflügen schlägt der Adler seine Klauen in die Beute, gerne auch von hinten oder aus der Sonne. Erst wenn sie tot oder schwer verletzt ist, lässt er sich zum Fressen nieder, sonst achtet er scharf darauf, immer in der Luft zu bleiben - dort ist er schnell, mächtig und kaum zu treffen, am Boden hopst er nur herum.

Wert: Adlerfedern sind ca. 2W6+3 Taler wert und begehrt als Hutschmuck und für Pfeile. Allerdings ist die Jagd dieser prächtigen Tiere streng kontrolliert! Ein lebendes Jungtier bringt 3 bis 10 Gulden, ein abgerichteter Adler sogar 100 bis 400 Gulden.

Bachotter

STR: 2 GES: 7 INT: 2 CHR: -10

WK: 10 WN: 12 VT: 10 LP/AP: 4

Bewegung: 10m schlängelnd.

Angriffe: Biss 10 (1W6-2), bei Schaden kommt Gift hinzu: Lähmung des Gliedes und 1 LP Schaden pro Stunde für 2W6 Stunden.

Verteidigung 5 (0 PW 0) Wundschwelle 3

Kräfte: Heimlichkeit 16.

Aussehen: Die Bachotter unterscheidet sich von ihren weniger giftigen Mitottern durch ein Muster in

Form von aneinander gereihten 8en. Sie wird bis zu 1 ½ m lang und ist sehr schlank.

Verhalten: Bachottern leben bevorzugt in nassen Wiesen, Auwäldern oder steinigten Bächen, in denen sie als gute Schwimmer auch Frösche, Wasserratten und Fische jagen, ansonsten stellen sie am Ufer Kleintieren nach. Ihr Gift ist nur selten tödlich, dennoch ist sie die gefährlichste Schlange in Nordreich - nichts im Vergleich zu den wirklich giftigen Tieren von Südland!

Kampf: Wird eine Bachotter gereizt, getreten oder verletzt, beißt sie blitzartig zu und schleicht sich dann. Ihre kleinen Zähne bleiben aber schon in guten Stiefeln oder dicker Kleidung stecken, und sie sind zu dumm, um gezielt unbedeckte Haut anzugreifen.

Wert: Eine Haut ist etwa 1 Taler wert, das Fleisch wird von manchen Leuten roh verzehrt, was für einen Tag +1 auf Giftresistenz gibt.

Falke

STR: 2 **GES:** 15 **INT:** 3 **CHR:** -1

WK: 10 **WN:** 15 **VT:** 10 **LP/AP:** 5

Bewegung: 10m hüpfend, 150m fliegend.

Angriffe: Sturzflug 16 (1W6)

Schnabelhiebe 13 (1W6-2)

Verteidigung 12 (0 **PW** 0) **Wundschwelle** 3

Kräfte: Scharfäugig blicken 15.

Aussehen: Diese Werte gelten für die echten Falken wie auch für die meisten kleineren Greifvögel wie Bussarde, Habichte, Weihen, Sperber oder auch Eulen - eine breite Auswahl also.

Verhalten: Ähnlich wie Adler. Habichte leben im Wald, Eulen sind dazu noch nachtaktiv.

Kampf: Wie Adler.

Wert: Die Federn sind zusammen vielleicht 1 Taler wert, lebende Jungtiere 1 bis 3 Gulden, abgerichtete Exemplare 50 bis 200 Gulden. Auch hier ist die Jagd meist verboten!

Mehr über dieses Tier im *Kompendium: Reit- und Haustierte*.

Geier

STR: 4 **GES:** 12 **INT:** 3 **CHR:** -2

WK: 10 **WN:** 15 **VT:** 13 **LP/AP:** 8

Bewegung: 10m hüpfend, 80m fliegend.

Angriffe: Schnabelhieb 13 (1W6)

Verteidigung 8 (17 **PW** 1) **Wundschwelle** 3

Kräfte: Hässlich sein 15.

Aussehen: Die braunen Felsgeier und die schwarzen Dorngeier haben beide um die 2m Spannweite und einen nackten Hals.

Verhalten: Geier suchen einzeln nach Aas. Sobald sie etwas gefunden haben, kommen andere Geier herbei und kreisen über dem Kadaver, der dann weithin zu

sehen ist. Lebende Beute greifen sie nur an, wenn sie schon sichtlich geschwächt ist, ansonsten warten sie. In den Schwarzen Bergen finden sich 1W6-1 Geier bei jedem Kadaver, in der Sierra Sola 3W6-3.

Kampf: Normalerweise fliehen Geier wenn sich die Beute wehren kann.

Wert: Total wertlos und ungenießbar.

Hirsch

STR: 15 **GES:** 12 **INT:** 3 **CHR:** -2

WK: 12 **WN:** 11 **VT:** 16 **LP/AP:** 20

Bewegung: 40m laufend.

Angriffe: 1 bis 2 pro Runde

Geweihstoß 12 (1W6+1)

Huftritt 12 (1W6)

Verteidigung 6 (17 **PW** 1) **Wundschwelle** 5

Kräfte: -

Aussehen: Während Hirschbullen, auf die die Werte bezogen sind, gut 1.8m Schulterhöhe haben und ein bis zu 2m breites Geweih auf ihrem 300 kg schweren Körper tragen, sind Hirschkühe halb so schwer und ohne Geweih. Ihr Fell ist braun, am Bauch hell.

Verhalten: Die meiste Zeit des Jahres ziehen Rudel von 2W6 Tieren (Kühe oder Jungbullen) durch die Wälder, fressen und verhalten sich unauffällig. In der Brunft versammeln sich bis zu 50 Tiere auf Lichtungen, auf denen dann die mächtigen Bullen um die Weibchen kämpfen und einen Harem sammeln, was sie durch lautes Röhren kund tun. In dieser Zeit sind sie deutlich unvorsichtiger (WN -3), aber auch angriffslustig.

Kampf: Ein wütender oder in die Enge getriebener Hirsch greift frontal an und rammt mit seinem Geweih. Hat er einen Treffer erzielt und ist die Beute gestürzt (Probe auf GES des Opfers misslungen), hält er sie am Boden und tritt zu weiteren Geweihstößen jede Runde mit seinen harten Hufen zu.

Wert: Ein Hirschfell bringt ca. 2W6+3 Taler, dazu kommen 75 bis 150 kg hochwertiges Fleisch. Ein kapitales Geweih ist eine begehrte Trophäe, wird aber selten gehandelt (2W6 T).

Hund

STR: 7/10 **GES:** 12 **INT:** 4 **CHR:** +5/+2

WK: 8/10 **WN:** 13/10 **VT:** 10/12 **LP/AP:** 8/12

Bewegung: 40m laufend.

Angriffe: Biss 12/15 (1W6+1/1W6+2)

Verteidigung 7/9 (17 **PW** 1) **Wundschwelle** 3

Kräfte: Spuren suchen 15/11.

Aussehen: Neben kleinen Schoßkötern und Gossenmischlingen, deren Werte nicht von Belang sind, wird in 2 Arten unterschieden: Die Werte vor dem / bezeichnen Jagd-, Schäfer- oder andere Arbeitshunde mittlerer Größe von bis zu 40kg

Gewicht. Die Werte hinter dem / hingegen sind auf schwere Kampfhunde, Bullenbeißer und Sauhetzer bezogen, die entweder große, wehrhafte Beute niederringen oder gegen Menschen, andere Hunde oder gar schlimmere Biester kämpfen sollen.

Verhalten: Erstere sind lernwillig, anhänglich und verspielt, letztere abgestumpft, aggressiv oder maschinenhaft gehorsam. Da eine gute Ausbildung zum Schutzhund teuer ist, werden viele Wach- und Kampfhunde einfach durch Misshandlung böse gemacht.

Kampf: Je nach Ausbildung beißen sich Hunde in den Arm (bei guter Ausbildung gezielt unter der Waffe) oder die Kehle des Gegners fest. Sie richten dann beim ziemlich wehrlosen Opfer jede Runde Schaden an, während dieses Abzüge von -5 auf Kampfproben erleidet.

Wert: Tote Hunde gehen an den Abdecker, der ihre Haut an Drucker verkauft, die daraus Tintenstempel herstellen. Ein abgerichteter junger Jagd- oder Schäferhund ist 5 bis 50 Gulden Wert, ein böseartiger Kampfhund 5 bis 20, ein gut abgerichteter 20 bis 100 Gulden.

Mehr über dieses Tier im *Kompendium: Reit- und Haustiere*.

Luchs

STR: 6 **GES:** 14 **INT:** 4 **CHR:** -2

WK: 12 **WN:** 15 **VT:** 12 **LP/AP:** 8

Bewegung: 40m laufend.

Angriffe: 2 pro Runde

Klauenschlag 14 (1W6-1)

Biss 12 (1W6)

Verteidigung 10 (17 PW 1) **Wundschwelle** 3

Kräfte: Spuren suchen 12, Heimlichkeit 15, Klettern 14.

Aussehen: Die Luchse des Nordreiches sind 15 bis 20 kg schwer und haben ein braunes geflecktes Fell, dazu Puschel auf den Ohren und breite Pfoten.

Verhalten: Als Einzelgänger oder mit 1 bis 2 Jungen streifen sie durch die Wälder und jagen Kleintiere, aber auch Kaninchen und sogar Rehe. Von Menschen halten sie sich fern.

Kampf: Sollte ein Luchs in die Enge getrieben werden, springt er sein Opfer an, krallt sich fest und setzt dann Gesicht und Hals gezielt mit Klauen und Zähnen zu, bis es heftig blutet.

Wert: Ein gut erhaltenes Luchsfell ist 2W6+3 Gulden wert.

Pferd

STR: 35/50 **GES:** 12/11 **INT:** 3 **CHR:** +2

WK: 8/11 **WN:** 12 **VT:** 10/12 **LP/AP:** 25

Bewegung: 40m laufend.

Angriffe: Huftritt 12 (1W6+3)

Verteidigung 6/8 (17 PW 1) **Wundschw.** 7

Kräfte:

Aussehen: Die Werte vor dem / beziehen sich auf einfache Reit- oder Kriegspferde, die hinter dem / auf schwere Zugpferde oder Streitrosse. Es gibt viele Rassen mit abweichenden Werten, und jedes Tier wird genau eingeschätzt.

Verhalten: Der wichtigste Faktor für die Spieler ist die Frage, ob ihr Pferd für den Kampf abgerichtet wurde oder sofort in Panik gerät, wie es für Fluchttiere typisch ist. Falls sie also noch keine Ahnung vom Reiterkampf haben, reicht ihnen auch ein einfaches Pferd, echte Ritter brauchen jedoch ein schweres Streitross.

Kampf: In die Enge getrieben treten Pferde vorne und hinten mit beiden beschlagenen Hufen hart zu. Ausgebildete Pferde können sogar auf Befehl oder gezielt eigenständig angreifen und ihren Reiter unterstützen.

Wert: Ein totes Pferd gibt noch 200kg minderwertiges Fleisch. Lebend ist ein einfaches Reitpferd 25 Gulden, ein Zugpferd 40 G, ein Kriegspferd 50 G und ein schweres Streitross 100 Gulden wert - weniger bei alten oder minderwertigen Tieren, viel mehr bei gut abgerichteten und besonders feurigen Exemplaren.

Mehr über dieses Tier im *Kompendium: Reit- und Haustiere*.

Ratte

STR: 1 **GES:** 12 **INT:** 4 **CHR:** +2

WK: 8 **WN:** 13 **VT:** 14 **LP/AP:** 3

Bewegung: 15m trippelnd.

Angriffe: Biss 12 (1W6 Schaden), es droht eine Infektion nach Wahl des SL.

Verteidigung 8 (0 PW 0) **Wundschwelle** 1

Kräfte: Heimlichkeit 15.

Aussehen: Neben den kleineren braunen Feldratten gibt es große schwarze Wanderratten, die bevorzugt in Städten und auf Schiffen leben. Sie werden jedoch selten über 500g schwer, Exemplare von über 3kg sind Raritäten.

Verhalten: Als erfolgreiche Kulturfolger sind Ratten überall dort zu finden, wo es Menschen gibt. Sie leben gerne in Scheunen und Ställen, noch lieber aber in den schmutzigen Gassen und Abwasserleitungen der Städte, in denen es weniger Feinde und leichtere Beute gibt. Auf Schiffen werden Ratten oft zur Plage, ca. 3 Monate nach Abfahrt muss in der Regel

eine große Rattenjagd veranstaltet werden, um die Proviantverluste durch Rattenfraß unter 10% pro Monat zu halten.

Kampf: Einzelne Ratten greifen Menschen nie an und beißen nur zur Verteidigung. Ein ganzer Rattenschwarm von W20+10 Tieren jedoch greift mitunter kranke, Verletzte oder, in seinem Revier, sogar gesunde Menschen an. So ein Schwarm wird wie ein Gegner behandelt, er verliert pro 3 LP ein Tier, kann keine kritischen Wunden erleiden und hat pro 5 Tiere einen Angriff die Runde. Flächenangriffe können mehrere oder alle Tiere betreffen.

Wert: In vielen Städten und auf geplagten Schiffen gibt es pro erlegter Ratte eine Prämie von 1 Heller, die mitunter auf bis zu 3 Heller angehoben wird. Je 3 Feldratten ergeben eine anständige Mahlzeit, vom Verzehr von Wanderratten ist Nichttrollen dringend abzuraten.

Schwarz-/Braunbär

STR: 20/30 **GES:** 11 **INT:** 4 **CHR:** -3

WK: 13 **WN:** 13 **VT:** 15 **LP/AP:** 25/40

Bewegung: 30m laufend.

Angriffe: 2 pro Runde

Tatzenhieb 13 (1W6+2/2W6)

Biss 10 (2W6/2W6+2)

Verteidigung 8 (17 PW 2) **Wundschwelle** 7

Kräfte: Spurensuchen 13, Klettern 14/10, Heimlichkeit 13.

Aussehen: Die schwarzen Bären (oft übrigens mehr braun, manchmal sogar hellbraun) sind mit 2.3m Höhe aufrecht und 180 kg deutlich kleiner als die großen Braunbären des Nordwaldes, die es oft auf 3m und 400 kg bringen. Dennoch gehören sie zu den größten wilden Tieren und sind ziemlich eindrucksvoll, wenn sie sich plötzlich aus einem Gebüsch aufrichten.

Verhalten: Bären sind Einzelgänger und meist recht friedlich, außer eine Mutter hat gerade ihr Junges dabei - dann ist sie nämlich recht aggressiv und vertreibt jeden Menschen in Reichweite, oder greift sogar an. Ansonsten sind sie meist auf der Suche nach Nahrung, vor allem Pflanzen, Kleintiere, Fische und Aas, aber auch größeres Wild, wenn sie es erreichen können.

Kampf: In der Regel richtet sich ein Bär vor seinem Gegner auf und schlägt mit den Pranken zu, beißt aber auch überraschend und kraftvoll. Jäger wehren Bären oft ab, indem sie sie in einen aufgesetzten Spieß laufen lassen.

Wert: Ein Bärenfell ist ca. 2W6+23 Taler wert, dazu kommt ca. 50/100 kg gutes Fleisch, das geräuchert als Delikatesse gilt.

Die Werte vor dem / gelten für die kleineren Schwarzbären, die dahinter für die größeren Braunbären des Nordwaldes.

Wildrind/Stier

STR: 40 **GES:** 10 **INT:** 3 **CHR:** -2

WK: 12 **WN:** 10 **VT:** 14 **LP/AP:** 30

Bewegung: 30m laufend.

Angriffe: 1 bis 2 pro Runde

Hornstoß 12 (1W6+3)

Trampeln 15 (1W6+2)

Verteidigung 6 (17 PW 1) **Wundschwelle** 7

Kräfte:

Aussehen: Wildrinder sind gedrunken und haben ein dickes braunes Fell. Stiere gibt es in diversen Rassen.

Verhalten: Normale Kühe gehören eher selten zu den Gegnern einer Abenteurergruppe, eine Herde Wildrinder oder ein wütender Stier können jedoch durchaus zur Bedrohung werden.

Kampf: Stiere und Wildrinder greifen ihre Gegner frontal mit den Hörnern an. Bei einem Treffer muss diesen eine Probe auf GES gelingen, oder sie stürzen zu Boden und werden jede Runde durch Hörner und Trampeln angegriffen.

Wert: Lebende Stiere bringen 15 bis 150 Gulden, je nach Rasse und Güte. Ein totes Rind liefert um die 100kg Fleisch.

Wildschwein

STR: 15 **GES:** 11 **INT:** 4 **CHR:** +0

WK: 12 **WN:** 12 **VT:** 13 **LP/AP:** 15

Bewegung: 30m laufend.

Angriffe: Hauer 12 (1W6+1)

Verteidigung 7 (17 PW 1) **Wundschwelle** 5

Kräfte:

Aussehen: Wildschweine sind meist schwarz, die Frischlinge gestreift. In fernen Gegenden der Welt gibt es mehrere Tierarten, die mit dem Schwein nicht verwandt sind aber ihm in Aussehen und Lebensweise ähneln.

Verhalten: Normale Wildschweine leben im Wald und ziehen in Rotten von 2W6 Tieren mit bis zu 3W6 Frischlingen umher. Sie wühlen nach Wurzeln, Insekten und Kleintieren, verschmähen aber auch Aas nicht und plündern gerne die Felder und Gärten von Menschen. Eber und Bachen mit Nachwuchs können ziemlich angriffslustig sein!

Kampf: Wildschweine bedienen sich einer Art Guerillataktik, indem sie plötzlich aus dem Gebüsch hervorbrechen, ihre Hauer in den Gegner schlagen und sofort wieder in den Büschen verschwinden. Feige oder wehrlose Menschen werden auf einen Baum gejagt, unter den das stolze Schwein dann seinen Haufen setzt.

Wert: Ein Eber bringt 50 kg schlechtes Fleisch, eine Bache 30 kg brauchbares, ein mittlerer Frischling 10 kg zartes Fleisch.

Wolf**STR:** 8 **GES:** 12 **INT:** 4 **CHR:** +0**WK:** 11 **WN:** 13 **VT:** 12 **LP/AP:** 12**Bewegung:** 40m laufend.**Angriffe:** Biss 12 (1W6+2)**Verteidigung** 8 (17 PW 1) **Wundschwelle** 3**Kräfte:** Spuren suchen 13, Ausdauerlauf +5, Heimlichkeit 11.**Aussehen:** Die Wölfe im Nordreich sind meist schwarz oder grau und mittelgroß. In den Weißen Bergen gibt es größere Wölfe aus dem Westen, in Soldale hingegen sind sie klein und gelblich.**Verhalten:** Im Sommer bilden Wölfe kleine Rudel von 1W6+2 Tieren und halten sich von Menschen fern, da sie genug Nahrung in der Natur finden. Nur gelegentlich holen sie sich einige Schafe oder anderes schlecht bewachtes Vieh. Im Winter jedoch wachsen die Rudel oft auf 4W6 Exemplare, die ausgehungert auch Großvieh und einzelnen Menschen nachstellen. Nur unter dem Einfluss eines *Werwolfes* bilden sich manchmal riesige Rudel von 2W20+10 Wölfen, die Regionen terrorisieren, ganze bewachte Vieherden reißen und sogar in Dörfer eindringen.**Kampf:** Im Kampf agieren Wölfe immer als Rudel. Sie kreisen die Beute ein, hetzen sie müde und schicken dann erste Angreifer vor, die mit Bissen in die Beine ihre Beute testen. Scheint sie ausreichend geschwächt, greifen 2 oder 3 zum Schein von vorne an und die anderen packen die Beute von hinten, ringen sie zu Boden und gehen ihr dann an die Kehle. Sie richten so beim ziemlich wehrlosen Opfer jede Runde Schaden an, während dieses Abzüge von -5 auf Kampfproben erleidet.**Wert:** Ein gut erhaltenes Wolfsfell ist 2W6+3 Taler wert, zusätzlich gibt es in vielen Regionen eine Belohnung von 1 bis 5 Gulden für jeden erlegten Wolf.**Blauflossenhai****STR:** 16 **GES:** 12 **INT:** 2 **CHR:** -10**WK:** 13 **WN:** 13 **VT:** 15 **LP/AP:** 20**Bewegung:** 20m tauchend.**Angriffe:**

Biss 13 (2W6)

Verteidigung 5 (17 PW 1) **Wundschwelle** 5**Kräfte:** Blut riechen 18.**Aussehen:** Abgesehen von der blauen Flosse ist der Rücken dieses 3m langen Hais dunkelgrau, der Bauch hell.**Verhalten:** Der Blauflossenhai ist nicht der größte oder gefährlichste Hai, aber er kommt in allen tieferen Gewässern der Welt vor und ist ziemlich aggressiv.**Kampf:** Bevor der Hai eine Beute angreift, dreht er zunächst einige Kreise und orientiert sich. Hat er die Beute erst einmal gepackt, schüttelt er sie heftig

durch und richtet jede Runde weitere 2W6 Schaden an, bis eine Verletzung ihn zum Loslassen bewegt. Wird er ernsthaft verletzt, dreht er ab - er will fressen, nicht kämpfen.

Wert: Neben 80kg Fleisch mäßiger Güte liefert er eine durch winzige Zähne in eine Richtung raue Haut, die für Kletterhandschuhe verwendet wird und ca. 1 Gulden wert ist.**Hohe und niedere Drachen***„Drachen? Hör auf mit Drachen! Einer ist mein Nachbar, und glaubst du, er hätte mich auch nur einmal zum Essen eingeladen? Nein! Und ich bin sicher, dass er was mit dem verschwundenen Schaf zu tun hatte. Drachen! Ha!“*

Baron Hartwig von Halmshang

Hoher Drache**STR:** 60 **GES:** 12 **INT:** 15 **CHR:** 12**WK:** 18 **WN:** 14 **VT:** 17 **LP/AP:** 100**Bewegung:** 30m laufend, 100m fliegend.**Angriffe:** 3 pro Runde

Schwanzschlag 15 (2W6)

Klauenhieb 15 (2W6+3)

Biss 12 (3W6+3)

Verteidigung 8 (17 PW 7) **Wundschwelle** 15**Kräfte:** Eine Auswahl Fertigkeiten 13 bis 20, mindestens 10 Sprachen ES 6, nicht selten auch Zauber der Elementarmagie und / oder der Naturmagie.**Drachenstimme:** Für 1 AP kann ein Drache seine Stimme so verstärken, dass er *Panik* bei kleineren Wesen in 100m Umkreis erzeugt, wenn ihnen keine Probe auf WK -5 gelingt. In diesem Fall leiden sie immer noch unter *Furcht* (-3 auf Kampfproben).**Fliegen:** Hohe Drachen haben keine Flügel, können sich aber für 1 AP pro 10 Minuten in die Lüfte erheben und elegant fliegen.**Flammenodem:** Alle 3 Runden kann ein hoher Drache für 5 AP einen gewaltigen Flammenkegel ausstoßen, der 30m lang und am Ende 10m breit ist. Jedes Wesen in seinem Bereich, das nicht ausweichen oder Deckung suchen kann, erleidet 3W6 Feuerschaden.**Hortgespür:** Innerhalb seines Hortes hat ein Drache auch im Schlaf einen besonders wachen Sinn, der jede noch so kleine Bewegung seines Hortes sofort anzeigt. Ein paar in den Gängen verstreute Goldmünzen reichen meist, um vor lästigen Menschlein gewarnt zu sein.**Aussehen:** Die hohen Drachen von *Orbis* sind gut 20m lang, wovon allerdings 10m auf den schlanken, mit

einigen Stacheln versehenen Schwanz und 3m auf den schlangenhaften Hals entfallen. Ein ausgewachsener Drache wiegt dann um die 5000kg, ist relativ schlank und hat 4 Beine mit geschickten scharfen Klauen. Die Haut ist von handflächengroßen, sehr harten, leichten und glänzenden Schuppen bedeckt, die individuell gefärbt sind und oft Muster zeigen. Der Kopf geht in ein langes, mit dolchgroßen Zähnen gespicktes Maul über, aus dem eine Schlangenzunge hervorstößt. Der Kopf wird von 2 nach hinten gebogenen Hörnern gekrönt, über den Rücken läuft ein Kamm aus schwertlangen Stacheln.

Verhalten: Anders als in vielen alten Legenden sind Drachen keine dummen bösen Monster. Sie sind nicht im Geringsten dumm, vielmehr sehr gebildet, erfahren und vorsichtig. Was ihren Charakter angeht - Drachen sind mächtig, und daher arrogant. Sie sehen Menschen bestenfalls als schlaue Tiere, die Unterhaltung, Schätze und Nahrung, aber auch Gefahren und Möglichkeiten bieten. Vor einzelnen schwachen Menschen hat kein Drache Respekt. Gegenüber Herrschern, Weisen, Magiern, Priestern und erfahrenen Kriegerern in Gruppen verhalten sie sich aber zumindest vorsichtig.

Im Nordreich wurden die Drachen über Jahrhunderte bekämpft, im Gegenzug brannten sie ganze Städte nieder und raubten Vieh, Gold und Menschen. Im Jahre 711 traf Kaiser Kunibert II. mit den 3 ältesten Drachen des Reiches einen Pakt: Wenn sie aufs Rauben und Brennen verzichten, werden die Menschen ihnen nicht mehr nachstellen, ihre Horte schützen und sie als Ehrung zu „fürstlichen Drachenherren des Reiches“ im Range von Reichsbaronen ernennen. Einige Drachen weigerten sich, wanderten aus oder wurden mit neuen „Drachenbüchsen“ vom Himmel geschossen, alle anderen etablierten sich im Reich, erhielten Lehen um ihre Horte, in denen sie von ihren Bauern Vieh und Gold kassieren und die sie im Gegenzug schützen - und Drachen hassen es, wenn ihr „Besitz“ beschädigt wird!

Die einzige Ausnahme sind Nestflüchter, die aus dem heimatlichen Hort ausfliegen, die Welt erkunden und sich einen eigenen Hort suchen. Solche jungen wilden Drachen rauben sich Vieh und Gold wie ihre Vorfahren und müssen die Konsequenzen tragen. Wer aber einen jungen Drachen tötet, ohne selber Opfer zu beklagen, wird als Mörder verfolgt - von den Eltern!

Erwachsene Drachen legen einen Hort an, indem sie in eine Felswand ein Netz aus ca. 3m breiten und hohen Gängen, Irrgängen, Fallen und senkrechten Aufgängen graben und brennen. Im Herzen dieses Labyrinthes legen sie eine große runde Kammer an, in der sie ihren Schatz lagern und selber schlafen. Das

Gold und die anderen edlen Metalle und Steine erlauben ihnen jahrelange Traumphasen, während deren sie mit anderen Drachen Kontakt halten. Andere Wertsachen wie Artefakte, Bücher, Kunstwerke oder dergleichen sammeln sie nur als Hobby.

Kampf: Von übereifrigen Nestflüchtern abgesehen kämpfen Drachen recht vorsichtig. Sie bleiben immer in der Luft und in Bewegung, greifen bei schnellen Tiefflügen mit Feuer und Schwanzhieben an und ziehen sich zurück, um die Lage einzuschätzen und erneut anzugreifen. Sollte ein Drache in seinem Hort oder auf dem Boden angegriffen werden und keinen besseren Kampfplatz finden, ist er noch vorsichtiger. Bevorzugt kämpft er von oben herab, speit sein Feuer durch gewundene Gänge um die Ecke und demoralisiert Gegner durch Gebrüll. Im Nahkampf kann er sogar 3mal pro Runde angreifen, je einmal mit Schwanz, Klaue und Biss. **Anmerkung für den SL:** Drachen sind die stärksten Kreaturen, mit denen man eine Gruppe konfrontieren kann. Sie kämpfen enorm effizient und sollten sogar für eine Gruppe vom Grad 5 eine echte Gefahr darstellen. Begehen Sie nicht den Fehler, diese machtvollen Gegner unklug oder schlechter kämpfen zu lassen - dadurch werden sie zu dummen Monstern und Gold bringendem Schwertfutter herabgewürdigt! Andererseits legen sich Drachen auch nur selten mit einer Handvoll Abenteurer an, wenn diese nicht in ihren Hort eindringt.

Wert: Der Hort eines erwachsenen Drachen enthält Schätze für mindestens 10 000 Gulden, bei uralten Drachen bis über 1 Million Gulden. Ein Drachenkadaver selbst ist über 1000 Gulden wert: 100 Gulden für das Blut, 200 für die Knochen, 300 für Zähne und Stacheln, 500 für die Haut (ergibt 10 Lederpanzer mit PW 5). Die 4 Runen des Drachen sind nicht mehr wert als andere auch, aber einzigartig ist der Karfunkel: Ein im Hirn wachsender Kristall, der die Macht mehrerer Runen in einer Reliquie bündeln kann - Wert mindestens Grad x Grad x 1000 Gulden!

Feuermolch

STR: 15 **GES:** 12 **INT:** 8 **CHR:** -5
WK: 15 **WN:** 13 **VT:** 15 **LP/AP:** 50

Bewegung: 20m kriechend.

Angriffe:

Biss 15 (2W6) oder
 2 Schwanzhiebe 12 (1W6+2)

Verteidigung 8 (17 PW 5) **Wundschwelle** 7

Kräfte: Heimlichkeit 13.

Flammenodem: Für 3 AP kann der Molch einen Flammenstrahl von 30m Länge und 2m Breite speien, in dem jedes Opfer 2W6 Feuerschaden erleidet. Dieser ist nicht so mächtig wie bei hohen Drachen, reicht aber für die meisten Gegner und Beutetiere aus. Außerdem kann er ihn jede Runde einsetzen!

Aussehen: Feuermolche sehen wie recht plumpe dicke Reptilien mit einem stumpfen Kopf und einem wuchtigen Schwanz aus. Sie sind bis zu 6m lang und 300kg schwer. Ihr Rücken ist schwarz oder dunkelbraun, ihr Bauch jedoch von einem grellen rotorange.

Verhalten: Als Lebensraum bevorzugen sie feuchte unwegsame Regionen, wie Sümpfe, Hügel, Gebirge oder Tundra, nie aber Wälder oder offene Steppe. Auf der Jagd schleichen sie sich an die Beute heran und speien dann Flammen, die fast jedes Tier töten oder schwer verletzen. Bietet sich keine große Beute, zünden sie einfach einen Grasbereich an und lassen die Flammen auf sich zutreiben, um alle Kleintiere zu fressen, die davor fliehen. Im größten Notfall kochen sie einfach einen Teich zu Fischsuppe. Ihre Reviere werden jedes Jahr abgeflammt, um große Vegetation zu verhindern - der Feuermolch ist durch seine Haut nur vor kleinen Flammen geschützt! Einige Feuermolche jagen auch im Agrarland, halten sich aber meist von Menschen fern, die ja das Feuer nicht fürchten. Jeder Feuermolch gräbt sich eine Schlafhöhle in die Erde, die ca. 20m lang ist und 2 bis 5 Ausgänge sowie eine zentrale Kammer hat.

Kampf: Wird ein Feuermolch bedroht, zeigt er zunächst seinen roten Bauch als Warnung. Er ist übrigens genauso gut gepanzert wie der Rücken. Wirkt das nicht, lässt er den Gegner auf 10 oder 20m herankommen und röstet ihn, gegen Geschosse sucht er Deckung im Wasser oder in Felsspalten. Ein verletzter Gegner wird durch Bisse getötet. Ist ein Gegner gegen Feuer immun, gerät der Molch in Panik und schlägt wie wild mit dem Schwanz um sich, um zu entkommen.

Wert: Die Rune bringt Grad x Grad x 10 Gulden, die Haut ebenfalls 100 - 70 für den Bauch und 30 für den Rücken. Das Fleisch eines Feuermolches gilt nicht nur als Delikatesse (ca. 50 Gulden für die 150 kg), es hat auch eine wärmende Wirkung und wird daher schwächlichen Personen empfohlen.

Seeschlange

STR: 200 **GES:** 12 **INT:** 8 **CHR:** -10
WK: 15 **WN:** 12 **VT:** 18 **LP/AP:** 200

Bewegung: 30m schwimmend, 10m kriechend.

Angriffe:

Biss 12 (3W6)
 Umschlingen 15 (1W6 LP pro Runde)

Verteidigung 5 (17 PW 8) **Wundschwelle** 20

Kräfte:

Todesstrudel: Für 5 AP kann die Seeschlange einen starken Wasserstrudel in bis zu 100m Entfernung erzeugen, der Schwimmer und kleine Boote unweigerlich in die Tiefe zieht. Er hält 3 Runden und zieht sie bis zu 50m weit oder 20m tief unter Wasser.

Aussehen: Die gefürchteten Seeschlangen sind gewaltige Tiere von 30m Länge, bis zu 2m Dicke und gut 100t Gewicht. Sie haben ihre Beine zu 4 gewaltigen Flossen umgewandelt, die den schlanken Körper elegant durch das Wasser treiben. Ihre rau gepanzerte Haut ist grauschwarz, der Bauch hellgrau. Das vor Zähnen starrende Maul ist groß genug, um Trolle im Stück zu schlucken!

Verhalten: Die drittgrößten Ungeheuer der Meere leben die meiste Zeit unter Wasser und fangen dort Haie, Robben, kleine Wale und große Fische. Gelegentlich wagen sie sich an die Oberfläche und greifen Schiffe oder gar Küstensiedlungen an, aber offenbar nur bei großem Nahrungsmangel. Sonst ist wenig über sie bekannt, außer, dass sie unerfreulich oft in Küstennähe anzutreffen sind.

Kampf: Kleinere Schiffe werden umschlungen und zerquetscht oder zum Kentern gebracht. Die hilflos im Wasser treibenden Matrosen sind dann leichte Beute, auch wenn sie sich mit Messern oder gar Speeren zur Wehr setzen. Bei großen Schiffen angeln sie sich einen Matrosen nach dem anderem vom Deck, bis sie satt sind oder verletzt werden - als gewaltige Jäger sind sie nicht an ernsthaften Widerstand gewöhnt! Am besten setzt man kleine und mittlere Kanonen gegen sie ein, aber einige Schiffe haben auch Stachelreihen an der Bordwand, um ein Umschlingen zu verhindern.

Wert: Wird eine Seeschlange getötet oder, was viel häufiger vorkommt, angespült, wird sie wie ein Wal ausgeschlachtet. Das Fleisch ist essbar und exotisch (30t a´ 100 Gulden die Tonne), das Fett wird zu einem Tran gekocht, der in der Alchimie Verwendung findet (noch einmal 10 bis 30t a´ 100 Gulden), die großen Knochen und die dicke Haut werden als Material für Schiffe oder Häuser verwendet (ca. 200 Gulden) und die Zähne ergeben hübsche Speerspitzen (100 Gulden). Die Rune fällt da kaum noch ins Gewicht...

Lindwurm**STR:** 30 **GES:** 12 **INT:** 8 **CHR:** -5**WK:** 15 **WN:** 12 **VT:** 18 **LP/AP:** 60**Bewegung:** 25m kriechend.**Angriffe:** 3 pro Runde

Biss 15 (2W6+2)

Klauenhieb 12 (2W6)

Schwanzhieb 12 (1W6+2)

Verteidigung 8 (17 PW 5) **Wundschwelle** 10**Kräfte:** Heimlichkeit 12, Nachtsicht.

Tunnelgräber: Für 1 AP pro Runde kann der Lindwurm einen 1 ½ m durchmessenden und 3m langen Tunnel durch Erdreich oder Fels graben. Dieser ist stabil und erzeugt in der Umgebung außer einem leichten Beben keine Spuren.

Aussehen: Lindwürmer sind mit gut 8m Länge und 1t Gewicht sehr stattliche Tiere. Sie haben einen relativ flachen Körper und einen breiten flachen Kopf mit sehr harten Zähnen. Auch ihre kurzen Klauen sind sehr hart, um durch Gestein graben zu können. Die Haut ist schwarz oder grau.

Verhalten: Der Lebensraum der Lindwürmer ist unter der Erde. Sie legen einzeln oder in kleinen Gruppen von bis zu 5 Tieren ein Netz von Gängen an, von dem aus sie auf die Jagd gehen. Dabei graben sie in Gebieten mit großem Wild „Fallgruben“ unter Wildwechseln und Wegen, die ab 30 bis 50kg Last einbrechen. Kein anderer niedriger Drache ist bei Mensch und vor allem Zwerg so verhasst, denn sie legen gerne unter besiedelten Gebieten ihre Gänge an, untergraben auch Straßen und fressen Vieh ebenso gerne wie Menschen.

Kampf: In ihren Gängen sind die Würmer mit ihrer Nachtsicht und dem genau passenden Körper immer im Vorteil. Sie greifen Ziele vor sich mit Biss und Klaue an, nach hinten wehren sie sich mit Schwanzhieben. Die Gegner haben dabei meist Nachteile durch den beengten Raum. Werden Lindwürmer ins Freie gelockt, geraten sie oft in Panik und versuchen einen Weg in die Erde zu finden.

Wert: Die Haut eines Lindwurmes ist 100 Gulden wert, Zähne und Klauen als Meißel je 5 Gulden (ca. 150 Gulden zusammen). Die Rune bringt noch einmal Grad x Grad x 10 Gulden. Das Fleisch gilt jedoch als ungenießbar.

Windechse**STR:** 20 **GES:** 14 **INT:** 8 **CHR:** -5**WK:** 16 **WN:** 15 **VT:** 18 **LP/AP:** 40**Bewegung:** 150m fliegend, 15m kriechend.**Angriffe:**

Schwanzhieb 12 (1W6+2) im Vorbeiflug

Klauenhieb 15 (3W6) im Sturzflug

Biss 15 (2W6+2) am Boden

Verteidigung 12/8 (17 PW 5) **Wundschw.** 7**Kräfte:** Flugmanöver 18.

Windmacht: Für 1 AP kann die Windechse einen heftigen Windstoß in bis zu 50m Reichweite beschwören. Dieser dient meist als Starthilfe oder für gewagte Flugmanöver, kann aber auch gegen Gegner eingesetzt werden. Diese müssen dann eine Probe auf STR ablegen, um nicht von den Beinen gerissen zu werden. Wirksam in einem 20m langen und 6m breiten Gebiet.

Aussehen: Windechsen ähneln Pterosauriern, sie haben zwei kräftige Beine mit Greifklauen, Hautflügel mit 12m Spannweite an den Armen, einen 2m langen flachen Ruderschwanz, einen kleinen Körper und an einem langen Schlangenhals einen länglichen Kopf mit scharfen Zähnen. Ihre Unterseite ist hellgrau gefärbt, die Oberseite dunkelgrün, gelblich oder schwarz, je nach Region. Sie wiegen 200kg und können die Hälfte ihres Gewichtes auf längeren Strecken tragen.

Verhalten: Windechsen leben ausschließlich in Steppenregionen mit steilen Felsen, auf denen sie ihre Nester errichten. Von hier aus fliegen sie bis zu 100km in das Umland und suchen nach Beute, bevorzugt Huftiere von 10 bis 200kg, aber auch größeres Aas. In ihren Nestern leben sie immer als Paar, das bei der Brut gemeinsam das einzelne Junge versorgt, ansonsten gemeinsam auf Jagd geht. Die Jungen sind nach 3 Jahren flugfähig und bleiben dann noch 6 Jahre bei ihren Eltern, die im 3. Jahr ein neues Junges bekommen, bei dessen Versorgung das alte Jungtier hilft. Hat das große Geschwister genug gelernt, gründet es ein eigenes Nest. Auf Menschen machen Windechsen nur selten Jagd, oft aber dezimieren sie ihre Herden. Greifen Menschen ihr Nest an, verteidigen sie es erbittert und oft bis zum Tode!

Kampf: Kämpfen Windechsen gegen Gegner am Boden, schwächen sie zuerst durch einige Vorbeiflüge deren Verteidigung, verletzen sie durch Schwanzhiebe und wirbeln sie durch ihre Windmacht durcheinander. Haben sie einen Gegner vom Rest getrennt und zu Boden geworfen, stoßen sie im Sturzflug herab, schlagen mit ihren Klauen zu und töten ihn durch Bisse, bevor sie sofort wieder in die Lüfte starten. Sie gehen nie Bodenkämpfe gegen mehrere Gegner ein und fliehen, wenn sie zu wirksam

beschossen werden.

Wert: Der Kadaver ist 200 Gulden wert: 50 für die Flughäute, die erstklassige Lederpanzer ergeben, 50 für die extrem leichten und harten Knochen und Grad x Grad x 10 Gulden für die Windrune. Lebende Nestlinge sind 300 Gulden wert, denn sie können zu Reittieren abgerichtet werden, wenn man sie an Menschen gewöhnt. So ein voll ausgebildetes Tier ist als Aufklärer, Bote und vor allem Statussymbol 2000 Gulden wert, die jeder General gerne zahlt.

Seeungeheuer – Herren der Meere

„Jo, so war dat! Twölf Arme hadde dat Viech, jeder so lang wie der Klüverbaum und dick wie meen Bauch. Hat alle aufgefreden, alle sach ich dir, ALLE. Nur ich, ich hab mich in ne leere Tonne gesetzt un bin denn im Meer getrieben, fünf Wochen lang! Da hab ich denn auch meen Been gefressen, um nich zu verhungern. Joah, dat hab ich macht, war keen Unfall oder so! Aber wo ich dann middem abben Bein auf diese Insel gekommen bin, also was ich da gesehen hab, ich sach dir... Also, wenn ihr mehr hören wollt, dann muss erst mal die Luft aus meinem Bierkrug!“

Hein, alter Seebär im Ruhestand

Riesenkrake

STR: 30 **GES:** 8 **INT:** 4 **CHR:** -8

WK: 15 **WN:** 12 **VT:** 18 **LP/AP:** 80

Bewegung: 15m schwimmend, 10m kriechend.

Angriffe:

3 x Umschlingen 12 (1W6+2 Würgen)

Biss 15 (3W6)

Verteidigung 5 (17 **PW** 3) **Wundschwelle** 10

Kräfte: Farbveränderung, Tintenwolke.

Klebriges Wasser: Für 3 AP kann der Krake das Wasser in 50m Radius so dickflüssig machen, dass jede Bewegung auf ein Viertel gebremst wird, außer der des Kraken.

Aussehen: Der größte Kraken der Meere hat einen fast 3m dicken Körper und 8 Arme von je 10m Länge. Die Haut kann ihre Struktur und Farbe ändern. Im Zentrum der Arme liegt der gewaltige Schnabel der Kreatur, mit der er seine Beute zerlegt, die die Arme gefangen haben. An jedem der Arme gibt es reichlich Saugnäpfe, kleine Beißzähne und je ein Auge.

Verhalten: Diese Riesenkralen leben meist in den Tiefen des Meeres in Felsspalten und Riffen. Wenn sie durch irgendeinen Zufall an die Oberfläche getrieben werden, greifen sie auch Schiffe oder Siedlungen an.

Kampf: Der Krake heftet sich mit einigen Armen an ein Schiff oder die Küste und greift mit seinen restlichen Armen zu. Hat er eine Beute gefasst, zieht er sie unaufhaltsam zu seinem Maul, zerbeißt und verschlingt sie. Während der Körper sehr zäh ist, sind die Arme leichter anzugreifen und mit 10 Trefferpunkten amputiert. Nach dem Verlust von 2 bis 4 Armen flieht der Krake.

Wert: Die Haut eines Riesenkralen ist gut 50 Gulden wert, vor allem als Grundlage von *Elixieren der Tarnung*. Dazu kommen Grad x Grad x 10 Gulden für die Rune.

Leviathan

STR: zu groß **GES:** 7 **INT:** 4 **CHR:** -20

WK: 18 **WN:** 12 **VT:** 18 **LP/AP:** 500 (100 SP)

Bewegung: 30m schwimmend.

Angriffe:

Verschlingen 15

Flossenhieb 10 (3W6 Strukturschaden)

Verteidigung 0 (20 **PW** 20) **Wundschwelle** 50

Kräfte: Schiffe schlucken.

Sintflut: Für 200 AP kann der Leviathan ein Küstengebiet von 10km Radius unter 100m Wasser setzen!

Aussehen: Nur Legenden berichten von diesem gigantischen Tier, angeblich 300m lang und 60m hoch. Die uralte Haut ist rissig und zerkratert wie ein Mond, und nur von den allerersten Drachen kann dieser Titan der Meere abstammen.

Verhalten: Außer harmlosen Sichtungen mitten im Ozean und Gerüchten nach großen Überschwemmungen sind vor allem die alten Märchen populär, in denen der Leviathan ganze Schiffe schluckt und wochenlang in einem Vormagen mit Luft behält, bevor er sie verdaut oder ausspeit.

Kampf: Schiffe werden geschluckt, zerschlagen oder ignoriert - wehren können sie sich jedenfalls nicht. Im Magen gibt es angeblich neben großen Wurmparasiten auch riesige Tentakel, die Störungen beseitigen.

Wert: Falls einer im Flachwasser strandet, kann man ihn als neue Insel besiedeln...

Inselschildkröte

STR: zu groß **GES:** 8 **INT:** 4 **CHR:** -20
WK: 18 **WN:** 8 **VT:** 18 **LP/AP:** 1000 (200 SP)

Bewegung: 30m schwimmend.

Angriffe:

Untertauchen

Verteidigung 0 (20 PW 30) **Wundschwelle** 50

Kräfte:

Luftkuppel: Der Rücken der Schildkröte ist immer von einer 30m hohen Luftblase bedeckt.

Aussehen: Eine Schildkröte mit 200 x 300m großem bewachsenen Panzer. Warum sie eine Luftblase auf dem Rücken hat ist nicht bekannt, aber die wenigen Berichte sprechen mitunter von uralten Ruinen und Gräbern, sowie seltsamen Wesen auf dem Panzer.

Verhalten: Taucht auf, bleibt einige Tage oben und taucht wieder einige Tage ab.

Kampf: Ach nee, lassen wir es lieber.

Wert: 5 Hektar Land, etwas salzig und schwer erreichbar, aber unverbaubare Meeresnähe.

Riffkrabbe

STR: 15 **GES:** 8 **INT:** 2 **CHR:** -5
WK: 15 **WN:** 10 **VT:** 15 **LP/AP:** 30

Bewegung: 15m seitwärts.

Angriffe:

2 x Kneifer 12 (1W6+2)

Verteidigung 6 (15 PW 3) **Wundschwelle** 5

Kräfte:

Felsentarnung: Für 1 AP kann die Krabbe sich für eine Stunde mit der Illusion eines Felsens tarnen.

Aussehen: Die Krabbe hat einen gut 1m breiten Körper und 2m lange Beine, dazu zwei kräftige Scheren. Ihre Stielaugen fahren nur aus, wenn keine Gefahr droht. Dank ihrer Magie kann sie sich eine leuchtend rote Farbe erlauben.

Verhalten: Das Revier dieser gefährlichen Jäger sind Klippen und Riffe in Höhe des Meeres, bei nassem Wetter kommen sie aber auch mehrere Stunden an Land. Sie leben von allerlei größeren Meerestieren, lauern aber auch Landtieren auf. Ihr besonderer Trick ist das Auslegen von Ködern - meist Fleisch oder bunte Muscheln, manchmal aber auch Gold oder wertvolle Schätze.

Kampf: Bei einem Kampf packt sie ihre Beute mit einer Schere und zerstückelt sie mit der anderen, wobei sie jede Panzerung zunächst entfernt.

Wert: Jedes Bein enthält 5kg leckeres Fleisch, die Rune ist Grad x Grad x 10 Gulden wert.

Dreiköpfiger Greifer

STR: 25 **GES:** 12 **INT:** 4 **CHR:** -5
WK: 15 **WN:** 12 **VT:** 15 **LP/AP:** 40

Bewegung: 25m schwimmend, 10m kriechend.

Angriffe:

3 x Biss 10 (2W6)

Verteidigung 6 (17 PW 2) **Wundschwelle** 10

Kräfte:

Verwirrendes Winden: Für 1 AP kann der Greifer ein Opfer, dem die Probe auf WK misslingt, in Trance versetzen. So lange der Greifer es mit einem Kopf fixiert, kann es in keiner Weise reagieren.

Aussehen: Der Greifer ist eine echsenartige Bestie mit Flossenklauen und kurzem runden Schwanz. Er wiegt gut eine Tonne und hat eine schwarze Haut. Am auffälligsten sind die drei Köpfe, die an 3m langen Schlangenhälsen hin und her tanzen und eigenständig agieren können.

Verhalten: Die Greifer leben unerfreulicherweise in Küstennähe und kommen gerne an Land, um von hier aus Fische aus dem Wasser zu angeln oder Landtiere zu fangen.

Kampf: Bei einem einzelnen Gegner wird das Opfer von einem Kopf fixiert, während die beiden anderen zuschnappen. Auch bei zweien klappt das noch, bei drei oder mehr Gegnern versuchen sie, einen zu packen und sich mit der Beute zurückzuziehen, während die beiden anderen den Gegner abwehren. Sollte im Kampf ein Kopf getötet werden, wächst er binnen 2 Wochen wieder nach.

Wert: Die Rune ist Grad x Grad x 10 Gulden wert, das Fleisch der Köpfe eignet sich zum Brauen von *Elixieren der Heilung*.

Horror der ewigen Tiefe

STR: 10 **GES:** 10 **INT:** 7 **CHR:** 18
WK: 15 **WN:** 10 **VT:** 12 **LP/AP:** 20

Bewegung: 15m kriechend / schwimmend.

Angriffe:

Biss 10 (1W6+2)

Verteidigung 5 (17 PW 2) **Wundschwelle** 5

Kräfte:

Meutererrausch: Dieses von jedem Seemann gefürchtete Ungeheuer kann für 1 AP eine Person in 50m Umkreis zu einer Bosheit anstacheln. Wenn dem Opfer kein Wurf auf WK gelingt, muss es einem Freund einen bösen Streich spielen.

Aussehen: Eine Art Riesenschnecke von 2m Länge mit violett zuckenden Wulsten und einer grauen Haut. Das ringförmige Maul ist von Zähnen gespickt.

Verhalten: Der Horror hat sich auf die Jagd auf kulturschaffende Wesen spezialisiert. Meist heftet es sich an ein Schiff oder eine Mole und beginnt Zwietracht und Hass zu säen. Wird dann irgendwann eine Leiche über Bord geworfen, frisst er sich 1W6+2

Tage daran satt. Dann beginnt das Spiel von vorne.

Kampf: Niemals freiwillig.

Wert: Die Rune ist Grad x Grad x 10 Gulden wert.

Zauberbögel – Herren der Lüfte

„Und siehe, die Vögel aus Erz erhoben sich über die Sümpfe von Xyalos und ließen ihre ehernen Federn fallen, und Blut mischte sich mit dem Wasser, als sie Eolarios trafen. Doch von Heldenmut nahm er den Bogen Llannis und sieben mal sieben Vögel aus Erz fielen in den Sumpf. Und dort wo sie fielen wurde der Boden fest und aus dem Sumpf entstand die Stadt Orontos.“

Auszug aus der Legende von Eolarios, vierte Heldentat, Kapitel elf.

Phönix

STR: 10 **GES:** 13 **INT:** 5 **CHR:** -5

WK: 15 **WN:** 13 **VT:** 12 **LP/AP:** 20

Bewegung: 15m hüpfend, 150m fliegend.

Angriffe:

Klauen 12 (1W6)

Schnabel 15 (1W6+2)

Verteidigung 12/8 (17 PW 1) **Wundschwelle** 5

Kräfte:

Flammenaura: Der Vogel ist permanent in Flammen gehüllt, die bei Berührung 1W6 Schaden erzeugen. Für 3 AP kann er einen heftigen Ausbruch der Flammen bewirken, der jeden in 10m Umkreis mit 2W6 verbrennt.

Aussehen: Der Phönix ist einer der prächtigsten Vögel. Mit 5m Spannweite und einem rotgoldenen Gefieder gleicht er von seiner Gestalt her einem Adler mit einigen sehr langen Federn an Kopf und Hals.

Verhalten: Feuervögel leben meist in der Nähe von Vulkanen, in denen sie ihre Eier ablegen. Im Umland jagen sie mit ihrem Feuer recht erfolgreich, werden aber nie zahlreich, da die meisten Eier zu heiß oder kalt liegen, wenn der Vulkan nicht sehr berechenbar ist.

Kampf: Wer sich ernsthaft mit einem Phönix anlegt, wird ziemlich gebraten werden. Hat man einen Schutz vor Feuer, wird der Phönix mit seinen Klauen und dem Schnabel angreifen, sofern seine Brut bedroht ist - sonst gibt es kaum einen Grund für ihn zu kämpfen.

Wert: Die Rune ist Grad x Grad x 10 Gulden wert. Die Federn bringen noch einmal bis zu 50 Gulden bei perfekter Erhaltung, 10 Gulden nach einem Kampf.

Erzflügler

STR: 15 **GES:** 10 **INT:** 5 **CHR:** -3

WK: 15 **WN:** 13 **VT:** 13 **LP/AP:** 20

Bewegung: 15m laufend, 150m fliegend.

Angriffe:

Schnabel 12 (1W6+2)

Verteidigung 12/8 (17 PW 4) **Wundschwelle** 5

Kräfte:

Federpfeile: Für 1 AP kann der Vogel einen Hagel von scharfen Federn abschießen, die 1W6 Ziele mit je 1W6+2 P treffen - die Federn durchschlagen auch Metallpanzer!

Aussehen: Diese prächtigen Vögel sehen aus wie übergroße Kraniche mit metallenen Federn. Je nach Nahrung schimmern sie wie Eisen, Kupfer, Silber oder gar Gold.

Verhalten: Diese Vögel sind ausgesprochen selten. Man findet sie nur dort, wo der Boden oberflächlich Metall enthält. Ihre Federn lagern das Metall des Bodens an - meist Eisen, seltener Kupfer, sehr selten Silber und fast nie Gold. Sie leben in Gruppen von 3W6 Tieren, die ihr Revier hart verteidigen.

Kampf: Erzflügler kämpfen immer aus der Luft. Sie fliegen schnell über den Gegner und decken ihn mit Federn ein.

Wert: Die Rune ist Grad x Grad x 10 Gulden wert. Die Federn vor dem Abschuss pro Tier 10 (Eisen), 30 (Kupfer), 300 (Silber) oder 3000 (Gold) Gulden. Jeder Vogel enthält effektiv nur 5 kg Metall, der eigentliche Wert liegt in der filigranen Struktur der Federn.

Sturmvogel

STR: 10 **GES:** 15 **INT:** 5 **CHR:** -10

WK: 15 **WN:** 13 **VT:** 13 **LP/AP:** 20

Bewegung: 15m laufend, 150m fliegend.

Angriffe:

Schnabel 12 (1W6+2)

Verteidigung 12/8 (17 PW 1) **Wundschwelle** 5

Kräfte:

Blitzruf: Der Vogel kann für 1 AP jedem Wesen in 30m Umkreis mit Blitzen 2W6 Schaden zufügen.

Aussehen: Bis auf die 5m Spannweite und das blausilberne Gefieder erinnert der Vogel an einen Albatross - der andauernd von Blitzen getroffen wird, ohne Schaden zu erleiden.

Verhalten: Diese Vögel leben immer mitten in Stürmen. Was sie fressen oder wovon sie leben, ob sie den Stürmen folgen oder sie lenken, wie viele es gibt und wie sie brüten - niemand weiß es.

Kampf: Um einen Sturmvogel überhaupt zu erreichen, muss man seine Geschosse oder Zauber durch einen Sturm schicken. Der Vogel wird als Rache einige Blitze rufen und dann verschwinden.

Wert: Grad x Grad x 10 Gulden für die Rune, ein

lebender Vogel wäre eine einzigartige Rarität - selbst tote sind fast nicht aufzutreiben.

Todeskrähe

STR: 8 **GES:** 13 **INT:** 7 **CHR:** +2

WK: 15 **WN:** 15 **VT:** 12 **LP/AP:** 15

Bewegung: 15m laufend, 150m fliegend.

Angriffe:

Schnabel 12 (1W6)

Verteidigung 12/8 (0 PW 0) **Wundschwelle** 5

Kräfte: Sprechen die regionale Sprache.

Weissagung: Wenn der Vogel gerade ein frisches (na ja, nicht immer frisches) Aas gefressen hat, kann er mit den Resten von dessen Seele hellsehen. Es kommt eine stark verzerrte Prophezeiung für die nächsten 1W6 Wochen heraus.

Leichennest: Der Vogel legt eines seiner Eier in den Bauchraum einer größeren Leiche. Wenn das Küken schlüpft, kann es den Kadaver für 1 AP 10 Minuten lang animieren. Werte wie ein Zombie.

Aussehen: Riesige Krähenvögel mit 4m Spannweite und einem Gefieder, das jedes Licht schluckt.

Verhalten: Die Todeskrähen leben, anders als ihre kleinen Artgenossen, nicht in Schwärmen, sondern meist einzeln. Wie alle Krähen fressen sie Aas - finden aber deutlich mehr und tauchen oft auf einem Schlachtfeld auf, bevor die Generäle überhaupt wissen, dass eine Schlacht geplant ist. Werden sie von Sterblichen belästigt, verscheuchen sie sie, indem sie ihnen einige negative Dinge aus ihrer Zukunft voraussagen - für Futter gibt es mitunter auch eine positive Vorausschau.

Kampf: Da sie angeblich das Schicksal nicht nur sehen sondern auch manipulieren können, greift kein Tier und kein geistig gesunder Mensch sie an. Falls doch, fliehen sie und sprechen eine möglichst negative Prophezeiung aus - die sich auch erfüllen wird!

Wert: 10 bis 250 Gulden für die Rune - allerdings sind diese schwer zu verkaufen, da jeder das Unglück dieser Vögel fürchtet!

Fabelwesen – Hüter der Natur

„Schon den ganzen Tag bin ich durch den Wald geirrt, und dann, am späten Nachmittag, kam ich auf eine Lichtung. Und dort stand es - silbern schimmernd, das stolze Horn emporgereckt, die Umgebung bewundernd. Ich fühlte sogleich einen tiefen inneren Frieden, ein warmes Gefühl wie im Schoß meiner Mutter - nie werde ich es vergessen! Ich ging näher heran und dann - als hätte es meine jugendliche Unschuld gerochen, kam es näher und schnupperte an meiner Hand - und dann, nur ein schneller Stoß mit dem Dolch, und ich hatte es erledigt! So, und soll ich dir nun erzählen, wie ich das andere Einhorn erlegt habe, das mit dem goldenen Horn?“

Honorius von Wilken, adeliger Jäger (kurz vor seiner Ermordung durch einen wild gewordenen elfischen Attentäter).

Einhorn

STR: 20 **GES:** 13 **INT:** 5 **CHR:** 15

WK: 15 **WN:** 14 **VT:** 15 **LP/AP:** 30

Bewegung: 40m galoppierend.

Angriffe:

2 x Trampeln 12 (1W6+3)

Hornstoß 15 (2W6 P)

Verteidigung 8 (17 PW 1) **Wundschwelle** 10

Kräfte: Bosheit wittern 17.

Reinigende Berührung: Mit einer Berührung seines Hornes kann das Einhorn für 3 AP nicht nur Gifte und Krankheiten aus Wesen entfernen, sondern auch 3W6 Schaden gegen böse Wesen und Todsünder anrichten.

Aussehen: Einhörner ähneln prächtigen weißen Pferden mit einem schneckenhausartig verdrehten geraden Horn auf der Stirn.

Verhalten: Als „Hüter der Wiesen“ leben Einhörner in lichten Urwäldern, der freien Steppe, lauschigen Wiesen oder an magischen Orten. Dort hüten sie die natürliche Ordnung und vertreiben jene, die übermäßig jagen oder das Land veröden wollen. Jene, die rein im Herzen sind, können sich ihnen manchmal nähern und Heilung erlangen. Als Reiter akzeptieren sie jedoch nur eine Handvoll Sterbliche.

Kampf: Falls ein Einhorn seine Wiesen verteidigen muss, greift es mit zwei Tritten oder einem Hornstoß pro Runde an und tötet den bösesten Gegner zuerst.

Wert: Das Horn eines Einhorns kann jedes Gift neutralisieren und ist daher 100 Gulden wert, die Rune 10 bis 250.

Waldschat**STR:** 30 **GES:** 12 **INT:** 5 **CHR:** 10**WK:** 15 **WN:** 13 **VT:** 15 **LP/AP:** 50**Bewegung:** 20m wankend.**Angriffe:**

2 x Armkeule 12 (2W6)

Verteidigung 8 (17 PW 4) **Wundschwelle** 10**Kräfte:****Waldwandel:** Für 3 AP kann der Schrat mit einem Baum verschmelzen und aus einem anderen in bis zu 300m Entfernung wieder heraustreten.**Aussehen:** Auf den ersten Blick erinnert ein Waldschat an ein knorriges Stück Holz oder eine seltsame Wurzel, tatsächlich ist er ein 3 bis 4m hohes humanoides Wesen mit einer groben Borke. Statt Augen hat er dunkle Astlöcher.**Verhalten:** Die „Hüter der Wälder“ leben in alten oder magischen Wäldern von der Kraft der Pflanzen und töten jeden, der den Wald roden will oder zu viele Tiere erlegt.**Kampf:** Die Schläge eines Schrates wirken wie Keulenhiebe, und die dicke Haut sorgt mit der hohen Wundschwelle von 10 für lange Kämpfe. Droht er zu verlieren, flieht er durch die Bäume.**Wert:** Die Rune ist 10 bis 250 Gulden wert.**Greif****STR:** 15 **GES:** 16 **INT:** 5 **CHR:** 12**WK:** 15 **WN:** 15 **VT:** 15 **LP/AP:** 35**Bewegung:** 30m laufend, 100m fliegend.**Angriffe:**

2 x Pranken 14 (1W6+3)

Biss 15 (2W6+2)

Verteidigung 10 (17 PW 2) **Wundschwelle** 10**Kräfte:****Felsenflug:** Für 1 AP kann der Greif Felsen von bis zu einer Tonne 10m weit schweben lassen. Nicht sehr nützlich? Nun, wenn unter dem Felsen ein hübscher steiler Hang voller loser Steine ist, und darunter störende Leute herumklettern...**Aussehen:** Greife haben den Körper eines Löwen und den Kopf und die Schwingen eines Adlers, dazu schmale Federrohre und ein Fell aus feinen goldenen, schwarzen oder blauen und weißen Federn.**Verhalten:** Die „Hüter der Berge“ leben in schroffen Schluchten und rauen Hügeln, wo sie als gute Kletterer und mäßige Flieger die besten Raubtiere abgeben. Wer die Natur der Berge zerstört, wird von ihnen gnadenlos verfolgt.**Kampf:** In ihrem Lebensraum greifen sie ihre Beute meist auf schmalen Bergpfaden an, um sie in die Tiefe zu reißen. Der Greif selbst kann durch die Luft nach Belieben angreifen oder entkommen.**Wert:** Die Rune ist Grad x Grad x 10 Gulden wert, das Fell in gutem Zustand weitere 50.**Rätselkröte****STR:** 5 **GES:** 12 **INT:** 15 **CHR:** 12**WK:** 15 **WN:** 12 **VT:** 15 **LP/AP:** 15**Bewegung:** 15m hüpfend, 25m schwimmend.**Angriffe:**

Fangzunge 17 (Schaden höchstens 1...)

Verteidigung 12 (0 PW 0) **Wundschwelle** 5**Kräfte:** Geschichten erzählen 15, Rätsel 17.**Rätselknoten:** Wenn die Kröte einem Sterblichen eine lösbare Rätselfrage stellt und 3 AP ausgibt, kann sie bei Nichtbeantwortung eine beliebige Strafe verhängen. Diese offenbart sich meist als Fluch oder magischer Auftrag.**Aussehen:** Eine 15kg schwere Kröte mit wachen Augen und dicken Warzen.**Verhalten:** Die „Hüter der Quellen“ sind vielleicht die seltsamsten Ungeheuer, denn sie haben die Angewohnheit, Legenden und Geschichten zu erzählen. Bei denen, die ihre Quellen, Tümpel und Bäche zerstören wollen, setzen sie ihre Rätselkraft als Strafe ein. Werden sie zu einem Rätselspiel herausgefordert, bieten sie Informationen oder versunkene Schätze als Lohn.**Kampf:** Nur gegen Insekten und Kleintiere.**Wert:** Die Rune ist Grad x Grad x 10 Gulden wert.

Feentwesen – Völker der Magie

„Ich will nicht mehr! Ich mag nicht mehr! Ich kann nicht mehr!“

Dr. Laurentius nach seinem dreijährigen Forschungsprojekt über die Sozialstruktur der Feen.

Blütenfee

STR: 3 **GES:** 16 **INT:** 11 **CHR:** 13

WK: 13 **WN:** 14 **VT:** 12 **LP/AP:** 8

Bewegung: 50m schwirrend.

Angriffe: sie sind 10 cm groß..

Verteidigung 15 (0 PW 0) **Wundschwelle** 3

Kräfte: Gruppenrituale.

Feenstaub: Für 1 AP können Feen eine Dosis Feenstaub auf ein Opfer streuen. Dieses ist dann nicht nur von starker Euphorie und Verspieltheit erfasst, sondern auch für 10 Minuten schwerelos.

Aussehen: Blütenfeen sehen aus wie 10cm kleine Elfen mit großen Libellenflügeln und Kleidung aus Blütenblättern.

Verhalten: Nervig. Blütenfeen leben in Gruppen von 10 bis 100 in hohlen Bäumen, die eine magische Verbindung zum Feenreich haben. Hier ist ihr sicherer Wohnort, während sie die reale Welt zum Spielen missbrauchen. Feen mögen alles was glitzert, klingelt oder süß ist.

Kampf: Falls Feen angegriffen werden und nicht fliehen können, setzen sie ihren Staub ein. Reicht auch das nicht, oder wurde eine Fee getötet, wirken sie eines ihrer mächtigen Gruppenrituale - einen Fluch, Translokation in einen Vulkan oder ähnliches. Nichts ist schlimmer als rachsüchtige Feen!

Wert: Theoretisch Grad x Grad x 10 Gulden für die Rune, aber kaum ein Magier riskiert es, sich mit Feen anzulegen.

Wurzelgnom

STR: 5 **GES:** 12 **INT:** 8 **CHR:** 8

WK: 15 **WN:** 13 **VT:** 12 **LP/AP:** 10

Bewegung: 25m huschend.

Angriffe:

Zahnstocher 12 (1W6-1)

Verteidigung 10 (0 PW 0) **Wundschwelle** 3

Kräfte: Tunnel graben, Gruppenrituale.

Schrumpfung: Für 1 AP kann der Gnom jeden Gegner für eine Stunde auf seine Größe reduzieren, für 7 AP sogar permanent bis zur Bannung. Die Ausrüstung und Kleidung wird natürlich nicht verkleinert..

Aussehen: Wurzelgnome ähneln 20 cm kleinen Zwergen mit Kleidung aus Rinde und Nagetierfellen.

Verhalten: Die häufigsten Koblode leben in Gruppen

von 3 bis 30 in ausgedehnten Tunnelnetzen unter dem Waldboden, gerne auch mit einigen Ausgängen bei menschlichen Behausungen. Sofern man ihnen regelmäßig kleine Geschenke zukommen lässt, sind sie sehr friedlich und schützen „ihre“ Menschen vor Ungeziefer und Feen. Misshandelt oder tötet man aber einen Wurzelgnom, findet man bald heraus, dass ein Fuchs aus der Nähe recht gefährlich wirkt, wenn man nur stiefelhoch ist...

Kampf: Geschrumpfte Gegner werden mit dem Speer erledigt oder den Ratten zum Fraß vorgeworfen.

Wert: Wieder theoretisch Grad x Grad x 10 Gulden pro Rune, aber nur schwer zu verkaufen.

Feentier

STR: 15 **GES:** 13 **INT:** 5 **CHR:** 12

WK: 15 **WN:** 13 **VT:** 15 **LP/AP:** 30

Bewegung: ca. 30m laufend.

Angriffe:

Je nach Tier 12 (2W6)

Verteidigung 8 (17 PW 2) **Wundschwelle** 10

Kräfte: Tiersinne, Tierfähigkeiten.

Zyklus der Jagd: Wird ein Feentier in der realen Welt getötet, erwacht es beim nächsten Mondtreff in der Feenwelt zu neuem Leben. Außerdem kann es für 1 AP jedes Wesen in Hörweite durch seinen Jagdruf in eine Rolle zwingen: Ein starker Charakter wird ihn so lange jagen bis er zusammenbricht, ein schwacher wird zur panisch getetzten Beute.

Aussehen: Feentiere erscheinen als seltsam gefärbte, aber prächtige und große Wildtiere, meist Hirsch, Wildschwein, Wolf, Bär oder Lachs, aber auch viele andere Formen wurden angeblich beobachtet.

Verhalten: Die magischen Verkörperungen der Jagd und des Lebenszyklus nehmen eine Rolle ein: Jäger oder Beute. Unentwegt gehen sie in der realen Welt diesem Spiel nach, hetzen die würdige Beute oder lassen sich vom guten Waidmann erlegen.

Kampf: Fair und hart. Wird das Tier getötet, grüßt es als letzte Tat den Sieger.

Wert: Das Fell ist gute 10 bis 50 Gulden wert, das Fleisch der Beutetiere eine Delikatesse. Eine Rune gibt es nur, wenn das Tier in der Feenwelt erlegt wurde - was alles andere als leicht ist!

Klabautermann**STR:** 5 **GES:** 12 **INT:** 11 **CHR:** 12**WK:** 15 **WN:** 12 **VT:** 13 **LP/AP:** 12**Bewegung:** 25m Seemannsgang.**Angriffe:**

Messer 12 (1W6-2)

Verteidigung 10 (0 **PW** 0) **Wundschwelle** 5**Kräfte:** Segeln 14, Seemannsgarn 18.

Fahrtengeschick: Wenn der Klabautermann 3 AP ausgibt, wird sein Schiff ein Unglück ereilen oder ein drohendes verhindert werden. Diese Kraft ist vielleicht eine der mächtigsten, hat sie doch schon Seeungeheuer besänftigt oder schwere Schiffe sicher über Riffe gleiten lassen.

Aussehen: Wie ein 20cm kleiner Zwerg, der shanghaiit und als Seemann ausgestattet wurde.

Verhalten: Als im 2. Zeitalter die ersten Schiffe gebaut wurden, erkannten einige Kobolde, dass es auf dem Meer keine nervigen Feen gibt. Daher wanderte eine ganze Volksgruppe auf die Meere aus und lebte fortan als blinde Passagiere an Bord der Schiffe. Viele Seeleute spendieren ihnen Essen und Schnaps, damit sie ihr Schiff beschützen. Wird der Klabautermann aber angegriffen oder hält er Schiff und Crew für unwürdig, versenkt er das Schiff durch seine mächtige Kraft.

Kampf: nö, eher nicht.

Wert: Theoretisch Grad x Grad x 10 Gulden für die Rune. Praktisch ist diese nur maritim nutzbar, und kein Kapitän legt sich mit Klabautermännern an!

Riese oder Zyklop**STR:** 35 **GES:** 7 **INT:** 10 **CHR:** 7**WK:** 15 **WN:** 12 **VT:** 20 **LP/AP:** 50**Bewegung:** 30m trampelnd.**Angriffe:**

2 x Hieb oder Tritt 12 (3W6) oder

Sehr große Keule 15 (5W6) oder

Fels 10 (50 Schritt, 3W6)

Verteidigung 6 (20 **PW** 3) **Wundschwelle** 10**Kräfte:**

Erdverbundenheit: So lange ein Riese die Erde berührt, ist er mit ihr magisch verbunden. Er ist damit völlig resistent gegen Gifte und Krankheiten, hat Gegenmagie 20 und regeneriert pro Runde W6 verlorene LP. Auch verlorene Glieder werden ersetzt, wenn der Riese sich einige Tage bis Monate in eine Höhle schlafen legt. Außerdem kann er durch die Erde mit anderen Riesen, Kobolden und Erdgeistern reden, die ihm zumeist wohl gesonnen sind und ihn hilfreich unterstützen.

Aussehen: Riesen sind 4 bis 6 Schritt hohe und massig gebaute Humanoide mit einer borkigen grauen Haut, die wie Fels aussieht. Haare haben sie nicht, und ihr stumpfer Blick lässt an ihrem Verstand

zweifeln. Legt ein Riese sich still auf den Boden, wird er oft für einen knubbeligen Felsen gehalten. Inzwischen machen aber die meisten Riesen die kleinen Sterblichen nach, fertigen sich grobe Kleidung und bringen darin eine Sammlung von Werkzeugen, Fundstücken und „Schätzen“ unter. **Zyklopen** haben eine gelbliche glattere Haut, ein großes Auge und Flecken von lichtem grüngrauen Haar.

Verhalten: Riesen sind alt und mit der Erde verbunden, daher wirken sie auf Sterbliche meist langsam und dumm. Gleichzeitig sind Riesen von den possierlichen „Miniriesen“ fasziniert, wollen ihre schönen Sachen haben und ihre Gesellschaft genießen. Dass sie oft versehentlich Schäden anrichten und nur begrenzt viel von privatem Eigentum halten (sie nehmen was sie wollen, geben dafür aber meist einen „angemessenen Gegenwert“), macht sie aber nicht sehr beliebt. Auf den Nebelinseln, auf Thursgard und in den Bergen sind Riesen noch recht verbreitet (im Nordreich leben vielleicht 1000 bis 1200), sonst sind einzelne Riesen oder gar Familien mit bis zu 10 Mitgliedern ein seltener Anblick. **Zyklopen** sind in Südland verbreitet, auf der Insel Zeryn haben sie sogar ein kleines Königreich aufgebaut. Im Vergleich zu anderen Riesen sind sie hektisch und aggressiv, mitunter sogar bösaartig.

Kampf: Riesen zertreten ihre Opfer mit ihren großen steinharten Füßen oder zermalmen sie mit gigantischen Keulen. Auf Entfernung werfen sie gerne Felsen oder Baumstämme. Einige tragen improvisierte Rüstungen, die meisten begnügen sich aber mit ihrer harten Haut und dem Schutz, den die Erde ihnen bietet.

Wert: Die seltenen Runen sind mindestens doppelt so teuer wie normale Erdrunen, da sie Reliquien eine ähnliche (aber schwächere) Schutzwirkung wie den Riesen bieten. Die steinernen Knochen von Riesen werden zu sehr guten Äxten und Keulen verarbeitet, ein komplettes Skelett bringt gut 200 Gulden. Einige Riesen haben wertvolle Schätze gesammelt, ihr Kram ist ca. 2W6 x 100 Gulden wert.

Ungeheuer – Magische Jäger

„Frage: Also noch mal alles von vorne. Angeklagter, warum waren sie am 11. letzten Monats in dieser Ruine?“

Antwort: Nun, wir hatten von dem Magier den Auftrag, eine Karte aus diesem Buch im Tempel zu kopieren, und damit sind wir dann in die Berge gereist, haben die Höhle hinter dem Wasserfall gefunden und sind rein.

F: Und den Namen dieses ominösen Magiers wollen sie immer noch nicht sagen...

A: Wie gesagt, er hatte eine Illusion als Tarnung.

F: Ah ja. Und wie ist dann ihr Begleiter ums Leben gekommen?

A: Na, da war in der zweiten Ebene doch dieses Monster...

F: Ja, ja. Das Monster. Wie sah es denn aus?

A: Also, es war grün, hatte sechs Beine...

F: Ein Grashüpfer vielleicht?

A: NEIN, es hatte Fell. Und rote Augen. Und es konnte Blitze schießen. Aus seinen Fühlern.

F: Fühler, soso. Hatte es vielleicht auch Flügel? Wie ein Schmetterling?

A: Ja, woher wissen sie das?

F: Euer Ehren, hiermit schließe ich meine Beweisaufnahme. Offenkundig hat der Angeklagte sein wohlhabendes adeliges Opfer unter fadenscheinigen Behauptungen in die Wildnis gelockt, dort ermordet und seine Rüstung samt magischem Schwert an sich gebracht.

A: Aber er war doch tot! Das Monster...

F: In anbetracht des fortgesetzten frechen Leugnens beantrage ich die Höchststrafe. Tod durch Rädern!

A: Aber es WAR da! Und es hatte sieben Augen!"

Auszüge aus dem Protokoll der Verhandlung „das Königreich gegen Armin Holper“, am 18.4. 1031 4. ZA wegen Raubmordes exekutiert.

Riesenspinne

STR: 12 **GES:** 12 **INT:** 4 **CHR:** -5

WK: 13 **WN:** 12 **VT:** 13 **LP/AP:** 20

Bewegung: 20m achtbeinig.

Angriffe:

Giftbiss 13 (1W6+1, Gift lähmt nach 6 Runden für eine Stunde, wenn die Probe auf VT misslingt).

Verteidigung 8 (17 PW 2) **Wundschwelle** 5

Kräfte: Netze weben, Gift.

Netzwurf: Für 1 AP kann die Spinne in bis zu 50m Entfernung ein Netz von 5m Durchmesser erschaffen, das Opfer sicher fesselt. Es kann mit STR -5 zerrissen oder mit Feuer verbrannt werden, Klingen bleiben haften.

Aussehen: Eine sehr große Spinne mit 2m langen Beinen und gut 100kg Gewicht.

Verhalten: Riesenspinnen leben unter der Erde oder in schattigen warmen Regionen, gerne auch im Dschungel oder in der Kanalisation großer Städte. Dort gehen sie einzeln auf die Jagd nach Beute, mitunter leben aber auch bis zu 30 Exemplare in einem großen Netz zusammen. Diese „Rudelspinnen“ sind kleiner und nur halb so schwer (10 LP, PW 1).

Kampf: Sie greifen bevorzugt heimlich von oben an und ziehen ihre Beute unter die Decke oder in einen Baum. Wird ihnen ernsthafter Widerstand geleistet, fliehen sie nach dem Verlust von 2 oder 3 Beinen.

Wert: Grad x Grad x 10 Gulden für die Rune. Die Finsterelfen züchten Riesenspinnen in großen Höhlen um aus ihren Netzen die begehrte Spinnenseide zu fertigen, die nicht so hübsch ist wie normale Seide, aber viel haltbarer und richtig gewebt sogar schussfest.

Sumpfmoloch

STR: 16 **GES:** 10 **INT:** 5 **CHR:** -5

WK: 13 **WN:** 12 **VT:** 14 **LP/AP:** 30

Bewegung: 20m kriechend und schwimmend.

Angriffe:

2 x Fangarm 12 (Saugnäpfe) oder

2 x Stachelarm 15 (1W6+3)

Verteidigung 8 (17 PW 4) **Wundschwelle** 10

Kräfte: Tarnung 17.

Tintenschwärze: Für 1 AP kann der Moloch einen Strahl pure Schwärze verschießen, die einen Bereich von 10m Radius total verdunkelt (Kampf -10). Hält bis zu 10 Minuten.

Aussehen: Dieses 200kg schwere krakenartige Untier hat 4 seiner Fangarme zu kurzen dicken Beinen umgeformt, 2 mittellange Beine haben Stacheln und die restlichen beiden können als Fangarme bis zu 8m lang ausgeschnellt werden. Die Augen mit ihren stundenglasförmigen Pupillen liegen oben am Körper, die schwarze Haut kann Farbe und Struktur ändern.

Verhalten: Sumpfmoloch leben in vielen flachen

Binnengewässern von der Jagd auf Landtiere am Ufer. Sie bilden nur zur Paarungszeit Gruppen, die einen Tümpel voller Jungtiere schützen und versorgen. Leider finden sie auch immer wieder den Weg in die Siedlungen von Menschen.

Kampf: Die Fangarme werden wie Schusswaffen eingesetzt. Sobald sie eine Beute erreichen, wird diese herangezerrt und von den Stachelarmen gepackt, die jede Runde Schaden anrichten, bis die Beute weich ist. Sind zu viele Gegner da, flieht der Moloch durch seine Tarnung ins Wasser.

Wert: Grad x Grad x 10 Gulden für die Rune.

Nachtwürger

STR: 14 **GES:** 14 **INT:** 5 **CHR:** -2

WK: 13 **WN:** 13 **VT:** 14 **LP/AP:** 25

Bewegung: 20m schleichend.

Angriffe:

Schwanzschlinge 15 (Haltegriff) oder
Biss 13 (2W6 Schaden)

Verteidigung 8 (17 PW 3) **Wundschwelle** 10

Kräfte: Heimlichkeit 15, Klettern 15.

Ruheillusion: Für 1 AP kann der Würger ein Gebiet von bis zu 10m Radius so verändern, dass es nach außen unverändert wirkt. Weder Schreie noch Licht dringen nach außen, es scheint alles ruhig zu sein.

Aussehen: Eine Mischung aus Laubfrosch und Affe, mit Saugnäpfen an den Füßen und langem Klammerschwanz. Die Haut ist grau, die großen Glubschaugen gelb.

Verhalten: Der Nachtwürger ist der Horror für unartige Kinder, denn jede Mutter im Nordreich droht damit, sie würden bei Fehlverhalten vom Würger geholt. Tatsächlich haben sich diese schlauen hinterhältigen Biester auf Menschen als Nahrung spezialisiert. Sie dringen nachts in Häuser ein, tarnen ihr Vorgehen durch ihre Illusion und töten dann einen möglichst schwachen kleinen Menschen, den sie nach draußen schleppen und in der Wildnis fressen. Manchmal holen sie auch lebende Vorräte, wenn sie schon gefressen haben und es viele Kinder gibt.

Kampf: Sobald kräftige Erwachsene erscheinen, flieht er über die Dächer. Kinder oder Schwache werden mit einem gezielten Biss in die Kehle getötet und dann mit dem Schwanz nach draußen getragen. Gibt es mehrere Kinder, wird nur eines getötet und das zweite verschleppt.

Wert: Grad x Grad x 10 Gulden für die Rune und 5 bis 50 Gulden Kopfprämie von jeder vernünftigen Regierung.

Dachschleicher

STR: 12 **GES:** 12 **INT:** 7 **CHR:** -3

WK: 13 **WN:** 12 **VT:** 12 **LP/AP:** 20

Bewegung: 15m schleichend, 50m gleitend.

Angriffe:

2 x Klaue 12 (1W6+1) oder
Biss 13 (1W6+3)

Verteidigung 10 (17 PW 4) **Wundschwelle** 5

Kräfte: Heimlichkeit 14.

Schwarmteilung: Mit dieser einzigartigen Kraft kann der Schleicher sich für 3 AP in einen Schwarm von 2W6+8 kleineren Schleichern aufteilen, die taubengroß und recht harmlos sind (Kratzen 12, Schaden 1). Sie kommen aber auch durch enge Lücken und fallen kaum auf. Wird eine Miniversion getötet, kostet das den Schleicher 1 LP permanent.

Aussehen: Dachschleicher erinnern an dürre pavianartige Affen, mit zusätzlichen 3m langen Fledermausflügeln und grauer Schuppenhaut. Sie sind nur 50kg schwer, für ihre Größe aber sehr stark und hässlich.

Verhalten: Als sehr territoriale Wesen besetzt jeder einen Felsen in einer Schluchtregion oder ein Dach in einer Großstadt. Von dort aus jagen sie meist Vögel und kleinere Beute, gelegentlich aber auch große Tiere oder einzelne schwache Menschen. Um sie abzuschrecken, lassen viele Hausherren Statuen in Form von Dachschleichern auf ihren Giebeln errichten, auch in Regionen, wo sie nicht vorkommen. Ihre ärgsten Feinde sind aber Greife - weswegen Greifenstatuen gelegentlich von „vermutlich betrunkenen Jugendlichen“ zerkratzt werden.

Kampf: Schwache Gegner werden angesprungen und am Boden getötet. Bei starken Gegnern teilt sich der Schleicher zum Schwarm und reduziert so die Verluste.

Wert: Grad x Grad x 10 Gulden für die Rune und bis zu 5 Gulden Kopfprämie (ab 51%...).

Raubfledermaus

STR: 6 **GES:** 13 **INT:** 4 **CHR:** 10

WK: 12 **WN:** 15 **VT:** 13 **LP/AP:** 10

Bewegung: 150m fliegend.

Angriffe:

Biss 12 (1W6)

Verteidigung 10 (0 PW 0) **Wundschwelle** 3

Kräfte: Ultraschallsicht.

Schwindelkreischen: Für 1 AP kann die Fledermaus ihren Schrei so verstärken, dass er das Opfer 1W6 AP kostet und ebenso viele Runden lang das Mittelohr verwirrt und -5 auf Kampfproben bringt. Das Lauftempo wird auf ein Viertel reduziert.

Aussehen: Große Fledermäuse mit 3m Spannweite und langer Schnauze.

Verhalten: Diese Nachtjäger schlafen in Höhlen mit

mindestens 10m Deckenhöhe und bis zu 100 Exemplaren. Nachts fliegen sie aus und jagen Kleintiere bis zur Größe von Rehen, die sie alleine oder in kleinen Gruppen von 2 bis 5 Tieren erledigen.

Kampf: Sollte ein Störenfried ihren Schlaf stören, wird er energisch angegriffen. Durch die Schreie desorientiert die Fledermaus ihn, dann ist es nur eine Frage der Zeit, bis die ersten Bisse Lücken in der Rüstung finden - bei bis zu 4 Angreifern pro Runde und andauernden Schreien.

Wert: Grad x Grad x 10 Gulden für die Rune.

Felsenbeißer

STR: 30 **GES:** 8 **INT:** 3 **CHR:** -5

WK: 15 **WN:** 12 **VT:** 15 **LP/AP:** 50

Bewegung: 15m windend.

Angriffe:

Biss 12 (2W6) oder

Überrollen 13 (1W6+1, Fläche)

Verteidigung 6 (17 **PW** 5) **Wundschwelle** 15

Kräfte: Tunnel graben.

Tunnelschluss: Für 3 AP kann der Beißer einen Tunnel oder eine Höhle von bis zu 3m Durchmesser für 10 Minuten schließen - was nicht schnell genug entkommt, wird mit 4W6 zermalmt. Ein wirksamer Schutz gegen ihre größten Feinde, die Lindwürmer.

Aussehen: Ein riesiger grauer Wurm von 1m Dicke und 8m Länge, gut 5t schwer. Das Ringmaul ist mit Zähnen gespickt, Augen sind nicht erkennbar.

Verhalten: Die Felsenbeißer leben recht friedlich davon, in der Unterwelt die Leuchtflechten von den Wänden zu kratzen. Dafür erweitern sie die Tunnelnetze und legen in den Höhlen Furchen an den Wänden an, um die Wachstumsfläche der magischen Leuchtflechten zu vergrößern.

Kampf: Wird ein Felsenbeißer angegriffen, versucht er seinen Gegner in den engen Gängen zu zerquetschen oder schließt den Tunnel durch seine Magie kurzzeitig.

Wert: Grad x Grad x 10 Gulden für die Rune.

Tiermenschen – Künstliche Völker

„Ich hatte 4 Jahre Squirks unter meinem Haus. Bin immer gut mit ihnen zurechtgekommen. Haben die Ratten ferngehalten und den Müll beseitigt. Manchmal habe ich ihnen sogar ne Schale Milch hingestellt. Aber wo wir das neue Pferd bekommen haben, da hat mein Mann sie wegmachen lassen. Von wegen dem Hafer, den hätten wir dann nicht mehr offen stehen lassen können. Schade eigentlich...“

Elfriede, Hausfrau aus Lärchenfurt

Alle angegebenen Werte von Tiermenschen sind Durchschnitt, Individuen können davon erheblich abweichen!

Squirk

STR: 4 **GES:** 14 **INT:** 8 **CHR:** 12

WK: 7 **WN:** 13 **VT:** 11 **LP/AP:** 8

Bewegung: 20m huschend.

Angriffe:

Kleine Waffe 10 (1W6)

Verteidigung 10 (0 **PW** 0) **Wundschwelle** 3

Kräfte: Heimlichkeit 15, Klettern 15.

Aussehen: Squirks sind Mischlinge aus Mensch und Ratte. Mit ihrer Größe von $\frac{1}{2}$ m werden sie kaum schwerer als 10kg und haben weitgehend Rattengestalt, aber geschickte Hände und genügend Verstand, um Werkzeuge und Kleidung herzustellen.

Verhalten: Als Kulturfolger sind Squirks nur in größeren menschlichen Ansiedlungen zu finden, in denen sie die Kanalisation, Keller und Dachböden bevölkern. Wie Ratten leben sie von den Abfällen der Gesellschaft recht gut, oft verbünden sie sich aber mit Dieben oder, im Gegenzug, mit der Regierung. Für ihre Schnüffeldienste erwarten sie Nahrung und Schutz. Wie viele es gibt weiß niemand, da sie sich auch in großen Gruppen sehr gut verbergen und oft für Ratten gehalten werden. Sie sprechen immer einen Dialekt der örtlichen Sprache.

Kampf: Im Notfall greifen ganze Rudel mit kleinen Wurfspießen und Messern an, klettern auf die Gegner und attackieren das Gesicht.

Wert: Als Spione und Müllabfuhr groß aber unterschätzt.

Gnoll**STR:** 12 **GES:** 12 **INT:** 8 **CHR:** 10**WK:** 11 **WN:** 12 **VT:** 12 **LP/AP:** 16**Bewegung:** 20m laufend.**Angriffe:**

Waffe 12 (1W6+2)

Verteidigung 8 (0 PW 0) **Wundschwelle** 5**Kräfte:** Spuren riechen 12.

Aussehen: Gnolle sind Mischlinge aus Mensch und Wolf. Sie haben je nach Region ein kurzes gelbes, mittleres schwarzes oder langes graues Fell. Etwas kleiner und leichter als Menschen sind sie dennoch kräftig und zäh.

Verhalten: Als geborene Jäger bevölkern die meisten Gnolle den Nordwald in halb nomadischen Stämmen. Einige Banden treiben sich aber auch im Nordreich herum und leben von Wilderei, Raub, Solddiensten oder als Jäger und Kopfgeldjäger im Dienste eines Herrn.

Kampf: Als Rudeljäger versuchen sie immer ihre Gegner einzukreisen und durch Wurfaffen und Pfeile zu schwächen, bevor nach einem Ablenkungsmanöver der Angriff erfolgt.

Wert: Gute Infanterie und sehr gute Jäger.

Satyr**STR:** 8 **GES:** 12 **INT:** 8 **CHR:** 13**WK:** 10 **WN:** 11 **VT:** 12 **LP/AP:** 13**Bewegung:** 25m laufend.**Angriffe:**

Waffe 10 (1W6+1)

Verteidigung 8 (0 PW 0) **Wundschwelle** 5**Kräfte:** Musizieren 15, Keltern 13.

Aussehen: Satyrn sind Mischlinge aus Mensch und Ziege. Sie sind leichter und kleiner als Menschen und haben ein zotteliges Fell je nach Lebensraum.

Verhalten: Die Bewohner lichter Wälder, kleiner Inseln und sonniger Hügelregionen gelten als ungemein gesellig und gastfreundlich, weshalb sie im Gegensatz zu den meisten Tiernmenschen kaum verfolgt werden und einen gewissen Rechtsschutz genießen. Sofern sie nicht in ihren Dörfern um das Sonnenmeer leben und Landwirtschaft treiben (ihr Wein ist ein beliebtes Handelsgut), arbeiten sie als Gaukler und unterhalten Menschen mit Tanz und Musik. Ihre Lüsterheit ist ebenfalls berühmt, erstreckt sich aber hauptsächlich auf die eigenen Artgenossen.

Kampf: Nur im Notfall, dann werden Speere, Äxte und Werkzeuge eingesetzt.

Wert: Wer Wein und Feste mag, schätzt sie hoch ein.

Borog**STR:** 13 **GES:** 11 **INT:** 8 **CHR:** 9**WK:** 10 **WN:** 11 **VT:** 13 **LP/AP:** 18**Bewegung:** 25m laufend.**Angriffe:**

Waffe 11 (1W6+3) und/oder

Hauer 13 (1W6+2)

Verteidigung 8 (0 PW 0) **Wundschwelle** 5**Kräfte:** Riechen +5.

Aussehen: Borogs sind Mischlinge aus Mensch und Wildschwein. Sie haben massige Schultern und Köpfe, Hauer und ein kurzes graues Fell. Mit durchschnittlich 100kg sind sie schwerer als Menschen, aber dennoch kleiner.

Verhalten: Eigentlich wären Borogs als gute Bauern und gesellige Wesen gute Nachbarn, würden sie nicht das selbe Land brauchen wie Menschen. Da ihnen der Charme der Satyrn fehlt, werden sie oft verfolgt und haben einen Hass auf die Menschheit entwickelt, der sie zu brutalen Kämpfern macht. In abgelegenen Regionen bilden sie aber die größte Gruppe der Tiernmenschen, da sie Landwirtschaft, Gruppenbildung und Kampf meistern.

Kampf: Sturmangriffe sind ihre liebste Taktik, und nur bei einem solchen können sie zu ihrer Waffe auch die Hauer einsetzen. Meist tragen sie Spieße, Äxte und Lederpanzer.

Wert: Borogsklaven werden für Gladiatorenkämpfe und die Plantagen der Kolonien gekauft, Preis: 10 bis 50 Gulden.

Minotaurus**STR:** 16 **GES:** 11 **INT:** 8 **CHR:** 10**WK:** 13 **WN:** 12 **VT:** 14 **LP/AP:** 25**Bewegung:** 25m laufend.**Angriffe:**

Waffe 12 (2W6) und/oder

Hornstoß 14 (1W6+3)

Verteidigung 8 (0 PW 0) **Wundschwelle** 10**Kräfte:** -

Aussehen: Minotauren sind Mischlinge aus Mensch und Rind. Männliche Minotauren sind mit 300kg größer und schwerer als Trolle, Weibchen entsprechen ihnen. Es gibt eine Vielzahl von Mustern und Farben.

Verhalten: Wilde Minotauren züchten Vieh in kargen Bergregionen oder der Steppe und bilden kleine Dörfer, in denen ein Mann bis zu 20 Ackerbau treibende Frauen hat, während Junggesellen als Nomaden umherziehen. Im Grunde sind sie friedlich und gute Nachbarn, aber da sie groß und die Männer reizbar sind, hat man sie im Nordreich weitgehend versklavt oder ausgerottet.

Kampf: Der erste Angriff ist einen Hornstoß und einen Waffenangriff, danach kämpfen sie mit ihren

Äxten, Keulen oder Stangenwaffen.

Wert: Gesunde männliche Minotauren sind als Gladiatoren in den Arenen Soldales und allen illegalen Kampfgruben 30 bis 300 Gulden wert. Weibchen und „Ochsen“ (ohne Hoden und Hörner) sind als Plantagensklaven 20 bis 100 Gulden wert.

Harpyie

STR: 7 **GES:** 12 **INT:** 7 **CHR:** 10

WK: 10 **WN:** 13 **VT:** 10 **LP/AP:** 10

Bewegung: 15m hüpfend, 100m flatternd.

Angriffe:

Steine 8 (1W6+3)

Klauen 12 (1W6+1)

Verteidigung 10 (0 PW 0) **Wundschwelle** 3

Kräfte: Fliegen 12.

Aussehen: Harpyien sind Mischlinge aus Mensch und Greifvogel. Sie haben 4m Spannweite und ein braunes Gefieder.

Verhalten: Harpyien nisten auf Felsklippen oder eher hohen Bäumen in Gruppen von 10 bis 100 Exemplaren. Sie fliegen in die Umgebung und suchen sich ihre Nahrung zusammen, meist Aas, geraubtes Vieh und Feldfrüchte der Menschen. Ansonsten sind sie nicht aggressiv und können mitunter als fliegende Boten (unzuverlässig) oder Aufklärer (noch weniger zuverlässig) gewonnen werden.

Kampf: Wird ihr Nest angegriffen, wehren sie sich mit Steinwürfen aus großer Höhe.

Wert: Als Boten und Kundschafter von sehr schwankendem Wert - mitunter vergessen sie ihren Auftrag oder fliegen das falsche Ziel an.

Kentaur

STR: 15 **GES:** 11 **INT:** 8 **CHR:** 10

WK: 12 **WN:** 12 **VT:** 12 **LP/AP:** 20

Bewegung: 40m galoppierend.

Angriffe:

Waffe 12 (1W6+3) oder

2 x Ausschlagen 10 (1W6+1)

Verteidigung 8 (0 PW 0) **Wundschwelle** 5

Kräfte:

Aussehen: Kentauren sind Mischlinge aus Mensch und Pferd. Aus einem ponygroßen Körper ragt ein Oberkörper mit Armen und Pferdekopf heraus. Mit ca. 200kg sind sie kleiner als normale Pferde, ihr Oberkörper entspricht dem eines Menschen.

Verhalten: Die Herrscher der Steppe sind das stolzeste Volk der Tiermenschen, denn im Meer aus Gras haben sie das Sagen! Stämme von bis zu 10 000 Kentauren werden von einem Khan geleitet, und wenn sich ein Großkahn über die anderen erhebt, droht eine gewaltige Invasion. Die anderen Völker der Steppe sind ihnen tributpflichtig.

Kampf: Die meisten Kentauren sind gute

Bogenschützen und Speerwerfer. Im Nahkampf setzen sie dann ihre Hufe oder Speere ein.

Wert: Kentaurensklaven sind für Arena oder Plantage 15 bis 75 Gulden wert.

Sirene

STR: 10 **GES:** 11 **INT:** 8 **CHR:** 12

WK: 10 **WN:** 10 **VT:** 11 **LP/AP:** 13

Bewegung: 15m schwimmend.

Angriffe:

Waffe 10 (1W6+1)

Verteidigung 6 (0 PW 0) **Wundschwelle** 5

Kräfte: 10 Minuten tauchen, Ultraschall.

Aussehen: Sirenen sind Mischlinge aus Mensch und Delphin. Sie haben den Schwanz und die Haut des Tieres, Arme und Kopf des Menschen. Ihre Stimmen sind sehr hell, denn sie können so unter Wasser sprechen und sich grob im Dunkeln orientieren, aber nicht so gut wie Delphine.

Verhalten: Vermutlich sind die Sirenen die häufigste Tiermenschenart, denn sie haben die flachen felsigen Küsten aller Kontinente und vieler Inseln besiedelt. Da sie kein Wasser atmen können, haben sie sich unter dem Meer Kuppeln gebaut, in denen es unter der Decke Luft gibt, die von Wasserpflanzen erfrischt wird. Ob die Sirenen nur kleine Schlupfwinkel haben oder, wie die Legenden berichten, auch ganze Städte voller versunkener Schätze, weiss niemand.

Kampf: Der Gegner wird eingekreist, mit Netzen gefangen und mit Harpunen und Dreizacks getötet. Auch abgerichtete Delphine oder gar Wale stehen zu Verfügung!

Wert: Sirenen lassen sich kaum versklaven, als Handelspartner bieten sie aber an einigen Küsten kostbare Perlen, Muscheln und Korallen gegen Glasperlen, Stoffe und Werkzeuge zum Tausch.

Naturgeister – der Umwelt zuliebe

„Geist des Waldes! Ich nehme dein Holz, um meine Hütte zu heizen und Essen zu kochen. Ich nehme deine Pilze als Nahrung und deine Eicheln, um meine Schweine zu mästen. Nimm dieses Beil als Tribut und als Zeichen, dass ich kein lebendes Holz schlagen werde. Schütze meine Familie, denn sie ist Teil deines Reiches wie auch die Pflanzen und Tiere!

Traditionelles Frühlingsritual der Bauern der gomdischen Wälder.

Waldgeist

STR: 15 **GES:** 11 **INT:** 5 **CHR:** 10

WK: 15 **WN:** 12 **VT:** - **LP/AP:** 30

Bewegung: 30m rutschend.

Angriffe:

2 x Asthieb 13 (1W6+2)

Verteidigung 8 (20 **PW** 3)

Kräfte:

Waldmacht: Der Waldgeist kann für 3 AP pro Minute in 30 Schritt Umkreis alle Pflanzen bewegen und alle Waldtiere kontrollieren. Für Beobachter scheint es, als ob plötzlich der Wald selbst zum Leben erwacht.

Aussehen: Waldgeister sammeln ihren Körper aus den Pflanzenresten des Waldbodens. Er hat keine bestimmte Form und erinnert oft an einen hyperaktiven Komposthaufen.

Verhalten: Waldgeister lieben alte Wälder mit intaktem Ökosystem, vor allem aber wirklich alte und knorrige Bäume, in denen sie leben. Wird solch ein Baum beschädigt, erscheinen sie sofort um ihn zu verteidigen, aber auch in einem Umkreis von wenigstens 100 Schritt werden Waldfrevel gesüht. Dabei haben sie keine Probleme mit bescheidenen Jägern oder Sammlern, sofern sie eine (symbolische) Gegenleistung für die entnommenen Tiere und Pflanzen leisten.

Kampf: Im Kampf schlagen Waldgeister mit ihren „Armen“ aus Reisig und Wurzeln zu und erwecken die Pflanzen zu „hektischem Leben“, während sie die Tiere als Beobachter und Wächter nutzen. Sollten sie entkörpert werden, sind sie nur für kurze Zeit gebannt.

Wassergeist

STR: 13 **GES:** 12 **INT:** 5 **CHR:** 10

WK: 15 **WN:** 12 **VT:** - **LP/AP:** 30

Bewegung: 20m fließend.

Angriffe:

Ertränken 12 (Würgen)

Verteidigung 10 (20 **PW** 3)

Kräfte:

Wassermacht: Für 3 AP kann der Geist in bis zu 30 Schritt Umkreis für eine Minute starke Strudel und 10m hohe Wellen erzeugen, wenn denn genug Wasser da ist. Außerdem kann er alle Meerestiere in Reichweite kontrollieren.

Aussehen: Unter Wasser, wo er sich meistens aufhält, ist ein Wassergeist kaum zu erkennen, nicht mehr als ein Schimmern oder eine leichte Trübung. Über Wasser erscheint er als eine Art Fladen oder Wurm aus Wasser - mitunter komplett mit Fischen darin...

Verhalten: Wassergeister leben vor allem in der Nähe von Quellen, Strudeln, Strömungen und anderem bewegten Wasser sowie als Frostgeister in Gletschern und Schneewehen. Sie halten das Wasser stets rein und reich an Fischen, was sie beliebt macht, spielen aber auch gerne mit „Treibgut“ wie Booten und fremdartigen Tieren wie schwimmenden Sterblichen, was nicht ganz so gut ankommt. Aggressiv werden sie nur, wenn ihr Wasser verschmutzt oder überfischt wird, mit Anglern oder Harpunieren haben sie generell keine Probleme (umgekehrt schon, wenn sie immer wieder am leeren Angelhaken zupfen...).

Kampf: Wassergeister drücken ihren Opfern die Luft aus den Lungen (oder das Wasser aus den Kiemen) und hetzen Raubfische auf sie. Sollten sie entkörpert werden, sind sie nur für kurze Zeit gebannt.

Himmelsgeist

STR: 8 **GES:** 15 **INT:** 5 **CHR:** 10

WK: 15 **WN:** 12 **VT:** - **LP/AP:** 30

Bewegung: 200m wehend.

Angriffe:

Blitz 10 (1W6 LP und Runden -5 auf GES)

Verteidigung 12 (0 **PW** 0)

Kräfte:

Windmacht: Der Geist kann für 3 AP pro Minute in bis zu 30 Schritt Umkreis einen heftigen Wirbelwind erzeugen und lenken, der sogar Menschen hochheben oder Dächer abdecken kann. Außerdem gehorchen ihm auch fliegende Tiere.

Aussehen: Himmelsgeister erscheinen als eine Art „Windschlauch“, in dem immer leichtes Material herumfliegt und der nicht stillstehen kann.

Verhalten: Himmelsgeister haben keine festen Gebiete außer einigen Schluchten oder Küsten, an

denen ein sehr konstanter Wind weht. Ansonsten sind sie gar nicht konstant, sondern wandern mit dem Wind herum und spielen mit allem, was sie leicht anheben können. Aggressiv werden sie fast nie, nur auf Luftverschmutzung in größerem Umfang reagieren sie wütend - vor allem Zwerge haben oft „Geisterwind“ in ihren Hochöfen, während an Vulkanen oft regelrechte Schlachten zwischen Feuer- und Windgeistern stattfinden, die ebenso erbittert wie sinnlos sind.

Kampf: Himmelsgeister können jede Runde einen kleinen Blitz erzeugen, der aber mehr behindert als schadet. Ansonsten wehen sie ihren Gegnern Dreck entgegen oder werfen sie um. Sollten sie entkörpertert werden, sind sie nur für kurze Zeit gebannt.

Herd- und Feuergeister

STR: 10 **GES:** 12 **INT:** 5 **CHR:** 10

WK: 15 **WN:** 12 **VT:** - **LP/AP:** 30

Bewegung: 30m brennend.

Angriffe:

Flammenhand 12 (2W6)

Verteidigung 10 (0 PW 0)

Kräfte:

Herdhüter: Der Herdgeist kann nicht nur für 3 AP pro Minute in 30 Schritt Umkreis nach Belieben kleine Flammen erzeugen und löschen, als Geist der Siedlungen hat er auch die Möglichkeit, menschlichen Hausrat und andere künstliche Gegenstände zu beleben. **Feuergeister** hingegen können Lava und flüssiges Metall bewegen.

Aussehen: Herdgeister erscheinen als kleine bis mittlere Flammen, die umher springen und nur auf Wunsch etwas verbrennen - sie können über Haftfeuer laufen, ohne es zu entfachen! Feuergeister hingegen sind große Flammen oder Fladen aus Lava oder flüssigem Metall.

Verhalten: Herdgeister als Geister des nützlichen kontrollierten Feuers werden von den wilden Feuergeistern getrennt, auch wenn nicht klar ist, ob sie nicht mal das eine und mal das andere sind. Sie spielen mit den dauerhaften kleinen Flammen der Menschen, ohne jedoch Schäden anzurichten. Die Feuergeister hingegen werden gefürchtet, da sie in Koch-, Schmiede- oder Hochofenfeuer fahren und sie heftig und gefährlich auflodern lassen.

Kampf: Herd- und Feuergeister verbrennen ihre Gegner durch Berührung oder aktivieren den Kram der Umgebung bzw. werfen mit Lava oder flüssigem Metall. Sollten sie entkörpertert werden, sind sie nur für kurze Zeit gebannt.

Engel – zu gut um wahr zu sein

„Engel sind echt das letzte! Fliegen den ganzen Tag rum, leuchten mit ihrer Aura wenn man schlafen will, singen fromme Lieder, retten Unschuldige und - also das schlimmste ist dieses selige Lächeln! Ich hab schon jede Droge ausprobiert, aber das kriege ich nie hin! Also, wenn die zu den Guten gehören, dann bleib ich lieber in der Hölle! Noch Wein?“

Sklaiffarr, Dämon der Habsucht, 3. Hölle

Engel der Wahrheit

STR: 10 **GES:** 10 **INT:** 13 **CHR:** 12

WK: 15 **WN:** 15 **VT:** - **LP/AP:** 30

Bewegung: 50m schwebend.

Angriffe:

Lichtschwert 13 (1W6+3 oder Strafe)

Verteidigung 10 (20 PW 3)

Kräfte:

Wahrheit: Engel der Wahrheit können nicht lügen und drücken sich immer präzise aus. Sie haben weder Humor noch Phantasie, dafür aber ein sehr gutes Gedächtnis. Oft werden sie als Zeugen für Verträge oder Verhöre beschworen.

Waage des Urteils: In hoher Inkarnation können Engel der Wahrheit mit ihrer Waage die gegenteiligen Aussagen von zwei Augenzeugen gegeneinander abwägen. Beide Aussagen werden notiert und auf die Waagschalen gelegt, die eher der Wahrheit entsprechende wiegt schwerer - es wird aber nur nach der subjektiven Überzeugung der Zeugen entschieden, nicht objektiv!

Schwert des Richtens: In hoher Inkarnation kann der Engel mit seinem Schwert nicht nur Sünder strafen, er kann auch mit einer Berührung rechtmäßige Urteile als Leibstrafe vollstrecken. Eine Berührung kann also wie 30 Peitschenhiebe schmerzen, den Täter wie ein Pranger fesseln oder ihm die Knochen zerschmettern wie beim Rädern.

Aussehen: Engel können entweder als niedere Inkarnation unsichtbar bis durchscheinend, oder als hohe Inkarnation im Körper eines frommen Initiierten der Sonnenkirche mit leuchtender Aura und Flügeln aus reinem Mana auftreten. Engel der Wahrheit tragen als Zeichen und Werkzeuge eine Waage und ein Schwert.

Verhalten: Engel der Wahrheit sind gestrenge und unbestechliche Diener der Gerechtigkeit. Sie können nicht selber über Recht oder Unrecht entscheiden, aber wie „heilige Abhörwanzen“ als perfekte unsichtbare Zeugen dienen, Zeugen bewerten oder Täter bestrafen.

Kampf: Aus Kriegen und Fehden halten sich Engel der Wahrheit immer heraus, wenn es aber um das

Bestrafen eines Übeltäters geht, lassen sie sich von nichts abschrecken. Wird ein Engel im Kampf entkörperert, ist er lediglich kurze Zeit gebannt, der Wirtskörper einer hohen Inkarnation aber tot. Verbrecher lassen Engel, die gegen sie aussagen könnten, oft von Magiern für 99 Jahre verbannen.

Engel der Geborgenheit

STR: 10 **GES:** 10 **INT:** 10 **CHR:** 15

WK: 15 **WN:** 13 **VT:** - **LP/AP:** 30

Bewegung: 50m schwebend.

Angriffe:

Keine.

Verteidigung 10 (20 PW 3)

Kräfte:

Tröstende Umarmung: Vor allem als unsichtbarer Schutzengel können Engel der Geborgenheit durch eine Umarmung Liebe, Trost und göttliche Wärme schenken. So lange der Engel seinen Schützling berührt, werden *Hass* und *Furcht* sowie andere negative Emotionen um eine Stufe reduziert, er ist vor Giften und Krankheit, Hitze und Kälte, Durst und Hunger geschützt. Dafür ist er zu keinen Aggressionen in der Lage, selbst wenn sie völlig gerechtfertigt oder gar notwendig sind.

Stärkender Trunk: Für 3 AP kann der Engel in hoher Inkarnation aus seinem Kelch einen heilenden Trunk spenden, der binnen einer Stunde nicht nur alle verlorenen LP heilt, sondern auch die meisten Gifte neutralisiert und gegen Krankheiten 3 Genesungsproben erlaubt.

Beruhigendes Licht: Die Lampe des Engels in hoher Inkarnation strahlt nicht nur in 10 Schritt Umkreis ein warmes Licht aus, für 1 AP pro Stunde kann der Engel auch in diesem Umkreis eine Zone des Friedens schaffen, in der böse Geister 1W6 LP pro Runde verlieren und jegliche negative Emotion um eine Stufe reduziert wird.

Aussehen: Engel können entweder als niedere Inkarnation unsichtbar bis durchscheinend oder als hohe Inkarnation im Körper eines frommen Initiierten der Sonnenkirche mit leuchtender Aura und Flügeln aus reinem Mana auftreten. Engel der Geborgenheit tragen als Zeichen und Werkzeug einen Kelch und eine Lampe.

Verhalten: Engel der Geborgenheit kümmern sich rührend um die Schwachen und Hilflosen und bieten ihnen Schutz, Trost und Heilung. Werden sie als reines Werkzeug in einem Kampf beschworen, verweigern sie den Dienst.

Kampf: Engel der Geborgenheit kämpfen fast nie, im schlimmsten Fall versuchen sie, feindliche Geister per WK zu verbannen. Wird ein Engel im Kampf entkörperert, ist er lediglich kurze Zeit gebannt, der Wirtskörper einer hohen Inkarnation aber tot.

Engel der Schöpfung

STR: 15 **GES:** 13 **INT:** 12 **CHR:** 12

WK: 15 **WN:** 13 **VT:** - **LP/AP:** 30

Bewegung: 50m schwebend.

Angriffe:

Keine.

Verteidigung 10 (20 PW 3)

Kräfte:

Helfende Hände: Bereits in niederer Inkarnation kann der Engel fleißigen Arbeitern im wahrsten Sinne des Wortes unter die Arme greifen, indem er ihnen für die Dauer der Arbeit STR 15, GES 13 und FW 13 in allen Handwerken verleiht. Außerdem werden die AP des Engels verbraucht, aber nur, wenn es um die Schöpfung eines Werkstückes geht.

Reparatur: Der Engel kann in hoher Inkarnation für 3 AP die Arbeit eines Tages in einer Stunde leisten, aber nur, wenn es sich um die Reparatur eines Werkstückes handelt. Er hat dafür FW 13 in allen benötigten Handwerken.

Fesselndes Werk: In hoher Inkarnation kann der Engel mit seinen Ketten Arbeiter an eine Aufgabe binden. Diese müssen sich freiwillig verpflichten, der Engel bindet sie dann pro AP für einen Tag an die Arbeit, wodurch sie +2 auf alle arbeitsbezogenen Proben erhalten und nur die Hälfte an AP verbrauchen.

Aussehen: Engel können entweder als niedere Inkarnation unsichtbar bis durchscheinend oder als hohe Inkarnation im Körper eines frommen Initiierten der Sonnenkirche mit leuchtender Aura und Flügeln aus reinem Mana auftreten. Engel der Schöpfung tragen einen Satz Werkzeug und Ketten mit sich.

Verhalten: Engel der Schöpfung begeistern sich für jede schöpferische oder doch zumindest produktive Tätigkeit, ansonsten sind sie sehr friedlich und duldsam - genau so wie man sich den perfekten Sozialisten vorstellen könnte.

Kampf: Engel der Schöpfung kämpfen fast nie, im schlimmsten Fall versuchen sie, feindliche Geister per WK zu verbannen. Wird ein Engel im Kampf entkörperert, ist er lediglich kurze Zeit gebannt, der Wirtskörper einer hohen Inkarnation aber tot.

Engel der Schönheit

STR: 10 GES: 13 INT: 10 CHR: 17

WK: 15 WN: 13 VT: - LP/AP: 30

Bewegung: 50m schwebend.**Angriffe:**

Keine.

Verteidigung 10 (20 PW 3)**Kräfte:**

Schönheit: In niederer Inkarnation kann der Engel in Schützlinge fahren und sie dadurch nicht nur optimal herausputzen (CHR +3), sondern auch in allen schönen Künsten und Galanterien ihre Worte und Schritte lenken (sie erhalten in allen Künsten sowie *Einschmeicheln* FW 13).

Inspiration: In hoher Inkarnation kann der Engel aus seiner Schriftrolle unendliche Mengen an Beispielen aus Literatur und Kunst zitieren. Sie sind damit „Nachschlagewerke“ mit FW 10 in allen schönen Künsten.

Göttliche Feier: Mit seiner Harfe kann der Engel in hoher Inkarnation eine wunderbare Musik spielen und damit für 3 AP in 10 Schritt Umkreis eine Stunde lang in jedem Zuhörer die künstlerische Ader und die Lust am Feiern wecken. Je nach Charakter artet dies in eine mehr oder weniger wilde Feier aus, die pro Stunde 1 MOT bringt (und 2 AP kostet). Mehr als einmal im Monat kann man diese Feier nicht genießen.

Aussehen: Engel können entweder als niedere Inkarnation unsichtbar bis durchscheinend oder als hohe Inkarnation im Körper eines frommen Initiierten der Sonnenkirche mit leuchtender Aura und Flügeln aus reinem Mana auftreten. Engel der Schönheit tragen als Zeichen und Werkzeug eine Schriftrolle und eine Harfe.

Verhalten: Engel der Schönheit lieben alles Schöne, vor allem aber Dichtung, Musik und die bildenden Künste. Sie sind immer fröhlich und wollen auch jeden um sie herum fröhlich machen. Hässliche Dinge und Sterbliche stimmen sie traurig und sie versuchen, sie zu verschönen.

Kampf: Engel der Schönheit kämpfen fast nie, im schlimmsten Fall versuchen sie, feindliche Geister per WK zu verbannen. Wird ein Engel im Kampf entkörperlicht, ist er lediglich kurze Zeit gebannt, der Wirtskörper einer hohen Inkarnation aber tot.

Engel der Verteidigung

STR: 15 GES: 15 INT: 10 CHR: 12

WK: 15 WN: 13 VT: - LP/AP: 30

Bewegung: 50m schwebend.**Angriffe:**

Schwert 15 (2W6)

Verteidigung 12 (20 PW 5)**Kräfte:**

Engelsrüstung: In niederer Inkarnation kann der Engel einen ehrbaren oder wehrlosen Streiter mit seiner eigenen Rüstung schützen - PW 5 ohne Lücke. Diese Rüstung wird aber nur dann verliehen, wenn das Kampfgleichgewicht gegen den Schützling spricht. Sollte ein überlegener Kämpfer auch noch um eine magische Rüstung bitten, wird er höchstens eine erstklassige Tracht Prügel erhalten!

Elementarer Schild: Mit seinem Schild kann der Engel in hoher Inkarnation sich und andere in 3 Schritt Umkreis vor Elementen (PW 5), Magie (Gegenmagie 10) und Geschossen (Fernkampf -5) schützen. Für 3 AP kann er außerdem Angriffe zu 50% reflektieren (1 bis 10 auf W20).

Schwert der Verteidigung: Das Schwert des Engels richtet nicht nur reichlich Schaden an, es kann auch keinen Unschuldigen verletzen. Für 1 AP erhält der Engel außerdem einen zusätzlichen Angriff pro Runde.

Aussehen: Engel können entweder als niedere Inkarnation unsichtbar bis durchscheinend oder als hohe Inkarnation im Körper eines frommen Initiierten der Sonnenkirche mit leuchtender Aura und Flügeln aus reinem Mana auftreten. Engel der Verteidigung tragen ein Schwert und einen Schild bei sich.

Verhalten: Engel der Verteidigung lieben den fairen ritterlichen Kampf und hassen Verräter und Kriegsverbrecher aller Art. Obwohl sie „für das Gute“ kämpfen, stellen sie sich am liebsten auf die Seite des Unterlegenen, um den Kampf fair zu gestalten. Mitunter übertreiben sie diese Fairness und merken zu spät, dass sie einen Kampf unnötig in die Länge ziehen und somit viel blutiger machen.

Kampf: Engel der Verteidigung halten sich sehr streng an die Regeln des Krieges oder Duells und würden nie einen unterlegenen Gegner angreifen, wenn dieser nicht wahrhaft abscheuliches getan hat. Wird ein Engel im Kampf entkörperlicht, ist er lediglich kurze Zeit gebannt, der Wirtskörper einer hohen Inkarnation aber tot.

Dämonen – das reine Böse

„Ich... ich kann es einfach nicht aussprechen... das Schaf... sie haben so... ABARTIGE Dinge getan. Das arme Schaf! Und... nein, wirklich, die sind böse! GANZ BÖSE!!!“

Reuiger Sünder im Verhör über einen Ritus der Wurmkirche (das Schaf war zu verstört für weitere Nutzung als Rasenmäher und musste verwurstet werden).

Dämon der Täuschung

STR: 1/3/10 **GES:** 12 **INT:** 13 **CHR:** 15

WK: 15 **WN:** 13 **VT:** - **LP/AP:** 3/10/30

Bewegung: 3/50/30m laufend.

Angriffe:

Klein: Keiner.

Mittel: 2 x Kratzen 13 (1W6)

Groß: Verwirrender Angriff 13 (W6+2, bei Erfolg eine Runde Konfusion und -5 auf alles).

Verteidigung 8 (20 PW 3)

Kräfte:

Lügendespinst: Ab der kleinen Inkarnation kann der Dämon mit seinem Netz ortsfeste Illusionen aller Art spinnen, pro Minute schafft er gut 1 m². Die Trugbilder sind sehr realistisch und können alle 5 Sinne täuschen, halten aber gerade so viel aus wie das Spinnennetz.

Schmeichelnde Einflüsterung: Ab der mittleren Inkarnation kann der Dämon für 1 AP in bis zu 10 Schritt Entfernung einzelnen Opfern Ideen und Gedanken einflüstern. Um diese als Fremd zu erkennen ist eine Probe auf INT -5 erforderlich, um ihnen zu widerstehen eine Probe auf WK (+10 wenn sie offenkundig Schwachsinn sind, -5 wenn sie sehr gut klingen).

Doppelgänger: In der großen Inkarnation kann der Dämon für 2 AP jede beliebige Gestalt annehmen und auch Stimme und sogar Geruch des Vorbildes fast perfekt nachahmen. Der einzige Fehler ist die Spiegelverkehrtheit...

Aussehen: Dämonen der Täuschung können in drei verschiedene Körper fahren. In eine Spinne als kleine, in ein kleines Reptil als mittlere und in einen freiwilligen Sterblichen als große Inkarnation. In jeder Inkarnation sehen sie bis auf ein permanentes Lächeln recht normal aus. Hat sich ein Sterblicher einmal als Körper zur Verfügung gestellt, ist er auf immer befleckt und für den Dämon zugänglich!

Verhalten: Dämonen der Täuschung sind Meister der Lüge und immer darauf aus, einen falschen Anschein zu bieten. Sie lieben es, bei einer großen Intrige zu helfen, neigen aber penetrant zur „Modifikation“ ihrer Befehle, sofern sie sich nur an den Wortlaut

halten. Ansonsten sind sie sehr freundlich und umgänglich, bevor sie einem in den Rücken fallen.

Kampf: Dämonen der Täuschung würden nie einen offenen Kampf führen, aber einen überraschenden Angriff von hinten lieben sie. Wird ein Dämon im Kampf entkörperlicht, ist er lediglich kurze Zeit gebannt, der Wirtskörper aber tot.

Dämon der Wollust

STR: 8/12/10 **GES:** 12 **INT:** 10 **CHR:** 15

WK: 15 **WN:** 13 **VT:** - **LP/AP:** 30

Bewegung: 30m laufend.

Angriffe:

Ewig geile Gespielin: Ringen 13.

Notgeiler Stecher: Waffenlos 13.

Androgyne Verführung: Nicht nötig.

Verteidigung 8 (20 PW 3)

Kräfte:

Gespielin: In weiblicher Form ist der Dämon weich, feucht und sehr dehnfähig. Und er will Sex. Das Aussehen ist nicht immer schön, aber die Geschlechtsmerkmale sehr ausgeprägt.

Stecher: In männlicher Form ist der Dämon hart, haarig und überaus standfest. Und er will erst recht oft, hart und mehrfach Sex. Auch in männlicher Form sind sie nicht immer schön, aber immer sehr männlich.

Dämonische Verführung: In hoher Inkarnation kann der Dämon das erotische Verlangen seines Partners spüren, sobald er ihn berührt. Er kann sich dann so genau auf seine Wünsche einstellen, seinen Körper ebenso wie sein Verhalten formen, das eine regelrechte Suchtgefahr besteht! Nach mehrfachem Sex binnen eines Monats muss das Opfer eine Probe auf WK ablegen. Scheitert es, wird es sexuell hörig, mit allen traurigen wie angenehmen Nebenwirkungen.

Aussehen: Dämonen der Wollust können in drei verschiedene Körper fahren. In ein weibliches Huftier, dem sie die Gestalt einer üppigen Frau geben, in ein männliches Huftier, dem sie die Gestalt eines potenten Mannes geben, und in einen freiwilligen Sterblichen, den sie in einen androgyn wandelbaren Verführer verwandeln. Hat sich ein Sterblicher einmal als Körper zur Verfügung gestellt, ist er auf immer befleckt und für den Dämon zugänglich!

Verhalten: Schlimmer als die Phantasien eines hochpubertierenden Jugendlichen. Sie wollen und tun es immer und überall, und sie nutzen ihre Sexpartner gerne aus. Ansonsten sind sie recht harmlos und (wichtig!) unfruchtbar.

Kampf: In männlicher Form neigen sie dazu, ihre Lustobjekte auch gegen ihren Willen zu nehmen, in weiblicher klammern sie sich gerne fest. In hoher Inkarnation kämpfen sie nie und verlassen sich völlig auf ihre Verführungskunst. Wird ein Dämon im Kampf entkörperert, ist er lediglich kurze Zeit gebannt, der Wirtskörper aber tot.

Dämon der Gier

STR: 3/15/10 **GES:** 12/8/8 **INT:** 13 **CHR:** 12

WK: 15 **WN:** 13 **VT:** - **LP/AP:** 5/wie Tier/30

Bewegung: 60 m fliegend, 10/20m laufend.

Angriffe:

Klein: Sturzflug 13 (1W6)

Mittel: Überwalzen 7 (2W6)

Groß: Waffe 10

Verteidigung 12/5/5 (20 PW 3)

Kräfte:

Dämonischer Dieb: In kleiner Inkarnation kann der Dämon durch eine einfache Berührung (und 1 AP) von Opfern kleine Gegenstände nach Wunsch stehlen, selbst wenn diese sehr gut gesichert sind. Mehr als einen Geldbeutel können sie dann aber kaum tragen.

Fettes Buffet: In mittlerer Inkarnation kann der Dämon seinen Körper in ein groteskes lebendes Festmahl verwandeln. Er preist sein fettes würziges Fleisch an und tranchiert sich selbst, pisst Wein und rülpsst Drogendämpfe aus. Pro Portion verliert das Tier 1 LP. Je nach Größe verwandelt es sich nach Ende des Festes in ein abgemagertes Tier oder gar todgeweihtes Skelett.

Höllenhändler: In großer Inkarnation erscheinen Dämonen der Gier als fette, protzige Händler mit teuflischem Charisma. Sie können für 1 AP ein schlechtes Tauschgeschäft so gut darstellen, dass man ihm nur durch eine Probe auf WK -5 widerstehen kann. Bei jedem Handel kann der Dämon den Wert seines Tauschkapitals verdoppeln, sofern er entsprechend wohlhabende Handelspartner findet. Allerdings fallen die meisten nur einmal auf solch einen Handel rein.

Aussehen: Dämonen der Habgier können in drei verschiedene Körper fahren. In einen Vogel als kleine, in ein fettes Masttier als mittlere und in einen freiwilligen Sterblichen als große Inkarnation. In jeder Inkarnation sehen sie prächtig und übermäßig genährt aus. Hat sich ein Sterblicher einmal als Körper zur Verfügung gestellt, ist er auf immer befleckt und für den Dämon zugänglich!

Verhalten: Dämonen der Gier wollen Reichtum und Luxus, wobei sie, als kurzzeitige Besucher, mehr konsumieren als anhäufen. Sofern man ihnen mehr als die Hälfte der Beute lässt, sind sie zu jeder Schandtät bereit.

Kampf: Dämonen der Habgier vermeiden Kämpfe und

verteidigen höchstens ihre Beute. Wird ein Dämon im Kampf entkörperert, ist er lediglich kurze Zeit gebannt, der Wirtskörper aber tot.

Dämon der Verseuchung

STR: 1/3/10 **GES:** 10 **INT:** 10 **CHR:** 3

WK: 15 **WN:** 13 **VT:** - **LP/AP:** 3/10/30

Bewegung: 3/15/30m laufend.

Angriffe:

Klein: Keiner.

Mittel: Biss 12 (W6 + Infektion)

Groß: Todeshauch.

Verteidigung 5 (20 PW 3)

Kräfte:

Fäulnis: In kleiner Inkarnation kann der Dämon pro Stunde bis zu 1m²organisches Material zersetzen (weniger bei Hartholz u.ä.).

Pestbiss: In mittlerer Inkarnation löst der Biss des Dämons eine schwere Krankheit aus, die zwar nur bei Bissen ansteckend ist, aber starkes Fieber, Lähmung des gebissenen Gliedes und Nekrose auslöst. Sie dauert pro AP 1 Tag und ist ohne totale Läuterung kaum heilbar.

Todeshauch: In großer Inkarnation kann der Dämon für 3 AP in bis zu 3 Schritt Entfernung Opfer anhauchen. Diese verlieren dann 3W6 Runden lang 1 LP pro Runde, leiden so lange an *Panik* und Blindheit und sind ebenso lange ansteckend (bei Berührung zu 50%).

Aussehen: Dämonen der Verseuchung können in drei verschiedene Körper fahren. In einen Wurm als kleine, in ein Nagetier als mittlere und in einen freiwilligen Sterblichen als große Inkarnation. In jeder Inkarnation zeigen sie Anzeichen einer schweren Infektion. Hat sich ein Sterblicher einmal als Körper zur Verfügung gestellt, ist er auf immer befleckt und für den Dämon zugänglich!

Verhalten: Seuchendämonen sind destruktiv und eklig. Sehr eklig. Bäh.

Kampf: Im Kampf beißen oder infizieren sie ihre Gegner und achten kaum auf eigene Verluste, da sie keine Schmerzen spüren. Wird ein Dämon im Kampf entkörperert, ist er lediglich kurze Zeit gebannt, der Wirtskörper aber tot.

Dämon des Hasses**STR:** 12/30/15 **GES:** 12 **INT:** 7 **CHR:** 7**WK:** 15 **WN:** 5 **VT:** - **LP/AP:** 20/50/30**Bewegung:** 50/40/30m laufend.**Angriffe:**

Klein: Biss 13 (2W6 P)

Mittel: Trampeln 10 (3W6)

Groß: 2 x Waffe 13 (2W6) + Biss 13 (2W6 P)

Verteidigung 8 (20 **PW** 3)**Kräfte:****Höllenhund:** In kleiner Inkarnation erhalten die Dämonen ultraharte schwarze Zähne, die selbst durch Metall beißen können.**Zermalmer:** In mittlerer Inkarnation erhalten sie mächtige Hörner und scharfe Hufe, mit denen sie alles in einem 3 Schritt breiten Bereich über den Haufen rennen können. Wer ihnen nicht ausweicht, erleidet 3W6 Schaden.**Blinder Wüter:** In großer Inkarnation kämpfen Dämonen nicht nur mit einer Waffe in jeder Hand und beißen ihren Gegnern gerne den Kopf ab, sie können auch Todesstrahlen schleudern. Für 3 AP richten sie in bis zu 100 Schritt 3W6 Schaden an. Einziger Lichtblick: Sie zielen lausig (Ausweichen +3)...**Aussehen:** Dämonen des Hasses können in drei verschiedene Körper fahren. In ein Raubtier als Jäger, in ein großes gehörntes Tier als Brecher und in einen freiwilligen Sterblichen als große Inkarnation. In jeder Inkarnation sind sie sehr muskulös, haben Stacheln aber keine Augen. Hat sich ein Sterblicher einmal als Körper zur Verfügung gestellt, ist er auf immer befleckt und für den Dämon zugänglich!**Verhalten:** Wie die bösen Schergen in einem amerikanischen Actionfilm. Kein Hirn, kriegt nichts mit, schießt lausig, greift aber ohne zu zögern jeden Gegner an.**Kampf:** Keine Taktik, kein Rückzug, schnell in den Nahkampf und immer feste druff! Wird ein Dämon im Kampf entkörperlicht, ist er lediglich kurze Zeit gebannt, der Wirtskörper aber tot.**Antote – tot, aber noch nicht erledigt***„War eigentlich gar nicht so schlimm - glaube ich..“*

Einzige sachbezogene Aussage des verstorbenen Professor Makraphylos nach seiner Beschwörung durch die Seminargruppe „Todeserlebnisse und die Auswirkung auf die mentale Stabilität von entlebten Persönlichkeiten“ der nekromantischen Fakultät von Altenstein.

Poltergeist**STR:** 15 **GES:** 5 **INT:** 10 **CHR:** 0**WK:** 12 **WN:** 10 **VT:** - **LP/AP:** 10**Bewegung:** 20m durchschwebend.**Angriffe:** keine.**Verteidigung** 0 (0 **PW** 0)**Kräfte:****Erscheinung:** Für 1 AP können die Geister als durchscheinendes Abbild erscheinen und mit hohler Stimme ihr Leid klagen. Außerdem sind sie in der Lage, durch jede grabeskalt Berührung 1 AP zu rauben, bis ihr Speicher voll ist.**Geisterhand:** Für 1 AP können Poltergeister eine Minute lang ihre Kräfte benutzen, um Gegenstände anzuheben und schweben zu lassen. Die geringe GES verdeutlicht den Mangel an Kontrolle.**Aussehen:** Als körperlose Geister erscheinen sie als fahle Abbilder ihres früheren Selbst.**Verhalten:** Wenn eine Seele durch einen Fluch nicht in das Totenreich kommt, wird sie zu einem Poltergeist. Poltergeister sind immer an ihre Gebeine, ihren Todesort oder einen für sie sehr wichtigen Gegenstand gebunden, von dem sie sich nicht weiter als 50m entfernen können, und auch das nur in der Nacht. Die meiste Zeit spuken sie herum und rauben manchmal etwas Lebenskraft, während sie den Sterblichen ihr Leid klagen, in der Hoffnung, irgendjemanden zu finden, der ihren Fluch löst. Um das zu tun, muss man für sie eine alte Schuld abtragen, z.B. den Nachkommen ihrer früheren Opfer helfen oder eine versäumte Verpflichtung übernehmen. Zerstört man einfach ihren Fokus sehr gründlich, vergehen ihre Seelen zu freiem Mana. Poltergeister erinnern sich an ihr Leben und sind nicht mehr lernfähig, die meiste Zeit über jammern sie.Einige Poltergeister sind wirklich böse. Sie lauern meist in Mooren, an Schluchten oder anderen gefährlichen Orten und locken Opfer durch ihre Erscheinung ins Verderben. Im Sterben saugen sie ihnen die Lebenskraft aus und steigen nach diesem Mord zu Zombies auf. Solche bösen Poltergeister werden **Irrlichter** genannt.**Kampf:** Im Kampf packen sie Gegner oder

Gegenstände und lassen sie fallen oder schleudern sie gegen Wände. Da sie körperlos sind, sind sie schwer zu besiegen. Neben Heiligem und Magie fürchten sie Licht, ein Treffer mit einer Fackel kostet 1 LP, mit einer hellen Lampe 2, Blitzpulver 1W6 LP.

Zombie

STR: 13 **GES:** 5 **INT:** 10 **CHR:** 0

WK: 10 **WN:** 7 **VT:** - **LP/AP:** 20

Bewegung: 15m schlurfend.

Angriffe:

Zerfetzen 10 (1W6+2) oder

Biss 13 (1W6 + 1W6 pro Runde)

Verteidigung 3 (0 PW 0)

Kräfte:

Seelenraub: Zombies können ihren Opfern durch einen Biss 2W6 LP pro Runde entziehen. Werden sie dadurch getötet, kann der Zombie ihre ganze Seele verschlingen und an Macht gewinnen. Meist essen sie dabei die Leiche oder Teile davon.

Aussehen: Ein mehr oder minder verwester Leichnam, im Idealfall mumifiziert.

Verhalten: Wilde Zombies wollen Sterbliche töten und ihr Gehirn (Herz, Sonstiges...) fressen. Beschworene Zombies hingegen eignen sich für den Kampf oder einfache Arbeiten. Wenn ein Zombie 3 Opfer verschlungen hat, steigt er zum Skelettkrieger auf. Wie Poltergeister haben auch sie einen Fokus, von dem sie sich nicht entfernen können und der als Grundlage von Beschwörungen dient. Sie können jeden beliebigen Leichnam eines Sterblichen animieren, sofern dieser noch Fleisch auf den Knochen hat.

Kampf: Zombies sind plump aber stark, ihr Biss nicht nur kraftraubend, sondern oft auch infektiös. Schwere Wunden werden immer als Amputation gewertet, allerdings nehmen sie durch spitze und stumpfe Waffen nur halben Schaden. Sie verwenden keine Waffen, können aber in Rüstungen gehüllt oder mit Bandagen gefestigt werden (10 PW 2).

Skelettkrieger

STR: 13 **GES:** 13 **INT:** 10 **CHR:** 0

WK: 12 **WN:** 9 **VT:** - **LP/AP:** 10/30

Bewegung: 30m klappernd.

Angriffe:

Waffe 13 (1W6+3) oder Kräfte

Verteidigung 8 (0 PW 0)

Kräfte:

Seelenraub: Skelettkrieger können ihren Opfern durch einen Biss 2W6 LP pro Runde entziehen. Werden sie dadurch getötet, kann das Skelett ihre ganze Seele verschlingen und an Macht gewinnen.

Knochenwirbel: Für 5 AP kann das Skelett sich selbst in einen Wirbelwind aus spitzen Knochen verwandeln, der in 3m Umkreis jedem Wesen 2W6 Schaden zufügt, das nicht ausweichen kann. Danach sind alle beschädigten Knochen (und verlorenen LP) wieder intakt!

Aussehen: Ein Skelett eines Sterblichen bis 2 $\frac{1}{2}$ m Größe.

Verhalten: Skelettkrieger sind schnelle und agile Kämpfer, die immer neue Lebenskraft wollen. Angeblich können sie sich zum unheiligen Leben eines Ghuls erwecken, wenn sie 9 Opfer aussaugen und ihre „Lebenskraft“ in ein 10. Opfer pumpen. Beschworen taugen sie auch für etwas komplexere Arbeiten.

Kampf: Skelettkrieger erleiden nur halben Schaden durch spitze Waffen. Werden ihre Gebeine nicht zu Asche verbrannt oder zu Staub zermalmt, können sie sich mehrfach wieder zusammensetzen! Sie dürfen Waffen tragen und sich mit Rüstungen schützen, einige Nekromanten lassen Skelette auch komplett mit Metall überziehen (20 LP, 17 PW 4).

Todesbote

STR: - **GES:** 13 **INT:** 10 **CHR:** 0

WK: 18 **WN:** 12 **VT:** - **LP/AP:** 50

Bewegung: 50m schwebend.

Angriffe:

Seelensense 13 (Exitus)

Verteidigung 5 (0 PW 0)

Kräfte:

Seelensense: Mit seiner magischen Sense kann ein Todesbote die Seele vom Körper trennen und mit einer Schnur aus Finsternis an sich binden. Immer. Kein Rettungswurf, keine Panzerung, kein „Ich hab aber noch 78 LP!“. Ab ins Totenreich.

Aussehen: Eine flatternde zerfetzte Gestalt wie eine leere graue Robe, aber mit einer fahl schimmernden Sense. Am Gürtel aus Schatten tragen sie ein Stundenglas, mit dem sie das Leben eines Wesens bemessen können, sowie ein Buch, in dem all seine guten und bösen Taten zu Lebzeiten erfasst sind. Und eine viel zu lange Liste noch zu suchender Seelen.

Verhalten: Die Diener des letzten Gerichtes sammeln

widerspenstige Seelen ein und sorgen für Ordnung im Tod. Normalerweise unsichtbar erscheinen sie mitunter als durchscheinende Schatten, um Sterbliche zu befragen. Sie würden nie einen Sterblichen töten, der noch zu leben hat, sofern er nicht die Arbeit des Gerichtes stört. Nebenbei: Es gibt für die angewachsene Weltbevölkerung viel zu wenig Todesboten, die sich oft darüber beschweren und gerade im Außendienst immer weit hinter ihrem Zeitplan herhinken („Knapp 400 Jahre. Aber das holen wir schon noch auf!“).

Kampf: Todesboten sind mit physischen Waffen oder Zaubern nicht zu treffen, und nur wenige Zauber sind für sie gefährlich. Ihre Angriffe können nicht pariert werden, sofern man nicht sehr mächtige Magie nutzt. Um ehrlich zu sein: Was sie machen kann man nicht wirklich Kampf nennen, es ist eine unabwendbare zermürbende Jagd ohne Chance für die Beute. Immerhin sind bislang nur aus Legenden Magier bekannt, die einen Todesboten beschwören oder gar beherrschen können.

Verdammte – ewig unreines Leben

„Werwölfe kann ich für Anfänger empfehlen. Viele meinen ja, Ghule seien schlapper, aber die verstecken sich immer und man verplempert Zeit mit Suchen. Werwölfe heulen rum und greifen dann frontal an - Silberkugel rein, fertig! Und Vampire - nun, die bringen natürlich die dicke Kohle, aber schießschwer zu finden, greifen von hinten an und manche Vampirtussis sind derart knackig gebaut, dass man kaum den Pflock ansetzen mag. Und Grufffürsten? Nun, hab noch keinen gesehen, sind hier ja nicht so verbreitet, aber was ich so gehört habe braucht man da gleich 3 Teams - eines bleibt in den Fallen stecken, eines zum Kaltmachen und das dritte schafft die Beute nach Hause!“

Stanislaus der Kopfhacker, Vampirjäger

Ghul *

STR: +3 **GES:** +0 **INT:** +0 **CHR:** -5

WK: +0 **WN:** +2 **VT:** +3 **LP/AP:** +5 / +10

Bewegung: +3

Angriffe:

Biss 13 (1W6+2 + 2W6 pro Runde) oder
2 x Krallen 12 (1W6+2)

Verteidigung 8 (0 PW 0) **Wundschwelle** 5

Kräfte: Heimlichkeit 12.

Todesbiss: Wird ein Opfer von einem Ghul gebissen, erstarrt es, und der Ghul kann 2W6 LP pro Runde absaugen, die er selbst als AP erhält.

Aussehen: Ghule sehen wie blasse Sterbliche aus, die nur etwas längere Zähne und kräftige Fingernägel haben. Oft sind sie schmutzig und wirken krank, in Lumpen gehüllt und mit den Gütern beladen, die sie ihren Opfern gestohlen haben.

Verhalten: Ghule entstehen aus Sterblichen, die Leichengift trinken (oder, in seltenen Fällen, rohe Verdammte essen) oder Skelettkriegern, die viele Opfer ausgesaugt haben. Sie sind lichtscheu (je nach Helligkeit 1 bis 1W6 LP Schaden durch Sonne pro Runde) und jagen nach neuen Opfern oder alten Leichen. Sie sind vorsichtig bis feige, weil sie ihr ewiges Leben nicht gefährden wollen.

Kampf: Ghule lieben Hinterhalte und fliehen sobald der Gegner die Überhand hat. Sie erleiden nur halben Schaden durch normale Waffen, die sie selber kaum verwenden.

Wert: 1 bis 10 Gulden Kopfprämie, dazu oft etwas Beute von ihren Opfern.

*Eigenschaften vom Sterblichen abgeleitet

Werwolf *

STR: +5 **GES:** +2 **INT:** +1 **CHR:** +1
WK: +2 **WN:** +3 **VT:** +3 **LP/AP:** +10 / +20
Bewegung: +5 /+15

Angriffe:

Biss 14 (2W6 + 2W6 pro Runde) oder
 2 x Klauen 13 (1W6+3)

Verteidigung 10 (0 PW 0) **Wundschwelle** 5

Kräfte: Heimlichkeit 12/15, Spurenlesen 15.

Todesbiss: Wird ein Opfer von einem Werwolf gebissen, erstarrt es, und der Werwolf kann 2W6 LP pro Runde absaugen, die er als AP erhält.

Transformation: Der Werwolf kann seine Gestalt für 5 AP in die eines Sterblichen, Wolfs oder Mischwesens aus Wolf und Sterblichem verwandeln. Als Wolf sind sie viel schneller als in menschlicher Form und erhalten auch Boni auf Heimlichkeit. Bei diesem Prozess werden alle Wunden geheilt, die nicht durch Verbrennungen entstanden sind oder von edlem Material offen gehalten werden.

Aussehen: In normalem Zustand gleichen Werwölfe einfachen Menschen, scheinen aber oft sehr selbstsicher und aggressiv zu sein. Mitunter können sie ihre Raubtiernatur nicht zur Gänze verbergen, weisen spitze Zähne, gelbe Augen oder starke Behaarung auf.

Verhalten: Ähnlich Ghulen leben sie als Räuber am Rande der menschlichen Gesellschaft und fürchten die Sonne, sind aber stärker und stolzer. Oft verbünden sie sich mit Wölfen und bilden starke Rudel, bei denen die Wölfe das Fleisch, die Werwölfe aber Blut und Wertsachen erhalten. Werwölfe entstehen aus Ghulen, die genügend Opfer ausgesaugt haben (ca. 10 in einem Monat).

Kampf: Werwölfe vertrauen auf ihre Kraft, Schnelligkeit und Transformation. Letztere lässt sich durch Feuer, heiliges Wasser, spezielle Magie oder Edelmetall in der Wunde bremsen. Da sie schon in der Hierarchie der Verdammten aufgestiegen sind, kämpfen sie mutig und fürchten kaum einen Gegner. Halber Schaden durch normale Waffen.

Wert: 5 bis 50 Gulden Kopfprämie, oft Schätze die sie von ihren Opfern geraubt haben.

*Eigenschaften vom Sterblichen abgeleitet

Vampir*

STR: +5 **GES:** +3 **INT:** +2 **CHR:** +3
WK: +3 **WN:** +3 **VT:** +3 **LP/AP:** +15 / +30
Bewegung: +5 (200m fliegend)

Angriffe:

Biss 15 (2W6 + 2W6 pro Runde) oder
 2 x Klauen 14 (1W6+3)

Verteidigung 12 (0 PW 0) **Wundschwelle** 10

Kräfte: Oft Nekromantie.

Todesbiss: Wird ein Opfer von einem Vampir gebissen, erstarrt es, und der Vampir kann 2W6 LP pro Runde absaugen, die er als AP erhält.

Transformation: Der Vampir kann seine Gestalt für 5 AP in die eines Menschen, einer Riesenfledermaus oder eines Mischwesens verwandeln. In Fledermausform können sie fliegen und sich mit Sonar orientieren. Bei diesem Prozess werden alle Wunden geheilt, die nicht durch Verbrennung entstanden sind oder von edlem Material offen gehalten werden.

Fliegen: Der Vampir kann für 1 AP pro 10 Minuten mit 200m pro Runde fliegen, und zwar auch in Menschengestalt. Anders als in Tierform kann er so große Lasten wie z.B. Beute tragen.

Aussehen: Vampire sind blasser als Sterbliche, kurz nach dem Trinken treten ihre Adern rötlich hervor. Da sie sich für die Aristokratie der Verdammten halten, kleiden und geben sie sich oft auch herrschaftlich.

Verhalten: Vampire genießen es ihre Beute zu täuschen und leben mitten unter ihr, bis sie auffallen. Ihre Sonnenallergie tarnen sie durch aristokratisches Gehabe und wildes Nachtleben. Sie haben zwar entgegen der Legende ein Spiegelbild, mögen aber keine Spiegel, in denen sie ihre Verderbnis sehen. Oft führen sie Gruppen aus Ghulen und Werwölfen an. Vampire entstehen aus Werwölfen, die in einem Ritual die Herzen von 3 anderen Werwölfen gefressen haben.

Kampf: Vampire vertrauen auf ihre Kraft, Schnelligkeit und Transformation. Letztere lässt sich durch Feuer, heiliges Wasser, spezielle Magie oder Edelmetall in der Wunde bremsen. Geraten sie in ernsthafte Bedrängnis, fliegen sie zur Not in die Nacht hinaus. Halber Schaden durch normale Waffen.
Wert: 25 bis 250 Gulden Kopfprämie, dazu oft erhebliche Reichtümer, die sie ihren Opfern geraubt oder als „Aristokraten“ erworben haben.

* Eigenschaften vom Sterblichen abgeleitet

Grufffürst***STR:** +5 **GES:** +3 **INT:** +3 **CHR:** +3**WK:** +5 **WN:** +3 **VT:** +3 **LP/AP:** +20 / +40**Bewegung:** +5 (200m fliegend)**Angriffe:**

Biss 16 (2W6 + 1W6 pro Runde)

2 x Klauen 15 (1W6+3)

Verteidigung 12 (0 PW 0) **Wundschwelle** 10**Kräfte:** Nekromantie.

Todesbiss: Wird ein Opfer von einem Grufffürsten gebissen, erstarrt es, und der Grufffürst kann 2W6 LP pro Runde absaugen, die er als AP erhält.

Transformation: Der Grufffürst kann seine Gestalt für 5 AP in die eines Sterblichen, Untoten oder Mischwesens verwandeln. Als untotes Wesen sind sie resistent gegen die meisten Angriffe und Elemente, brauchen weder Luft noch Wärme, Wasser oder Nahrung. Bei diesem Prozess werden alle Wunden geheilt, die nicht durch Verbrennung entstanden sind oder von edlem Material offen gehalten werden.

Fliegen: Der Grufffürst kann für 1 AP pro 10 Minuten mit 200m pro Runde fliegen.

Armee des Todes: Der Grufffürst kann für 6 AP 2W6 Zombies, Skelettkrieger oder Ghule seinem Willen unterwerfen und als Gruppe befehligen.

Aussehen: Grufffürsten sehen sich als Könige der Verdammten und kleiden sich auch so, oft richten sie ihre Verstecke wie Paläste ein.

Verhalten: Ein Grufffürst entsteht, wenn ein Vampir in einem besonderen Ritual das Blut von 7 anderen Vampiren trinkt. Grufffürsten fühlen sich zum Herrschen berufen und bauen meist ein Netz von Vampiren und Dienern auf, mit dem sie Städte oder ganze Länder unterwandern. Einige von ihnen streben sogar nach Göttlichkeit und versuchen, diese wie die Gottkönige des 2. Zeitalters mittels Opfer und Pyramiden zu erreichen.

Kampf: Grufffürsten lassen ihre Diener kämpfen. Sollten diese vernichtet werden, fliehen sie oder kämpfen bis zum endgültigen Tode. Halber Schaden durch normale Waffen.

Wert: Befreit man ein Land von der Plage eines Grufffürsten, ist eine üppige Belohnung angemessen. Dazu häufen sich in ihren Festungen Schätze aller Art.

*Eigenschaften vom Sterblichen abgeleitet

Kapitel 17

Abenteurermarkt

Ausrüstung ist für die meisten Spieler ein wichtiger Faktor - sie wollen immer das Nötige dabei haben oder kaufen können. Zusätzlich zu diversen Waren und Dienstleistungen folgen noch einige Erklärungen zu besonderer Ausrüstung, zu Geld, Wirtschaft und Lebenshaltungskosten.

① Geld im Nordreich

Die Währung des Nordreichs wurde im „Münzkrieg“ vor 350 Jahren festgelegt, seit dem alle Münzen zu 75% rein sind und Bild oder Wappen des Münzherren sowie Prägejahr und Zeichen des Münzers auf der Vorderseite tragen, während die Rückseite frei gestaltet wird. Der Wert wird anhand von Metall, Größe und Gewicht bestimmt.

1 Gulden = 20 Taler
1 Taler = 12 Heller

Gulden (G) bestehen aus **10 g Gold** und sind die wertvollsten Münzen, allerdings so selten, dass sie kaum im Umlauf sind, sondern in den Truhen von Kaufleuten und Fürsten verstauben. Große Summen werden zwar in Gulden angegeben, aber zu 80% in Silber beglichen.

Taler (T) bestehen aus **5 g Silber** und sind die wichtigsten Münzen im Reich, da kaum ein alltägliches Geschäft 1 Gulden überschreitet, Kupfer für größere Zahlungen aber zu schwer und zu wenig wert ist.

Heller (H) bestehen aus **7½ g Kupfer** und dienen fast nur als Wechselgeld, denn bereits der Tageslohn eines Arbeiters würde in Hellern fast 1 Pfund wiegen. In Verträgen wird meist angegeben, dass nur in Silber oder Gold gezahlt werden darf.

Weitere Silbermünzen sind $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{2}$, 2, 5 oder 10 Taler wert und auch verbreitet in Umlauf, sie werden aber nicht als Recheneinheit verwendet und sind daher für Spieler wenig interessant.

Grundsätzlich dürfen nur Könige Goldmünzen schlagen lassen, jeder Reichsstand Silbergeld und selbst Privatleute gegen Gebühr Heller. Der Nennwert entspricht dem Metallpreis + Prägekosten + Schlagschatz (dem Gewinn des Münzherren, ca. 1 bis 5% des Nennwertes).

Alte oder ausländische Münzen werden an jeder Wechselstube für ihren Metallpreis (abzüglich 2 bis 10 % Gebühr - sofern der Wechsel ehrlich ist!) eingetauscht. Für den bargeldlosen Zahlungsverkehr gibt es Schuldscheine, die nach einem Jahr beim

Aussteller (meist Kaufleute, aber auch Klöster, Stadträte oder Fürsten) inklusive 5% Zins eingetauscht werden können, davor kann man sie beliebig tauschen, danach werfen sie aber keine Zinsen mehr ab und werden daher meist pünktlich eingetauscht. Die meisten Geldtransporte bestehen aber aus einem schwer beladenen und noch schwerer bewachten Wagen.

Die **Kaufkraft eines Talers** entspricht in etwa dem täglichen Nahrungsbedarf eines erwachsenen Menschen bei normaler Ernte, also 500g Brot, 250g Fleisch, Fisch, Käse oder Fett, 250g Obst oder Gemüse sowie 1 Liter Landwein oder 2 Liter Dünnbier. Wenn man langfristig weniger zu sich nimmt (was auf die meisten Armen zutrifft) lebt man wie mit „halber Ration“, in der Regel fast nur von Getreide und mit Mangel an Eiweiß, Fett und Vitaminen.

Gebrauchtwaren kosten 90% (neuwertig), 50% (abgenutzt), 25% (geflickt) oder 10% (ramponiert) des Neupreises. Im **Wiederverkauf** erhalten SC noch 50% des Wertes. Durch **Feilschen**, also je eine erfolgreiche (Konflikt-) Probe auf *Handelskunde* und *Verhandeln* können sie die Preise um je 10% reduzieren bzw. erhöhen.

① Warentabellen

Die folgenden Tabellen listen die wichtigsten Waren und Dienstleistungen auf. Mengen sind meist pro Kilogramm / Liter angegeben, ansonsten wird die Menge genauer bestimmt. Die Preise können nach Ort und Saison erheblich schwanken, fehlenden Waren kann der SL Preise zuweisen, indem er sich an den Tabellen orientiert.

Die **Verfügbarkeit** von Waren wird grob vom SL in 3 Klassen eingeteilt: *Gewöhnlich* (5) für alltägliche Waren, *selten* (3) für gute Qualität oder ungewöhnliche Waren und *exotisch* (1) für sehr gute oder außergewöhnliche Waren. Je nach Markt wird mit einem W6 auf die modifizierte Verfügbarkeit gewürfelt. Übersteigt der Wurf die Verfügbarkeit, ist die Ware nicht zu finden. **Dorf:** - 2, **Kleinstadt:** - 1, **Stadt:** +0, **Großstadt:** +1, **Metropole:** +2.

① Lebensmittel

Auf dem Land und in kleinen Städten gibt es die meisten Lebensmittel zu normalen Preisen. In Großstädten sind die Preise 25% höher, nach einer schlechten Ernte um 50% und nach einer Missernte um 100 bis 400% - sofern es überhaupt etwas zu kaufen gibt. Auch im Winter sind frisches Obst und Gemüse nicht oder kaum zu bekommen - Glashäuser und Magie sind ein teurer Luxus.

| Ware | Preis |
|--|-------------------|
| Tagesration frischer Nahrung (1 kg) | 1 T |
| Tagesration Trockennahrung ($\frac{1}{2}$ kg) | 2 T |
| Schwarzbrot (Brot für das Volk) | 6 H |
| Schiffszwieback (hoher Nährwert) | 15 H |
| Weißbrot (Brot für die Oberen) | 9 H |
| Kuchen (Honig- oder Früchte-) | 1 T |
| Gemüse (Erbsen, Bohnen, Rüben, Kohl) | 6 H |
| Edelgemüse (Spargel, Pilze) | 1 T |
| Obst (im Winter nur Äpfel) | 1 T |
| Kompott oder Marmelade | 3 T |
| Südfrüchte (Ananas, Bananen) | 1 G+ |
| Billige Innereien | 8 H |
| Pferd, alte Milchkuh, Mutterschaf | 1 T |
| Schwein, Rind, Hammel | 1 $\frac{1}{2}$ T |
| Geflügel, Lamm, Ferkel | 2 T |
| Wildbret, Mastgeflügel | 3 T |
| Hartwurst, Schinken, Speck | 2 T |
| Butter, Käse | 1 $\frac{1}{2}$ T |
| Eier (pro Dutzend) | 1 T |
| Salzhering (haltbar) | 1 T |
| Trockenfisch (doppelter Nährwert) | 2 T |
| Fangfrischer Edelfisch | 2 T+ |
| Lebende Meeresfrüchte | 4 T+ |
| Dünnbier | 3 H |
| Lagerbier oder Exportbier | 5 H |
| Starkbier | 6 H |
| Landwein, Apfelwein | 6 H |
| Guter Exportwein | 1 T+ |
| Schwerer Süßwein, Eiswein | 3 T+ |
| Branntwein, Obstschnaps, Rum | 4 T |
| Pflanzenöl oder Tran | 2 T |
| Salz (oft zusätzlich besteuert) | 2 T |
| Honig oder brauner Zucker | 4 T |
| Zucker (aus den Kolonien, gereinigt) | 1 G |
| Küchenkräuter (pro Bund) | 1 H |
| Gewürze (Pfeffer, Vanille...) | 5 G+ |
| Honigbonbons (pro Dutzend) | 6 H |
| Konfekt, Pralinen (pro $\frac{1}{2}$ Dutzend) | 5 T |

① Kleidung

Die Alltagskleidung wird in kompletten Sätzen verkauft, dazu gibt es Schuhe und Zubehör. Für jede soziale Schicht und jeden Beruf gibt es die passende Kleidung. **Mäntel** erhöhen den Kälteschutz der Kleidung.

| Ware | Preis |
|--|-----------------|
| Einfache Bauern- und Gesindekleidung für körperliche Arbeit (Status -1) | 2 G |
| Freibauerntracht, Handwerkerkleidung oder Gardeuniform (Status 0) | 4 G |
| Kaufmannskleidung, Gelehrtenrobe oder Unteroffiziersuniform (Status 1) | 7 G |
| Adelskleidung, Offiziersuniform, Ornat für Priester oder Magierrobe (Status 2) | 10 G |
| Modische Adelskleidung (Status 3) | 20 G |
| Fürstliche Kleidung (Status 4) | 50 G |
| Reichsfürstliches Gewand (Status 5) | 100 G |
| Reichsherzögliches Gewand (Status 6) | 200 G |
| Königliches Gewand (Status 7) | 500 G |
| Imperiales Ornat (Status 8) | 1000 G |
| - mit Pelzfutter (Kälteschutz 2) | X 1.5 |
| - mit Geheimtaschen oder -scheiden | X 2 |
| - als Feiertagskleidung | X 3 |
| Unterwäsche (weißes Leinen) | 5 T |
| Wollsocken (Volk oder im Winter) | 3 T |
| Leinenstrümpfe (Mittelschicht) | $\frac{1}{2}$ G |
| Seidenstrümpfe (Oberschicht) | 2 G |
| Ledergürtel oder Stoffschärpe | 5 T |
| Holzschuhe oder Sandalen | 3 T |
| Stoff- oder Lederschuhe | $\frac{1}{2}$ G |
| Reitstiefel mit Sporen | 2 G |
| Wollmütze oder Filzkappe | $\frac{1}{2}$ G |
| Einfacher Hut | 1 G |
| Großer Hut mit exotischen Federn | 5 G |
| Regenmantel (Kälteschutz +1) | 3 G |
| Wintermantel (Kälteschutz +2) | 5 G |

① Wildnisausrüstung

Jeder Abenteurer, der sich nicht nur in der Stadt herumtreibt, benötigt einen Haufen Kram für unterwegs. **Kraxen** sind hölzerne Tragegestelle, die wie ein Rahmenrucksack getragen werden. **Kristallphiolen** werden für Elixiere und heiliges Wasser benötigt. **Zunderbüchsen** erfordern pro Versuch zum Feuerschlagen eine Minute und eine Probe auf GES. **Feuerzeuge** wirken in einer Runde. **Blendlaternen** können nicht nur das Licht in eine Richtung bündeln, sondern auch mit einer Klappe schnell geschlossen und geöffnet werden. **Zelte** erlauben erholsamen Schlaf auch bei Regen und Wind. **Seile** halten je 200 kg Last und bringen +5 beim Abseilen. **Ketten** halten 500 kg, sie haben gegen Klingen PW 5 und 3 LP.

| Ware | Preis |
|--|-------|
| Rucksack (hält 20 kg, wiegt 1 kg) | 1 G |
| Kraxen (hält 50 kg, wiegt 5 kg) | 5 T |
| Umhängetasche (hält 10 kg, wiegt 1 kg) | 3 T |
| Leinensack (hält 50 kg, wiegt 1 kg) | 3 T |
| Stoffbeutel (hält 5 kg, wiegt 0.1 kg) | 1 T |
| Geldbeutel (hält ca. 100 Münzen) | 3 T |
| Gürteltasche (hält 2 kg) | 5 T |
| | |
| Feldflasche (1 Liter, Zinn, 0.2 kg) | 3 T |
| Wasserschlauch (4 Liter, Leder, 0.5 kg) | 5 T |
| Fässchen (10 Liter, wiegt 2 kg) | 4 T |
| Kristallphiole (0.1 Liter, für Elixiere) | 1 G |
| | |
| Zunderbüchse mit Flint & Stahl | 2 T |
| Radfeuerzeug mit Öldocht | 2 G |
| Laterne (½ Liter Öl pro Tag) | 1 G |
| Blendlaterne (in eine Richtung) | 2 G |
| Fackeln (5 Stück á 2 Stunden) | 1 T |
| Kerzen (10 Stück á 12 Stunden) | 4 T |
| | |
| Tragbares Kochgeschirr (2 kg) | 1 G |
| Feldgeschirr mit Besteck (¼ kg) | ½ G |
| Woldecke (Kälteschutz 1) | 1 G |
| Fellschlafsack (Kälteschutz 2) | 2 G |
| Zeltplane (2 Personen, 2 x 3m) | 2 G |
| Angelzeug (10 Haken, 100m Schnur) | 5 T |
| Netz (2 x 3m, 3 kg) | 1 G |
| | |
| Seil (Hanf, 10m, wiegt 2 kg) | ¼ G |
| Seidenseil (10m, wiegt ½ kg) | 3 G |
| Kette (10m, wiegt 20 kg) | 2 G |
| Wurfanker (klappbar, 2 kg) | ½ G |
| Kletterhandschuhe (+1, Haihaut) | 2 G |
| Kletterschuhe (+1, mit Steigeisen) | 3 G |
| Kletterklauen (+3 bei Bäumen) | 1 G |
| Wanderstock (+1 beim Bergwandern) | 1 T |
| Kletterhaken (+2 beim Bergsteigen) | 1 G |

① Waffenzubehör

Eine billige Scheide ist bei Klingen in Preis und Gewicht inbegriffen. Ein **Waffengurt** hält bis zu 10 kg Ausrüstung. Ein **Pulverhorn** enthält ein Pfund Feuertpulver, genug für 10 bis 40 Schuss. **Zündpulver** ist feines Feuertpulver, das für den Zündmechanismus einer Feuerwaffe nötig ist. **Wetzstein** und **Waffenfett** verhindern das Abstumpfen von Klingen (sonst Schaden -1 nach jedem Kampf / 5 Wochen). **Köcher** können am Gürtel oder über der Schulter getragen werden.

| Ware | Preis |
|-----------------------------------|-------|
| Waffengurt, einfach | ½ G |
| Waffengurt, verziert | 2 G |
| Scheide, verziert | 3 G |
| Pulverhorn für ½ kg Feuertpulver | ½ G |
| Flasche für Zündpulver | ¼ G |
| Kugelgussform, wiegt 0.2 kg | ½ G |
| Wetzstein, wiegt 0.2 kg | 2 T |
| Waffenfett, pro Dose für ein Jahr | 3 T |
| Köcher für 24 Pfeile | 5 T |
| Köcher für 12 Bolzen | 5 T |

① Werkzeuge

Werkzeuge guter Qualität (Preis x 3) bringen +1 auf entsprechende Proben, sehr gute Qualität (Preis x 10) bringt +2. **Dietriche** sind 20 bis 30 Sonden und Nachschlüssel in einem Etui. **Brecheisen** bringen STR +3 beim Aufbrechen von Türen. **Diebeswerkzeug** umfasst neben Dietrichen, Brecheisen, Feilen und Metallsägen diverse andere Hilfsmittel, es bringt +3 auf Schlösser öffnen und Fallen entschärfen. **Feinwaagen** bringen +3 auf das Erkennen von falschen Münzen. **Medizisches Gerät** wird im Kapitel „Gesundheit & Medizin“ beschrieben.

| Ware | Preis |
|---|-------|
| Dietriche (0.2 kg, mit Etui) | 3 G |
| Brecheisen (2 kg, Proben STR +3) | 5 T |
| Feile (0.2 kg, trennt Kette in 1 Std.) | 5 T |
| Metallsäge (1 kg, Kette in ¼ Std.) | 10 T |
| Diebeswerkzeug (wiegt 5 kg) | 10 G |
| | |
| Zange, Schere, Bohrer..., 0.5 kg | 10 T |
| Vorschlaghammer (5 kg, Angriff -2) | 10 T |
| Handwerkszeug (einfach, 5 kg) | 2 G |
| Handwerkszeug (komplex, 50 kg) | 20 G |
| Komplette Werkstatt (500 kg) | 200 G |
| | |
| Schleifstein, mit Kurbel | 10 T |
| Schaufel oder Spaten (2 kg, groß) | 10 T |
| Klappspaten (1 kg, klein) | 2 G |
| | |
| Feinwaage (0.1 kg, für Münzen) | 1 G |
| Lupe (0.1 kg, Untersuchungen +2) | 10 T |
| Lesebrille (reduziert Kurzsichtigkeit auf -1) | 2 G |

| | |
|--|--------|
| Teleskop (2 kg, Sichtweite x 2) | 5 G |
| Sanduhr (0.1 kg, 1 bis 60 Minuten) | 1 G |
| Sonnenuhr (0.1 kg, klappbar) | 10 T |
| Hölzerne Zwergenuhr (kitschig) | 1 G |
| Pendeluhr (3 kg, mit Schlagwerk) | 10 G |
| Taschenuhr (mit Deckel und Kette) | 5 G |
| Dito, mit Schlagwerk und Kalender | 20 G |
| Winkelmaß, Lot und Messschnur | 2 G |
| Zirkel mit Messtabellen | 3 G |
| | |
| Verbände, einer pro Erste Hilfe | 1 T |
| Heilertasche für Erste Hilfe +1 | 1 G |
| Chirurgiebesteck (5 kg, mit Etui) | 10 G |
| Arztpraxis, erlaubt Diagnose +1 | 100 G |
| Reiseapotheke (3 kg, je W6+2 Dosen) | 20 G* |
| Apotheke mit je 2W20+10 Dosen | 500 G* |
| Medizinalbad für Wasserheiler | 200 G |
| | |
| Alchimistengerät (tragbar, 5 kg) | 20 G |
| Alchimistenlabor (ca. 500 kg) | 200 G |
| | |
| Flaschenzug, 2 Personen, 500 kg (5 kg) | 2 G |
| Kurbelwinde, 2 Personen, 1000 kg (50 kg) | 5 G |
| Tretradkran, 4 Personen, 2000 kg (½ t) | 50 G |
| | |
| Schloss, einfach, Probe +3 | 10 T |
| Schloss, normal, Probe +0 | 2 G |
| Schloss, kompliziert, Probe -5 | 10 G |
| Schloss, meisterhaft, Probe -10 | 50 G |
| Nadelfalle für Schloss (1W6 + Gift) | 10 G |

① Körperpflege

Ein Hygieneset enthält alle nötigen Geräte zur Körperpflege (Kamm, Bürste, Nagelfeile...), die größere Variante erlaubt ½ Stunde Pflege pro Tag, die luxuriöse bis zu 1 Stunde.

| Ware | Preis |
|-------------------------------------|-------|
| Hygieneset, einfach | 1 G |
| Hygieneset, umfangreich | 3 G |
| Hygieneset, luxuriös | 10 G |
| Kernseife, pro Monat | 2 T |
| Bourbonische Pflegeseife, pro Monat | 1 G |
| Duftwasser, einfach | 1 G |
| Parfum, edel, +1 auf Verführen | 10 G |
| Zahnpulver, für einen Monat | 2 T |
| Mundwasser, für einen Monat | 10 T |
| Schminktasche, +1 auf Verkleiden | 3 G |

① Tiere & Tierbedarf

Gilt für gesundes erwachsenes Vieh, bei Nutztieren mit Grundausbildung. Alte oder sehr junge Tiere kosten ca. die Hälfte. Tiere mit besserer Ausbildung oder höheren Werten kosten pro Bonuspunkt / Trick mindestens 10% mehr. **Kriegspferde und Streitrosse** sind für den Kampf abgerichtet, andere Pferde nicht.

| Ware | Preis |
|-------------------------------------|--------|
| Huhn (2 kg) | 2 T |
| Schaf (30 kg) | 1 G |
| Schwein (75 kg) | 2 ½ G |
| Kuh (300 kg) | 10 G |
| | |
| Jagdfalke (jagt Kleintiere) | 50 G+ |
| Jagdhund (gut abgerichtet) | 20 G+ |
| Kampfhund (angriffslustig) | 10 G+ |
| | |
| Esel (100 kg Last, eigensinnig) | 10 G |
| Maultier (150 kg Last, unfruchtbar) | 15 G |
| Kamel (250 kg Last, böseartig) | 20 G |
| Zugochse (150 kg Last, langsam) | 20 G |
| Reitpferd (100 kg Last, schnell) | 25 G |
| Zugpferd (150 kg Last, plump) | 40 G |
| Rennpferd (100 kg, empfindlich) | 100 G+ |
| Kriegspferd (100 kg, abgehärtet) | 50 G |
| Schlachtross (150 kg, abgehärtet) | 100 G+ |
| | |
| Reitsattel (5 kg, bequem) | 3 G |
| Packsattel (5 kg, für 150 kg Last) | 2 G |
| Kampfsattel (5 kg, gegen Sturz +2) | 5 G |
| Zaumzeug (1 kg, bequem) | 1 G |
| Kandarre (2 kg, Reiten +2, tut weh) | 2 G |
| Satteltasche (1 kg, für 10 kg) | 10 T |

① Fahrzeuge

Karren haben 2 Räder und sind recht wendig. **Kutschen** sind bequem genug, um auf guten Straßen ohne Ermüdung zu reisen - sonst verliert man halb so viele AP wie zu Fuß. **Boote und Schiffe** werden im Kompendium im Kapitel „Seefahrt“ genauer beschrieben.

| Ware | Preis |
|---------------------------------|-------|
| Karren, 1 Zugtier, 500 kg | 5 G |
| Wagen, 2 Zugtiere, 1000 kg | 10 G |
| Lastwagen, 4 Zugtiere, 2000 kg | 15 G |
| Kutsche, gefedert, 6 Personen | 50 G |
| Ruderboot, 5 Personen / 500 kg | 4 G |
| Kutter, 2 Matrosen, 10 t Ladung | 50 G |

① Gelehrtenbedarf

Wachstafeln werden vor allem für Notizen benutzt, sie können immer wieder gelöscht und neu beschrieben werden. **Siegel** zeigen das Wappen oder ein Symbol, ohne sie sind Dokumente um +3 leichter zu fälschen. Das **Fälscher**set erlaubt das Nachmachen von Schriftstücken und Siegeln mit +0. **Flugblätter** dienen als Werbung oder Mitteilung. **Zeitungen** sind nur im Buchhandel oder als Abonnement erhältlich, ältere Exemplare finden immer noch Abnehmer. **Bibliotheken** erlauben für eine bestimmte Wissensfertigkeit eine zweite Probe, allgemeine sogar für alle Wissensbereiche.

| Ware | Preis |
|-------------------------------------|---------|
| Wachstafel mit Griffel | 2 T |
| Schreibset (2 Tinten + 5 Federn) | 5 T |
| Farbkasten + Pinsel | 2 G |
| Papier, 10 Bögen, A3 | 1 T |
| Pergament, 10 Bögen, A3 | 5 T |
| Leinwand + Rahmen, A2 | 5 T |
| Notizbuch, A5, 100 Seiten | 5 T |
| Siegel (schwer zu fälschen, -3) | 10 T |
| Siegelwachs (für 20 Siegel) | 3 T |
| Fälscherstet, 1 kg | 10 G |
| Flugblatt | 1 - 3 H |
| Zeitung, älteres Exemplar | 2 - 5 H |
| Zeitungsabonnement, pro Jahr | 6 G+ |
| Buch, große Auflage | 1 G |
| Buch, kleine Auflage | 4 G |
| Handschrift, einfach | 20 G |
| Handschrift, prachtvoll | 100 G |
| Fachbibliothek, FW 7 (1 Buch) | 5 G |
| Fachbibliothek, FW 8 (3 Bücher) | 15 G |
| Fachbibliothek, FW 9 (10 Bücher) | 50 G |
| Fachbibliothek, FW 10 (30 Bücher) | 150 G |
| Fachbibliothek, FW 11 (100 Bücher) | 500 G |
| Fachbibliothek, FW 12 (300 Bücher) | 1500 G |
| Fachbibliothek, FW 13 (1000 Bücher) | 5000 G |
| Allgemeine Bibliothek | x 50 |

① Musikinstrumente

| Ware | Preis |
|--------------------------------|-------|
| Pfeife (Holz oder Ton) | 4 H |
| Flöte oder Panflöte | 2 T |
| Fanfare, Signal- oder Jagdhorn | 10 T |
| Grubenhorn (3 Tasten) | 2 G |
| Militärtrummel, Kesselpauke | 3 G |
| Laute, Fiedel, Lyra | 2 G |
| Dudelsack | 3 G |
| Harfe, groß und sperrig | 5 G |
| Piano, ca. 100 kg | 30 G |
| Orgel, ca. 200 kg | 100 G |

① Drogen, Gifte & Heilmittel

| Ware | Preis |
|---------------------------------------|-----------------|
| Hallowachbeere (gibt 1W6 AP) | $\frac{1}{2}$ G |
| Rauschharz (betäubend) | 2 T |
| Trollhonig / Trollmet (putscht auf) | 2 - 5 T |
| Traumpilz (starke Halluzinationen) | 4 T |
| Keitelnuss (leicht stärkend) | 1 T |
| Blaublüte (Einnahmegift 4W6 LP) | 1 G+ |
| Venerium (Waffengift 2W6 LP) | 1 G+ |
| Eschtolas Blume (Atemgift) | 10 G+ |
| Panikwanzen (erzeugt Panik) | 3 T |
| Leichengift (3W6, erzeugt Ghule) | 1 G+ |
| Abführmittel (pro 10 Dosen) | 3 T |
| Bitterpille (senkt Fieber um 1 Stufe) | 5 T |

| | |
|---|-----------------|
| Brandsalbe (gibt 2 LP, schützt vor Sonne) | 2 T |
| Energietonikum (+2 AP, 20 Dosen) | 1 G |
| Fieberwickel (mildert Fiebereffekt) | $\frac{1}{2}$ T |
| Gelenksalbe (wirkt abschwellend) | 1 T |
| Halszucker (pro 6 Bonbons) | 1 T |
| Hautsalbe (mildert Ausschlag) | $\frac{1}{2}$ T |
| Hustendampf (beruhigt die Lunge) | $\frac{1}{2}$ T |
| Magenbitter (mindert Brechreiz) | $\frac{1}{2}$ T |
| Mundwasser (für 30 Tage) | $\frac{1}{2}$ G |
| Schlaftröpfchen (1W6+3 Std., 20 Dosen) | 3 G |
| Wundsalbe (1 LP, Infektion -10%) | 2 T |
| Zahnpulver (reinigt einen Monat) | 2 T |
| Schwarzbeere (VT +1 für 1 Tag) | $\frac{1}{2}$ T |
| Fieberwurz (stark fiebersenkend) | 2 G |
| Blutwolle (stoppt Blutungen) | 2 G |
| Natterschlange (stoppt Nekrose) | 3 T |
| Mondenschatz (Verhütungsmittel) | 1 H |
| Fegefix (reinigt Gedärm) | $\frac{1}{4}$ G |
| Tausendseelenbeere (gibt 1W6 LP) | $\frac{1}{4}$ G |
| Drachenkalt (PW 3 gegen Verbrennungen) | 1 G |
| Vipernzunge (gegen Tiergifte) | 1 G |
| Sonnenbalsam (bessere Wundheilung) | $\frac{1}{4}$ G |
| Matrinakraut (verkürzt Krankheiten) | 1 G |
| Braune Einsamranke (vertreibt Insekten) | 2 T |
| Trollbeinwurz (Knochenheilung x 4) | $\frac{1}{2}$ G |

① Magierbedarf

| Ware | Preis |
|------------------------------------|-------|
| Ritualmesser | 3 G |
| Kelch | 5 G |
| Fächer | 2 G |
| Feuerbecken | 10 G |
| Stab | 2 G |
| - in Luxusausführung +1 | x 10 |
| - in Billigausführung -1 | / 10 |
| Material für einen Ritualkreis | 5 T |
| Zauberbeutel (schneller aufgebaut) | 2 G |
| Dauerhafter Ritualkreis | 20 G |

① Immobilien

| Ware | Preis |
|--|--------|
| Zimmermiete, pro Woche | 5 T |
| Hausmiete, pro Jahr, nach Wert | 10 % |
| Landarbeiterkate mit Garten | 50 G |
| Bauernhaus mit 1 Hufe Land | 250 G |
| Gutshaus, befestigt und repräsentativ | 1000 G |
| Kleine Burg, Platz für 100 Leute | 2500 G |
| Arbeiterbude in der Stadt, 25 m ² | 25 G |
| Handwerkerhaus, 50 m ² , einfach | 100 G |
| Kaufmannshaus, 200 m ² , hübsch | 600 G |
| Stadtpalais, 500 m ² , prachtvoll | 2500 G |

| Ⓢ Dienstleistungen | |
|--|-----------------|
| Ware | Preis |
| Schuhe putzen (+ Gerüchte) | 1 H |
| Botengang in der Stadt | 3 H |
| Briefporto, im Nordreich | 1 T |
| Eilbote pro Tagesmarsch | 6 T |
| Hafenhure, pro $\frac{1}{4}$ Stunde | 3 H |
| Normale Dirne, pro Stunde | 2 T |
| Edelkurtisane, pro Nacht | 1 G+ |
| Spielmann, pro Lied / $\frac{1}{4}$ Stunde | 3 H |
| Bart scheren / rasieren (+ Klatsch) | 3 H |
| Besuch im Badehaus | 6 H |
| Behandlung durch Chirurgen | 5 T+ |
| Arztbesuch in Praxis | 10 T+ |
| Hausbesuch durch Arzt | 1 G+ |
| Amtsvorgang, normales Tempo | 3 H |
| Amtsvorgang, erkennbares Tempo | 1 T |
| Amtsvorgang, noch heute | 5 T |
| Begräbnis, mit Grabstein & Sarg | 1 G+ |
| Pferd beschlagen, pro Huf | 1 T |
| | |
| Pferdemiete, pro Tag (gegen Kaution) | 4 T |
| Platz auf Postwagen, pro Tag | 2 T |
| Platz in Postkutsche, pro Tag | 5 T |
| Platz auf Flussboot, pro Tag | 1 T |
| Passage im Unterdeck, pro Tag | 1 T |
| Passage in eigener Kabine | 1 G |
| | |
| Tagelöhner (STR 10), pro Tag | 4 T |
| Handwerker (FW 12), pro Tag | 8 T+ |
| Lehrmeister (FW 13+), pro Tag | $\frac{1}{2}$ G |
| Gelehrter (FW 17+), pro Tag | 1 G+ |
| Rechtsanwalt, normal, pro Tag | 3 G |
| Rechtsanwalt, kompetent, pro Tag | 10 G |
| Rechtsanwalt, berühmt, pro Tag | 30 G |
| Hausangestellte, pro Monat | 3 G |
| Kammerdiener, pro Monat | 8 G |
| Söldner (Grad I), pro Monat | 4 G |
| Profisöldner (Grad I), pro Monat | 6 G+ |
| Elitesöldner (Grad II), pro Monat | 12 G+ |
| Mietmagier (Grad I), pro Tag | 1 G+ |
| Hofmagier (Grad II), pro Jahr | 150 G+ |

| Ⓢ Alchimistische Erzeugnisse | |
|------------------------------|-------|
| Ware | Preis |
| Farblacke, 1 Liter | 2 G |
| Stinkpaste, 4 Unzen | 3 T |
| Blinzelkleber, 4 Unzen | 12 T |
| Geheimtinte, 1 Unze | 10 T |
| Grüner Schleim, 1 Liter | 3 T |
| Säure, 4 Unzen | 5 T |
| Rostweg, 1 Unze | 10 T |
| Juckpulver, 1 Unze | 1 G |
| Rasierseife, 1 Unze | 3 T |
| | |
| Streichhölzer, 20 Stück | 3 T |
| Blitzpulver, 1 Unze | 5 T |
| Feuerpulver, 1 kg | 1 G |
| Farbfeuer, 1 kg | 2 G |
| Rauchfeuer, 1 kg | 1 G |
| Giftfeuer, 1 kg | 3 G |
| Haftfeuer, 1 Liter | 3 G |
| Dämonenfeuer, 1 kg | 3 G |
| Funkenfeuer, 1 kg | 2 G |

Ⓢ Löhne & Erträge

Die meisten Bewohner von *Orbis* sind Bauern, die in erster Linie Nahrung für den eigenen Bedarf anbauen und auch sonst vieles selber herstellen. Wie auch bei Arbeitern und den meisten Handwerkern arbeitet die ganze Familie, um das nötige Einkommen zu erwirtschaften. Kinder helfen Vater und Mutter oder arbeiten als Dienstboten und Gehilfen in anderen Haushalten. Die meisten Familien haben und brauchen also mindestens 2 oder 3 (Teil-) Einkommen, um über die Runden zu kommen. Auch Arbeiter erhalten oft einen Teil ihres Einkommens in Form von Kost und Logis, was meist mit 2 Gulden pro Monat verrechnet wird (und manchmal sogar wert ist). Freiberufler müssen pro Monat eine Probe ablegen, bei Erfolg haben sie doppeltes Einkommen, ohne nur die Hälfte, Patzer und Glückserfolge können z.T. erhebliche Probleme / Gewinne bringen.

Tabelle für Mindestlöhne pro Monat

| Berufliche Qualifikation | Lohn |
|--|------|
| Unqualifiziert (Kinder, Greise, Krüppel - sofern arbeitsfähig) | 2 G |
| Unausgebildet (Arbeiter, Diener, einfache Söldner, Leichtmatrosen) | 4 G |
| Ausgebildet (Bauer, Handwerker, erfahrene Söldner, Vollmatrosen) | 6 G |
| Gut qualifiziert (Handwerksmeister, Soldritter, Akademiker, Magier) | 12 G |
| Sehr gut qualifiziert (Offiziere, gesuchte Experten, hohe Beamte, renommierte Akademiker) | 24 G |



Beispiel: Nachdem sich unsere Abenteurer erfolgreich an einem Fürstenhof etabliert haben, sind sie reichlich mit Geld und Sachleistungen versorgt und kommen leicht ohne echte Arbeit an Zusatzeinkünfte - neben ihren Zinserträgen aus Geldanlagen und der Beute aus Abenteuern.

Ihre Gefolgsleute hingegen sind nicht so gut gestellt. Hendregs Lehrling wird von ihm bezahlt (4 G, davon 2 für Kost und Logis einbehalten), wie auch sein Leibwächter (8 G für einen erfahrenen Söldner). Seine Geliebte hingegen arbeitet am Theater (12 Gulden, da gut aussehend und qualifiziert), und sein Sekretär versucht sich als Dichter. Er muss jeden Monat eine Probe auf Dichtkunst ablegen, bei Erfolg erhält er 8 G, ohne nur 2, Patzer garantieren Ärger, Glücksfälle hingegen Ruhm und 2W20 Gulden zusätzlich.

ⓐ Hehler & Händler

Alle in den Listen angegebenen Preise sind normale Kaufpreise. Bei Mangel, Monopolen oder Steuern steigen diese um 25% bis 500%. Ein Überangebot, Ausverkauf oder dergleichen senkt die Preise um 10 bis 50%. Falls Charaktere Waren verkaufen wollen, erhalten sie als Erstgebot 50% des realen Preises, den sie durch geschicktes Verhandeln (Konfliktprobe) um 10% pro Erfolg in Folge steigern können, allerdings **nie** über 80% - Händler leben vom Aufpreis!

Bei illegalen oder zweifelhaften Waren, oft auch erbeuteten Waffen, blutigen Kleidern oder Schmuck, verweigern ehrbare Händler meist die Annahme. Hehler, die man mittels *Gassenwissen* aufspüren muss, bieten am Anfang nur 20% und lassen sich **nie** über 50% hochtreiben. Bei jedem Handel besteht zudem eine Chance, dass das Geschäft auffliegt: Nach einem Patzer bei einer Verhandlungsprobe ruft irgendwer die Wache. Ob man abhauen kann, wie gut der Hehler vorbereitet ist und ob nicht die Wache nur ihren Anteil vom Erlös will, ist eine andere Frage - Hehlerei gilt nicht eben als schlimmstes aller Verbrechen und ist schwer nachzuweisen. Und wenn niemand die Waren vermisst, wird die Wache sie zu 90% wieder freigeben - binnen 2W6 Monaten.

ⓐ Lebenshaltung & Status

Im egalitären Europa des 21. Jahrhunderts kann jeder so viel oder wenig Geld ausgeben, wie es sein Konto (oder Kreditrahmen) erlaubt. In den hierarchischen Kulturen von *Orbis* hingegen wird für jede Schicht der Gesellschaft ein bestimmter Lebensstil vorausgesetzt. Kann ein Charakter diesen nicht erfüllen, verliert er erheblich an Ansehen. Gibt er hingegen unziemlich viel Geld aus, gilt er als Verschwender und wird von den unteren wie oberen Schichten mit Abscheu betrachtet. Es folgt eine Liste mit Beschreibungen der üblichen Lebensstile, Kosten für je eine Person / eine Familie mit 2 Erwachsenen und 3 Kindern:

Gosse: 1 bzw. 4 Gulden im Monat

Auf der Straße sorgt jeder für sich. Alles Geld wird für Essen und gelegentlich Alkohol oder billige Drogen ausgegeben. Als Kleidung werden Lumpen zusammengenäht, und man schläft im Freien oder in irgendwelchen dreckigen Löchern. Wer diesen „Lebensstil“ pflegt, leidet permanent unter Mangelernährung (STR und VT -2) und infiziert sich zu 10% pro Monat mit einer mittleren Krankheit.

Status -3.

Gesinde: 2 bzw. 7 Gulden im Monat

Viele arme Leute leben im Haushalt einer Herrschaft, wobei nicht nur Adelige und reiche Kaufleute Personal haben, sondern auch mittlere Bauern und einfache Handwerker. Der Sicherheit einer kleinen kargen Kammer und regelmäßigen Mahlzeiten steht die Unterwerfung unter den Hausherrn gegenüber. Außerdem kann kaum ein Knecht oder eine Magd sich eine Familie leisten - schwangere Mägde werden aus dem Haus gejagt oder ihre Kinder ins Waisenhaus gegeben, Knechte erhalten keine Heiratserlaubnis.

Status -2.

Häusler: 3 bzw. 10 Gulden im Monat

Freie Tagelöhner, arme Kleinbauern mit weniger als einer Hufe Land und ältere Gesellen leben in der Regel zur Miete in ein bis zwei Zimmern oder in kleinen zugigen Hütten. Immerhin haben sie ihren eigenen Haushalt und die Möglichkeit, eine Familie zu gründen - auch wenn sie selten besser leben als Knechte und Mägde.

Status -1.

Kleinbürgerlich: 4 bzw. 12 Gulden

Einfache Handwerksmeister und Bauern mit einem Vollerwerbshof können sich ein kleines aber solides Haus, neue Kleidung, drei Mahlzeiten am Tag und sogar einen Knecht oder eine Magd leisten, die jedoch die meiste Zeit im Betrieb arbeiten. Immerhin hat die Hausfrau so genügend Zeit, den Haushalt zu versorgen.

Status +0, Stadt.

Dienstmannen: 6 bzw. 16 Gulden

Die gebildeten Hausdiener, Hofbeamten oder Junker eines herrschaftlichen Haushaltes leben wie einfache Dienstboten im Haus ihres Herren, genießen aber eine bessere Stellung. Da für Kost und Logis hinreichend gesorgt ist, können sie ihre Löhnung sparen oder für bescheidenen Luxus ausgeben. Oft haben sie sogar einen persönlichen Diener.

Status +1.

Herrschaftlich: 12 bzw. 20 Gulden

Hochqualifizierte Handwerker, mittlere Kaufleute, Großbauern und Kleinadelige leben in diesem Lebensstil, zu dem ein großes Haus, gute Kleidung, Wein und Fleisch bei den Mahlzeiten, ein Pferd oder Mietkutschen und mindestens ein oder zwei persönliche Diener gehören. Für extravaganten Luxus, den sich die wirklich Reichen gönnen, reicht es allerdings nur selten.

Status +2.

Hochherrschaftlich: 25 bzw. 50 Gulden

Da man schon alles hat, was das Leben leicht und angenehm macht, beginnt jetzt die Zeit der Extravaganzen. Ein Hausdiener leitet das niedere Dienstpersonal und sorgt für die richtige Atmosphäre. Nach den ach so lästigen Pflichten nehmen sich Hausherr und Familie viel Zeit für ihr gesellschaftliches Leben, besuchen Freunde und teure Lokale und empfangen gelegentlich auch arme Bittsteller.

Status +3.

Fürstlich: 100 bzw. 200 Gulden

Das Vorhandensein eines Schlosses wird natürlich vorausgesetzt, aber auch ein kleines Jagdschloss für den Sommer und ein großes Stadthaus für den auf dem Land so öden Winter sind notwendig! Neben Hausdiener, Verwalter, Gesinde und einigen Wachen beschäftigt man auch Junker, die ein ansehnliches Gefolge abgeben. Großkaufleute mit diesem Lebensstil legen mehr Wert auf ein prächtiges Stadtpalais und politischen Einfluss im Stadtrat. Ihr Prestige erhöhen sie nicht selten durch die Zahl und Höhe der Kredite, die die Fürsten von ihnen erbetteln müssen.

Status +4.

Kapitel 18

Kleinodien & Schätze

① Edelsteine

Bei *Orbis Incognita* sind Edelsteine nicht einfach nur bunte Kristalle oder Kohle mit besserer Vergangenheit, sondern im Laufe der Jahrtausende im Erdreich kristallisiertes Mana. Sie sind immer sehr hart und transparent, und sie haben verschiedene magische Eigenschaften. Ihre Größe wird in Punkten (oder Karat bzw. ct) angegeben, **ihr Wert entspricht Größe x Größe x 10 in Gulden**. Magier verwenden Edelsteine zum Fertigen von Artefakten und als Hilfsmittel bei Ritualzaubern, außerdem können sie sie als „Geisterflaschen“ verwenden. Nur die Bergzwerge beherrschen den edlen Facettenschliff (Preis x 1.5), alle anderen Völker schleifen Edelsteine nur zu runden oder ovalen Perlen.

Es gibt 6 Sorten von Edelsteinen:

Feueraugen sind rot und wandeln Licht in Wärme um, bereits mit einem Feuerauge der Größe 1 in Linsenform kann man an hellen Tagen Feuer entfachen, Schmuckstücke mit Feueraugen sind immer warm und daher besonders in kühlen Regionen beliebt. Alle Artefakte mit Zerstörungs- oder Feuerzaubern erfordern Feueraugen.

Wasseraugen sind blau und wandeln Licht in Kälte um. Mit einem Stein der Größe 1 kann man an hellen Tagen ein Getränk angenehm kühlen, mit einem Stein der Größe 10 einfrieren. Als Schmuck sind sie im Norden unüblich, im heißen Süden sehr begehrt. Alle Artefakte mit Schutz- oder Wasserzaubern erfordern Wasseraugen.

Sonnenaugen sind gelb und wandeln Wärme in Licht um, daher glimmen am Körper getragene Sonnenaugen immer leicht. Zwerge, Finsterelfen und Troglodyten schätzen sie als kleine Lichtquellen für ihre empfindliche Nachtsicht. Alle Artefakte mit Lichtzaubern oder Segen erfordern Sonnenaugen.

Lebensaugen sind grün und wandeln Licht in Lebenskraft um. Ein offen sichtbar getragener Stein der Größe 3 heilt pro Tag einen zusätzlichen LP. Kleinere Steine sind medizinisch nur wenig wirksam, dennoch aber überall höchst begehrt, so beugt ein Ring mit einem Lebensauge der Größe 1 Gicht und Rheuma in dem Finger vor. Alle Artefakte mit Heilzaubern oder Transformationen erfordern Lebensaugen.

Himmelsaugen sind farblos und wandeln Licht in - noch mehr Licht um, sie funkeln und strahlen stärker als alle anderen Steine. Bei Schmuckstücken sollen sie oft die Wirkung anderer Steine erhöhen, ansonsten sind sie ein hübscher Blickfang. Alle Artefakte mit Wahrnehmungszaubern erfordern Himmelsaugen.

Nachtaugen sind schwarz und dennoch transparent, sie wandeln Licht in Schatten um und erzeugen beim Hindurchblicken eine Art falschfarbenedes Schwarzweißbild. Finsterelfen fertigen aus ihnen Brillen, die ihre empfindlichen Augen wirksam vor der Sonne schützen. Ansonsten gelten sie bei einigen als mysteriös und stilvoll, bei anderen als Unglücksbringer und Symbole des Bösen. Alle Artefakte mit Illusionszaubern erfordern Nachtaugen.

① Halbedelsteine

Im Gegensatz zu echten Edelsteinen sind Halbedelsteine weniger dicht und rein, weicher und nicht oder kaum transparent. Die magische Wirkung ihrer edlen Gegenstücke ist kaum vorhanden, dafür sind sie viel häufiger, billiger (ca. 1 Taler pro Karat / 0,2g) und manchmal in sehr großen Brocken zu finden. Die Farben sind wie bei den Edelsteinen verteilt, die Namen enden aber auf -stein statt auf -auge.

① Schmucksteine

Bergkristalle und hübsche **Quarze** sowie **Korallen** und **Bernstein** sind noch häufiger, gänzlich unmagisch und daher recht preiswert. Sie werden gerne für billigen Schmuck und Fälschungen verwendet. 10 geschliffene Kristallperlen kosten 1 bis 2 Taler. **Glasperlen** kosten nur 1 Taler pro 50 Stück, und sehr hübsch funkelt auch **Emaille** aus geschmolzenem buntem Glasstaub.

① Perlen

Im Nordreich gibt es nur kleine Flussperlen (je 1W6 Taler), im Sonnenmeer gelegentlich auch bessere Perlen für je 1 Gulden. Wirklich ergiebige Perlenbänke gibt es nur im danach benannten Perlengolf, sie werden von Tauchern oder freundlichen Fischmenschen gesammelt und neuerdings in ganzen Perlenketten getragen. Noch vor 50 Jahren gab es sie nur in Fassungen wie Edelsteine. Sehr begehrt sind schwarze (2 Gulden) und goldene (4 Gulden) Perlen, besonders große Exemplare bringen ca. 1 Gulden pro Karat, die größte bekannte Perle wiegt ca. 700g und ist als einzigartiges Stück über 20.000 Gulden wert - wenn der König von Bourbon sie denn aus seinem Zepter brechen lässt...

① Gemmen

In Halbedelsteine geschnittene Reliefs, meist Herrscher, Götter oder Heroen, waren im 3. ZA als Siegel und Schmuck sehr verbreitet. Heute kann kaum ein Meister sie fertigen, die uralten Funde aus Gräbern und Ruinen bringen daher je nach Güte 5 bis 30 Gulden (1W6 x 5), auch wenn die Steine nur klein sind.

① Schmuckstücke

Für die einfache Bestimmung des Wertes von Schmuckstücken gibt es die folgende Tabelle. Die einzelnen Stücke können nach Belieben mit zusätzlichen Schmuck- oder Edelsteinen, Halbedelsteinen und Perlen versehen werden, Preise siehe oben.

| Schmuckstück | Wert |
|-----------------------------------|------|
| Fingerring | |
| • Messing | 2 T |
| • Silber | 5 T |
| • Gold | 2 G |
| • Mit Siegel oder Gravur | +5 T |
| • Massiv und schwer gearbeitet | x 3 |
| Ohringe, pro Paar | |
| • Silber | 6 T |
| • Gold | 3 G |
| • Mit Anhänger | x 2 |
| Halskette oder -band | |
| • Silber | 1 G |
| • Gold | 5 G |
| • Aufwändig gearbeitet | +2 G |
| • Massiv und schwer gearbeitet | x 3 |
| Arm- oder Fußreif | |
| • Messing | 3 T |
| • Silber | 10 T |
| • Gold | 4 G |
| • Aufwändig gearbeitet | +2 G |
| • Massiv und schwer gearbeitet | x 3 |
| Brosche oder Gewandnadel | |
| • Bronze | 3 T |
| • Silber | 6 T |
| • Gold | 3 G |
| • Mit Wappen oder Bild | +1 G |
| • Massiv und schwer gearbeitet | x 3 |
| Kleiderknöpfe, pro Dutzend | |
| • Holz | 4 H |
| • Horn oder Knochen | 1 T |
| • Messing | 2 T |
| • Elfenbein oder Schmuckstein | 10 T |
| • Silber | 2 G |
| • Gold | 15 G |
| • Mit Wappen oder Bild | +3 G |

| Schmuckstück | Wert |
|--|-------|
| Stirnreifen oder leichte Krone | |
| • Silber | 2 G |
| • Gold | 12 G |
| • Aufwändig gearbeitet | +3 G |
| • Massiv und schwer gearbeitet | x 3 |
| Schuh- oder Gürtelschnallen | |
| • Messing | 4 T |
| • Silber | 10 T |
| • Gold | 5 G |
| • Mit Wappen oder Bild | +2 G |
| Schmuckgürtel oder Waffengurt | |
| • Messing oder Bronze | 1 G |
| • Silber | 10 G |
| • Gold | 100 G |
| • Mit Wappen oder Bildern | +5 G |
| Sporen, pro Paar | |
| • Eisen | 10 T |
| • Versilbert | 3 G |
| • Vergoldet | 10 G |
| Essbesteck (je 5 Teile) | |
| • Eisen | 10 T |
| • Silber | 4 G |
| • Gold | 30 G |
| • Mit Wappen oder Gravuren | +2 G |
| Kelch, Teller oder Geschirr | |
| • Zinn oder Feinkeramik | 1 G |
| • Silber | 6 G |
| • Gold | 50 G |
| • Mit Wappen oder Gravur | +4 G |
| • Massiv und schwer gearbeitet | x 3 |
| Taschenuhr mit Kette | |
| • Zinn | 5 G |
| • Silber | 8 G |
| • Gold | 30 G |
| • Mit Schlagwerk | +10 G |
| • Mit Kalender | +5 G |
| • Mit bewegten Bildern | +15 G |
| • Mit Wappen oder Gravur | +3 G |
| • Normale Arbeit (geht W6 Min pro Tag vor oder nach) | x 1 |
| • Genaue Arbeit (W6 x 10 Sek.) | x 2 |
| • Sehr genaue Arbeit (W6 Sek.) | x 5 |

① Beutetabellen

Bei wichtigen vorbereiteten NSC weiß der SL, was sie an potentieller Beute dabei haben. Für das schnelle Ermitteln von weniger wichtigen NSC und vor allem für aktive Räuber und Diebe unter den SC gibt es folgende Tabellen, die das schnelle Auswürfeln der üblichen Beute erlauben. Die Beute besteht nur zum geringeren Teil aus Gold und Juwelen, einen Großteil ihres Geldes stecken NSC nämlich in für sie nützliche Gegenstände.

Die Gefährlichkeit der NSC richtet sich nicht nur nach ihrem Reichtum und Beruf, sondern vor allem auch nach dem Ort, an dem man sie trifft. In den sicheren Mauern einer Stadt, umgeben von Bürgern und Wachen, tragen selbst reiche Leute kaum Waffen. In schlechten Vierteln und vor allem außerhalb der sicheren Städte hingegen sind fast alle NSC nach ihren Möglichkeiten bewaffnet und reisen in Gruppen, wenn sie sich nicht gleich mit ihren Dienern und Leibwächtern umgeben. In ihren Häusern findet sich ca. das fünffache an Hausrat und Vorräten.

Bettler oder Landstreicher

Bargeld 3W6 H, Schmuck W6 H, Kleidung W20 T, Ausrüstung 2W6 T, Waffen W6 T (Messer, Schleuder, Wanderstock).

Arbeiter oder Diener

Bargeld 2W6 T, Schmuck 2W6 T, Kleidung W3 G, Ausrüstung W6 G, Waffen W6 T (Messer).

Bauer

Bargeld 2W6 T, Schmuck 3W6 T, Kleidung W3+1 G, Ausrüstung 2W6 G, Waffen W6 T (Messer).

Handwerker

Bargeld 3W6 T, Schmuck W6 G, Kleidung W6+1 G, Ausrüstung 2W6 G, Waffen 2W6 T (Dolch).

Kaufmann oder Akademiker

Bargeld 3W6 G, Schmuck 2W6 G, Kleidung W6+4 G, Ausrüstung 2W6 G, Waffen 2W6 G (Dolch, Pistole).

Magier oder Priester

Bargeld 2W6 G, Schmuck 3W6 G, Kleidung W6+4 G, Ausrüstung W20+20 G, Waffen W6 G (Dolch).

Adeliger oder Patrizier

Bargeld 2W6 G, Schmuck 4W6 G, Kleidung 2W6+3 G, Ausrüstung 2W6 G, Waffen 4W6 G (Dolch, Degen, Pistole).

Dieb, Räuber oder Schmuggler

Bargeld 2W6 G, Schmuck 3W6 G, Kleidung W6 G, Ausrüstung 3W6 G, Waffen 2W6 G (Messer, Dolche, Pistolen...).

Söldner oder Soldat

Bargeld 2W6 G, Schmuck 3W6 G, Kleidung 2W6 G, Ausrüstung 3W6 G, Waffen 4W6 G (Dolch, Schwert, Rüstung, größere Waffe...).

Ritter oder Offizier

Bargeld 2W6 G, Schmuck 4W6 G, Kleidung 2W6+3 G,

Ausrüstung 3W20+40 G (Pferde...), Waffen W20+30 Gulden (Dolch, Schwert, Rüstung, Kriegspferd).

① Besondere Schatzfunde

In Schatzhorten findet sich fast alles was irgend einen Wert hat, oft in den seltsamsten Kombinationen (1W20):

1: Ein Bild (W6):

1. Eine Miniatur einer jungen Dame in adliger Kleidung, ca. 70 Jahre alt, aus Soldale. 3 x 5 cm, Öl auf Elfenbein. **Wert: 5 Gulden.**
2. Ein Skizzenblock mit 30 Zeichnungen eines bekannten Malers, **Wert 10 Gulden.**
3. Ein Heiligenbild einer beliebigen Kirche, 20 x 30 cm, Öl und Blattgold auf Holz. **Wert: 20 Gulden.**
4. Ein Portrait eines albonischen Fürsten, sehr gute Qualität und ein bekannter Künstler, 40 x 60 cm, Öl auf Leinwand, vergoldeter Rahmen. **Wert: 50 Gulden.**
5. Ein Gemälde einer bekannten Szene aus der Mythologie, Öl auf Leinwand, 100 x 150 cm. **Wert: 100 Gulden.**
6. Ein Monumentalbild einer historisch bedeutenden Schlacht, Öl auf Leinwand, 200 x 600 cm. **Wert: 200 Gulden.**

2: Ein Druckwerk (W6):

1. Eine Fibel für den Gebrauch in der Mittelschule, 20 x 30 cm, 200 Seiten. **Wert: 5 Gulden.**
2. Ein Gebetbuch mit Anrufungen an die Mond- oder Sonnengötter, Lehrbuch für *Religionskunde* für Anfänger, 30 x 45 cm, 250 Seiten. **Wert: 10 Gulden.**
3. Ein Roman im bourbonischen Adelsmilieu, aufwändig gebunden und mit vergoldetem Titelbild, erst 3 Jahre alt, 20 x 30 cm, 450 Seiten. **Wert: 20 Gulden.**
4. Eine heilige Schrift einer der Reichskirchen in besonders edler Ausführung, viele farbige Illustrationen, Blattgold und eiserne Verschlüsse. **Wert: 50 Gulden.**
5. Eine alte wissenschaftliche Handschrift über ein exotisches Wissensgebiet, eines von noch 4 Exemplaren, mit Anmerkungen mehrerer Wissenschaftler, Lehrbuch für Fortgeschrittene. **Wert: 100 Gulden.**
6. Ein Grimoire mit seltenen Ritualen für 200 LZ, eine eiserne Fratze ziert den Einband, zum Schutz gibt es einen Schlosszauber, der auf ein Befehlswort reagiert. Dieses ist in einer arkanen Sprache auf den Einband geschrieben. 40 x 60 cm, 100 Seiten. **Wert: 200 Gulden.**

3: Ein Kleidungsstück (W6):

1. Ein Paar Handschuhe aus feinem Hirschleder, bestickt und mit kleinen Perlen aus Halbedelstein besetzt. **Wert: 5 Gulden.**
2. Ein Hut aus elegantem weinroten Filz, Hutband aus Schlangenleder und darin eine Phönixfeder. **Wert: 10 Gulden.**
3. Ein Umhang aus dunkelblauem Samt, mit hellblauer Seide gefüttert und am Rand mit Silber bestickt. **Wert: 20 Gulden.**
4. Ein seidenes Wams mit goldenen Knöpfen, kostbaren Stickereien und einer versteckten Tasche für Stilette (WN -2). **Wert: 50 Gulden.**
5. Eine Brokatrobe für eine beliebige magische Schule, mit Spinnenseide gefüttert (Fläche 12, PW 2) und mit kleinen Halbedelsteinen besetzt. **Wert: 100 Gulden.**
6. Ein festliches Kostüm für einen fürstlichen Ball, mit Gold, Silber und Perlen bestickt. **Wert: 200 Gulden.**

4: Eine Waffe (W6):

1. Ein Dolch guter Qualität, mit einem Griff aus Hirschhorn und versilberter Klinge. **Wert: 5 Gulden.**
2. Ein Streitkolben guter Qualität, versilbert und graviert. **Wert: 10 Gulden.**
3. Ein Schwert guter Qualität, mit gebläuter Klinge und vergoldetem Griff. **Wert: 20 Gulden.**
4. Eine Pistole mit vergoldetem Lauf und einem Griff aus Edelholz. **Wert: 50 Gulden.**
5. Ein Zeremonialschwert mit vergoldeter und gewellter Klinge, Edelsteinen an Griff und Knauf und silberner Scheide. **Wert: 100 Gulden.**
6. Eine dreiläufige Arkebuse guter Qualität, Gewicht 8 kg, kann drei Runden ohne laden zu müssen feuern oder alle 3 Läufe in einer Runde mit -3 abfeuern, einzigartiges Stück. **Wert: 200 Gulden.**

5: Ein Rüstungsteil (W6):

1. Ein Helm mit silbern eingelegten Gravuren in Form eines Falken. **Wert: 5 Gulden.**
2. Ein Schild guter Qualität mit Echsenleder bespannt. **Wert: 10 Gulden.**
3. Ein Kettenhemd mit versilberten Ringen. **Wert: 20 Gulden.**
4. Eine Brigantine guter Qualität mit Seidenüberzug und goldenen Nieten. **Wert: 50 Gulden.**
5. Eine Kettenrüstung guter Qualität mit vergoldeten Ringen. **Wert: 100 Gulden.**
6. Ein eleganter Plattenharnisch guter Qualität, geschwärzt und vergoldet in Form eines Drachen. **Wert: 200 Gulden.**

6: Delikatessen (W6):

1. Eine Flasche 12 Jahre alter Whisky aus dem Hochland, rauchig im Geschmack und gut abgelagert. **Wert: 5 Gulden.**
2. Ein Zuckerhut von 10 kg Gewicht, in den albionischen Zuckerplantagen am Korallenmeer hergestellt. **Wert: 10 Gulden.**
3. Eine Schachtel Konfekt aus exotischen Früchten der soldalischen Kolonien, ca. 60 Stück, in einer dekorativen Holzschachtel. **Wert: 20 Gulden.**
4. Eine Auswahl Gewürze in 30 Dosen aus Zinn, je 1 bis 10 Unzen, voll und noch gut 3 Jahre haltbar. **Wert: 50 Gulden.**
5. Ein Fässchen alter Süßwein aus Laguterra, 30 Jahre alt und noch lange lagerfähig, leicht nussiges Aroma und sanfter Abgang, 20 Liter. **Wert: 100 Gulden.**
6. Ein Einhornschinken aus waldelfischen Räuchereien, einzigartige Delikatesse, etwas zäh aber sehr aromatisch, soll vor Gift schützen und das Leben verlängern, ca. 15 kg schwer. **Wert: 200 Gulden.**

7: Ein Möbelstück (W6):

1. Ein Schemel aus geschnitztem Nussholz, mit Lederpolster und Messingnägeln, ca. 2 kg. **Wert: 5 Gulden.**
2. Eine Schmuckschatulle aus Edelholz und Perlmutter, zeigt eine Meerjungfrau mit reichem Perlen-schmuck, einfaches kleines Schloss, schwarzer Samt als Polsterung. **Wert: 10 Gulden.**
3. Eine Geldkiste aus Eichenholz mit soliden Beschlägen aus Eisen, PW 5, 30 „LP“, gutes Schloss (Probe -5), wiegt 8 kg und hat Platz für bis zu 1000 Münzen. **Wert: 20 Gulden.**
4. Ein gepolsterter Sessel, mit Polstern aus feinem Leder, geprägten Mustern in Form von Blumen und klappbaren Ablagen für Getränke, Schreibzeug und Waffen, Fußstütze und Sonnenschirm, dazu Tragriffe und kleine Rollen. Zwergische Produktion, dennoch sehr bequem. **Wert: 50 Gulden.**
5. Ein aufwändig verzierter Sekretär aus bläulich gemasertem schwarzem Edelholz, mit Einlagen aus Perlmutter, Elfenbein und Gold, verschließbare Geldkassette (Probe -5, PW 3, 10 „LP“, Platz für 200 Münzen), viele kleine Fächer für Schreibzeug sowie 3 Geheimpfächer (Großes Fach WN -2, kleine Fächer je -5). **Wert: 100 Gulden.**
6. Ein Himmelbett für 2 Personen, gute Matratze und seidenes Bettzeug, 2 Vorhänge aus leichter Gaze oder schwerem Samt, unter dem Betthimmel zeigen feine Stickereien mythologische Liebespaare. 1.6 x 2.2 x 2 m, 300 kg. **Wert: 200 Gulden.**

8: Geschirr (W6):

1. Ein Reisebesteck aus Silber, bestehend aus Messer, Gabel, 2 Löffeln und einem kleinen Bratspieß in einem Etui aus Leder. **Wert: 5 Gulden.**
2. Ein Trinkhorn mit silbernen Beschlägen und feinen ornamentalen Gravuren im thursischen Stil, ca. 1 Liter. **Wert: 10 Gulden.**
3. Sechs feine Weingläser aus Lagunata, mit eingeschliffenen Weinranken verziert, in einem Holzkasten mit Samtpolster. **Wert: 20 Gulden.**
4. Ein vergoldetes Tafelgeschirr aus Silber, 12 Teile, trägt das Wappen eines gomdischen Barons. **Wert: 50 Gulden.**
5. Ein goldener Pokal mit dem Wappen eines gomdischen Grafen und der Inschrift „Dem Sieger des Hochzeitsturnieres - 1004 4. ZA“. **Wert: 100 Gulden.**
6. Ein silberner Tafelaufsatz in Form einer Karacke mit 44 goldenen Kanonen und Segeln mit Emaillebesatz. **Wert: 200 Gulden.**

9: Werkzeug (W6):

1. Ein Schreibset mit 3 Federn, Bimsstein, Schärfmesser, Bleistift und 2 Tintenfässchen in einem Edelhölzkästchen. **Wert: 5 Gulden.**
2. Ein mechanisches Schleifgerät aus zwergischer Produktion, halbiert die Zeit für Waffenpflege, bei gewellten Klingen sogar auf ein Viertel. 2 kg, erfordert einen Helfer an der Kurbel. **Wert: 10 Gulden.**
3. Ein Set Diebeswerkzeug, bestehend aus 16 Dietrichen, einer Feile, einer kleinen Eisensäge und mehreren Drahtsonden. Wird in einer einfachen Kurzschwertscheide aufbewahrt (WN -5). **Wert: 20 Gulden.**
4. Ein Satz Fälscherwerkzeug für Siegel und Dokumente, 4 kg in einem Holzkasten, +2 auf Proben. **Wert: 50 Gulden.**
5. Eine feinmechanische Werkstatt in einem Holzkasten, mit klappbarer Arbeitsfläche, Richtlaterne, Lupen und kleinem Brenner. **Wert: 100 Gulden.**
6. Ein tragbares Alchimieset bester Qualität, mit Brenner, Messgeräten und kleinen Mengen fast jeder Zutat, 7 kg. **Wert: 200 Gulden.**

10: Leuchtmittel (W6):

1. Eine Tempelkerze von 8 kg und über einem Schritt Höhe, gestaltet in Form einer Heiligenstatue und mit Gebeten beschriftet. **Wert: 5 Gulden.**
2. Ein mechanisches Feuerzeug nach dem System einer Radschlosswaffe, 3 x 5 x 8 cm, 100g, Messing. **Wert: 10 Gulden.**
3. Ein silberner Kerzenleuchter mit 3 Armen, 1,8 kg

massives Silber. **Wert: 20 Gulden.**

4. Eine große Schiffslaterne aus Messing und Glas, teilweise vergoldet, mit 12 Dochten, 30 kg. **Wert: 50 Gulden.**
5. Ein Kristalllüster aus Lagunata, Glas an Silber, 1,5 x 1m, 12 kg. **Wert: 100 Gulden.**
6. Eine Öllampe aus Messing mit einem echten Geist aus dem Südländ. Reibt man an der Lampe, kommt er heraus und prügelt jeden gründlich durch, der sein Zuhause angefasst hat. **Wert: 200 Gulden.**

11: Uhren (W6):

1. Eine Sanduhr aus Kristallglas in einem Rahmen aus Edelmholz, Laufzeit 30 Minuten. **Wert: 5 Gulden.**
2. Eine klappbare Sonnenuhr aus Messing, mit astronomischen Tabellen. **Wert: 10 Gulden.**
3. Eine silberne Taschenuhr aus Albion, mit der Allegorie der Vergänglichkeit im Deckel. **Wert: 20 Gulden.**
4. Eine bronzene Uhr mit Schlagwerk und vergoldeten Engeln, 5 kg schwer und etwas ungenau. **Wert: 50 Gulden.**
5. Eine goldene Taschenuhr mit 12 kleinen Lebensaugen als Stundenmarkierungen. **Wert: 100 Gulden.**
6. Ein mechanischer Kalender aus Messing, sehr genau und mit einigen neuen astrologischen Rechensystemen. Gibt +2 auf *Astrologie* und *Navigation*. **Wert: 200 Gulden.**

12: Tierbedarf (W6):

1. Silberne Sporen für Ritter oder Edelleute, klingeln vernehmlich. **Wert: 5 Gulden.**
2. Ein verziertes Zaumzeug aus rotem Leder mit silbernen Beschlägen. **Wert: 10 Gulden.**
3. Ein silberner Vogelkäfig mit kleiner Leiter und Schubladen für Zubehör, gedacht für exotische Singvögel. **Wert: 20 Gulden.**
4. Ein Hundepanzer aus Echsenhaut mit vergoldeten Eisenteilen, 8 PW 4, wiegt 5 kg. **Wert: 50 Gulden.**
5. Ein Aquarium aus Kristall mit exotischen Korallen, einer aufziehbaren Luftpumpe und zwergischem Wasserfilter, kann auch exotische Fische am Leben erhalten. **Wert: 100 Gulden.**
6. Ein Streitwagen aus Leichtholz mit reichen Verzierungen aus farbigem Leder und Federn. Sehr schnell, +2 auf *Gespanne lenken*. **Wert: 200 Gulden.**

13: Toilettenartikel (W6):

1. Ein Kamm aus Elfenbein mit Einlagen aus Koralle, geeignet für höfische Steckfrisuren. **Wert: 5 Gulden.**
2. Ein Taschenspiegel aus Lagunata, klappbar, außen Messing mit Bildnis der Artisia. **Wert: 10 Gulden.**
3. Ein Reisewaschtisch mit allen Mitteln, die ein reisender Edelmann (oder eine nicht ganz so anspruchsvolle Dame) benötigt, unter anderem Handwaschbecken aus Zinn, Spiegel und Rasierzeug. 3 kg. **Wert: 20 Gulden.**
4. Ein Satz goldener Haarnadeln für sehr komplizierte höfische Frisuren. **Wert: 50 Gulden.**
5. Ein reich verzierter Schminktisch aus Bourbon, mit kostbaren Einlegearbeiten und einem großen Spiegel, 30 kg. **Wert: 100 Gulden.**
6. Ein großer Wandspiegel aus Lagunata, sehr reich mit Glasschnitten, Gold und Halbedelsteinen verziert, 2 x 3 m. **Wert: 200 Gulden.**

14: Kosmetika (W6):

1. Ein Schminkset für die gehobene Mittelschicht, reicht für 1W6+3 Monate. **Wert: 5 Gulden.**
2. Ein Flakon Parfum aus Bourbon, satter Duft und nicht wenig blumig, reicht bis zu 12 Monate. **Wert: 10 Gulden.**
3. Eine Auswahl von 12 Badezusätzen für die anspruchsvolle Haut, gibt bei längerer Anwendung garantiert eine reine weiche Haut. Reicht für 12 Monate. **Wert: 20 Gulden.**
4. Ein exquisites Parfum des berühmten bourbonischen Meisters Larcion, der Duft ist kaum zu beschreiben, garantiert aber Aufmerksamkeit und CHR +1 auf unter 3 m Distanz. Reicht für 30 Anwendungen. **Wert: 50 Gulden.**
5. Ein kompletter Satz Kosmetik, wie er einer Dame des Hochadels genügen würde. Die über 200 Puder, Salben und Tinkturen sind kaum zu verbrauchen, bevorzugte Produkte halten 1W6+2 Monate. 20 kg. **Wert: 100 Gulden.**
6. Eine magische Hautsalbe unbekanntes Ursprungs, reicht für bis zu 5 Anwendungen. Jede macht das Gesicht für gut eine Stunde formbar, in der man es nach Wunsch umgestalten und färben kann. Das Ergebnis verschwindet binnen eines Jahres oder nach einer magischen Reinigung. **Wert: 200 Gulden.**

15: Medizinische Hilfsmittel (W6):

1. Eine Elfenbeindose mit Wundsalbe für 10 Anwendungen. Verziert mit dem Bild eines verbundenen Kriegers. **Wert: 5 Gulden.**
2. Eine Kristallphiole mit silberner Fassung für Elixiere oder Medikamente. **Wert: 10 Gulden.**
3. Eine gute Heilertasche mit allem, was bei der

Ersten Hilfe benötigt wird. Kann am Gürtel oder Rucksack getragen werden, jedes Instrument hat ein eigenes Fach. Bonus +1, Gewicht $\frac{1}{2}$ kg. **Wert: 20 Gulden.**

4. Eine reich verzierte Reiseapotheke mit W6+4 Dosen jedes normalen Medikaments und reichlich Platz für mehr. 5 kg. **Wert: 50 Gulden.**
5. Eine mechanistische Handprothese aus zwergischer Fertigung, kann zwar nicht von selbst greifen, aber in jeder Form und Stellung fixiert werden, Schaden +1 im waffenlosen Kampf, PW 4. **Wert: 100 Gulden.**
6. Ein sehr gutes Operationsbesteck für Chirurgen, mit mehreren Lampen und einem kleinen beheizbaren Waschbecken für Hände und Medikamente, 30 kg, Bonus +2 auf *Chirurgie*. **Wert: 200 Gulden.**

16: Gelehrtenbedarf (W6):

1. Eine Wachstafel aus Edelholz mit Griffel. Für Notizen, incl. Rechentabellen, +1 auf *Rechnen*. **Wert: 5 Gulden.**
2. Ein silbernes Schreibset mit Federn, 2 Sorten Tinte und Zubehör. **Wert: 10 Gulden.**
3. Ein gutes Vergrößerungsglas aus einem reinen Quarz geschliffen, WN +3 bei jeder genauen Untersuchung. **Wert: 20 Gulden.**
4. Ein Abakus mit Halbedelsteinen als Rechenperlen, klein und klappbar, außen Messing, ideal für Kaufleute. +2 auf *Rechnen*. **Wert: 50 Gulden.**
5. Ein tragbares Minilabor für Alchimisten, gibt +1 auf Analysen, 5 kg. **Wert: 100 Gulden.**
6. Ein mechanistisches Rechengerät aus zwergischer Herstellung, ganz neu und noch nicht ausgereift, +3 auf *Rechnen*, fällt aber bei einer 20 auf W20 für mindestens eine Stunde aus. **Wert: 200 Gulden.**

17: Musikinstrumente (W6):

1. Eine silberne Hundepfeife zwergischer Machart, gibt +1 auf *Abrichten*, wird aber von Elfen als sehr störend empfunden. **Wert: 5 Gulden.**
2. Eine Flöte aus Elfenbein elfischer Machart, gibt +1 auf *Musizieren*, wird aber von Zwergen als störend empfunden (sofern ein Elf dran hängt). **Wert: 10 Gulden.**
3. Eine verzierte Laute für höfische Musiker, gibt +1 auf *Musizieren*. **Wert: 20 Gulden.**
4. Eine kleine Orgel zwergischer Produktion, gibt *Musizieren* +1 und war als Militärintstrument gedacht, daher stabil und mit großen Rädern versehen. **Wert: 50 Gulden.**
5. Eine silberne Schachttröte der Zwerge, reich verziert aber nicht wirklich gut gestimmt, -3 auf Proben. **Wert: 100 Gulden.**

6. Eine sehr gute Geige aus Elfenhand, sehr geschmackvoll verziert und von einzigartiger Qualität, *Musizieren +3*. Wert bei einem Kenner: **200 Gulden**.

18: Indirekte Schätze (W6):

1. Ein Schlüssel für ein Bankschließfach in Sandenhaff. Wert ?
2. Ein Schuldschein über 10 Gulden von einem bourbonischen Adeligen.
3. Ein Amtssiegel einer soldalischen Stadt, Wert unter Gaunern: 20 Gulden.
4. Ein Rentenvertrag über ein Haus von 350 Gulden Wert, jährlicher Ertrag 20 Gulden.
5. Ein falsches Adelsprivileg für eine Baronie in den Grafenlanden, leider nicht mehr zu finden, dennoch sehr gut gemacht und daher 100 Gulden Wert.
6. Die Besitzurkunde eines Hauses in Nevongard, 2 Etagen und 100 m². Wert: **200 Gulden**.

19: Seltsame Artefakte (W6):

1. Ein Trank der Wunschlosigkeit mit der Aufschrift: „Trink mich, und alle deine Wünsche sind erfüllt“. Das Opfer ist für eine Woche an allen weltlichen Dingen völlig desinteressiert und hat so lange WK +10 gegen jede Versuchung. Wert: **5 Gulden**.
2. Ein arschsuchender Pfeil elfischer Fertigung. Sollte wohl mal einer der legendären „Herzensucher“ werden, trifft aber jedes Ziel mit +5 und immer in den Hintern. Wiederverwendbar, sofern er nicht zerbricht (Chance 20%). Wert: **10 Gulden**.
3. Ein immerkühler Kelch aus Südland, hält den Inhalt immer auf genau 5° C, bis zu 3 mal eine

Stunde am Tag. Wert: **20 Gulden** (im Süden mehr).

4. Ein magisches Bronzefrettchen, dass auf Befehl extrem wirksam Mäuse, Ratten und andere kleine Wesen bis 1 kg jagt, bis zu 3 mal 10 Minuten am Tag. Wert: **50 Gulden**.
5. Ein Horn des Froschrufes aus dem Dschungel, wird es geblasen, beschwört es um die 1000 Frösche in 30 m Umkreis, einmal am Tag. Wert: **100 Gulden**.
6. Ein Doppelspiegel in einen Harem im Südreich, große Wandspiegel. Warum die leichtbekleideten Damen in ihrem Spiegel nichts sehen ist unbekannt, jedenfalls zeigt er genau auf das Bad. Wirkung wie eine endlose Folge „Baywatch“, ohne Kleidung und männliche Akteure. Wert: **200 Gulden**.

20: Exotische Objekte (W6):

1. Ein Federschmuck aus der Savanne, sehr ausladend und prachtvoll. Wert: **5 Gulden**.
2. Ein großer Raubtierschädel unbekannter Herkunft, versteinert und sehr exotisch. Wert: **10 Gulden**.
3. Ein ausgestopftes Krokodil aus dem Dschungel, sehr gut präpariert und (was nicht erkennbar ist) mit Skelett und Geist eines soldalischen Entdeckers im Bauch. Wert: **20 Gulden**.
4. Eine große Ritualmaske aus Edelholz, bedeckt mit schillernden Käferflügeln und Halbedelsteinen. Wert: **50 Gulden**.
5. Ein grüner behauener Felsen aus einem unbekanntem Gestein, Form und Herkunft unklar. Wert bei Geologen und Trollen: **100 Gulden**.
6. Ein Kristallschädel aus südfischer Fertigung. Wert: **200 Gulden**.

Kapitel 19

Kleine Weltbeschreibung

① Eine Welt im Umbruch

Die Welt von *Orbis Incognita* befindet sich in einer Phase des Umbruches. Nach Jahrhunderten der Dunkelheit und Primitivität beginnt im Nordreich eine neue Epoche der Künste und Wissenschaften, der Philosophen und Humanisten, der Entdecker und Eroberer. Mit der Erfindung von hochseetauglichen Schiffen gelang zum ersten Mal seit fast 1000 Jahren wieder die Umsegelung des Kontinentes Südland, und dabei wurden zahlreiche neue Länder, Kulturen und Wesen entdeckt. An den Universitäten und Akademien des Reiches begnügt man sich nicht mehr mit der Interpretation verstaubter Schriften, sondern sucht nach neuen Erkenntnissen in allen denkbaren Bereichen, von Philosophie über Magie bis hin zu den neuen Naturwissenschaften. Feuerwaffen, Langspieße und wissenschaftlich ausgebildete Offiziere revolutionieren die Schlachtfelder und erhöhen die Dominanz des Nordreiches über die rückständigen Völker. Das einfache Volk schließlich genießt die Kolonialwaren, erhöht mit den neuen Techniken die Produktivität und hat so immer mehr Zeit und Geld, um sich auch Kunst und Kultur zu widmen.

Die SC stehen in dieser Zeit des Aufbruches in vorderster Front. Sie können an Expeditionen in die fernen unerforschten Länder teilnehmen, uralte Ruinen nach Wissen und Schätzen durchsuchen oder Macht und Ruhm des Reiches mit der Waffe in der Hand mehren. Andere treiben sich lieber an den glänzenden Höfen oder in den schmutzigen Gassen der Metropolen herum, verstricken sich in vielschichtige Intrigen oder spüren brutale Schurken auf. Als Höhepunkt ihrer Karrieren können sie bis an die höchsten Positionen der Macht aufsteigen, an der Seite der Fürsten oder hinter deren Rücken mit über die Geschehnisse von Land und Leuten entscheiden.

① Der Weltendrache

Den Legenden zufolge ist die Welt von *Orbis Incognita* der Leib eines gigantischen Drachen, der vor Urzeiten im Kampf mit einem titanischen Ungeheuer schwer verwundet wurde. Im Sterben legte er seine beiden Eier ab, die fortan den Leib ihrer toten Mutter umkreisten, und formte aus seiner Seelenkraft ein helles Feuer, das die Monddrachen mit Licht, Wärme und Lebenskraft versorgen sollte. Der Leib des Drachen rollte sich im Sterben zusammen, den noch schwach atmenden Kopf im Zentrum und am eisigen Rand den langen Schwanz.

Auf der Oberfläche des sterbenden Drachen im Todesschlaf jedoch entstanden aus Blut und Licht die ersten Lebewesen, Pflanzen und Tiere, die bald den Leib bedeckten. Als nach Jahrtausenden in den

Monddrachen nicht nur Leben, sondern auch Verstand und Seele erwachten, drangen ihre Träume bis auf den Leib ihrer Mutter herunter und erfüllten einige der Lebewesen mit Verstand und Güte. Nach den Drachen, kleine Ebenbilder der Giganten des Weltenraumes, und den magischen Wesen, den Geistern und Feen, waren das die sterblichen Völker: Elfen, Zwerge, Trolle und Menschen. Sie schufen Künste und Techniken, und aus dem Streben ihrer Seelen entstanden die mächtigsten aller Geister - die Götter.

Doch in der Tiefe der Welt gab es ein Wesen von purer Bosheit, erfüllt von Verachtung für den Erddrachen, denn die Kreatur, die ihn einst besiegte, legte ein eigenes Ei tief in seine Eingeweide, woraus ein furchtbarer mächtiger Wurm von enormer Größe und noch viel größerer Boshaftigkeit entstand - der Wurm der Tiefe. Dieser Wurm schickte den Sterblichen zu Verstand und Güte noch die Missgunst, und bald gab es den ersten Krieg auf der Welt, der die natürliche Ordnung erschütterte. Damit begann das zweite Zeitalter.

① Gestalt der Welt

Orbis Incognita hat die Gestalt einer flachen Scheibe von 15 000 km Durchmesser und unbekannter Dicke. Im Zentrum, wo sich der Legende nach der Kopf des Weltendrachen befindet, ist es heiß, hier liegen die großen Wüsten. Der an den Weltenraum stoßende Rand ist hingegen kalt, und das aus Meeren und Niederschlägen stammende Wasser gefriert hier zu einer lebensfeindlichen Wüste aus glitzerndem Eis.

Von Schildkröten, Elefanten oder dergleichen ist aus kosmologischer Perspektive nichts zu bemerken, aber neben einer Sonne gibt es 2 Monde. Diese umkreisen die Welt in einem recht komplizierten Muster (der eine alle 5, der andere alle 6 Tage), alle 30 Tage kreuzen sie aber ihre Bahnen, kennzeichnen den Monatswechsel und bewirken eine Springflut. Der Sonnenaufgang wechselt seine Position jeden Tag um 1°, in 360 Tagen umkreist er einmal die ganze Welt und beschließt damit ein Jahr. Die Jahreszeiten wandern nicht um die Welt, sie scheinen vielmehr von der Entfernung oder Strahlkraft der Sonne abhängig zu sein - im Winter ist sie oft nur ein kleiner blasser Fleck am Himmel, im Sommer ein glutheißes Feuer.

Auf *Orbis* gibt es 3 Landmassen: In der Mitte (also im Süden) liegt der größte Kontinent, Südland. Er wird von einer zentralen Wüste, einem mächtigen Gebirge und dampfenden Dschungeln dominiert. Am Weltenrand liegen 2 weitere Kontinente: Nordland ist fast so groß wie Südland und von Wäldern und Steppen bedeckt. Fernland liegt auf der anderen Seite und ist der kleinste der drei Kontinente.

Dazwischen werden 9 Meere gezählt: Die 3 Ozeane Krakenmeer, Schildkrötenmeer und Walmeer sowie die 6 kleineren Meere Nordmeer, Sonnenmeer, Tangmeer, Schlangenmeer, Drachenmeer und Korallenmeer.

① Der Kontinent Nordland

Das Nordreich: Im Osten des Kontinentes, hinter den Weißen Bergen, liegt das „Kaiserreich der 7 Länder des Nordens“, kurz Nordreich. Es ist ein Wahlkaiserreich mit 7 erblichen Königen und einer Anzahl freier Fürsten und Städte. Einst aus den Trümmern des Imperiums von Tideon entstanden, führte es lange Zeit erbitterte Kriege gegen seinen „Miterben“ im Süden, das Südreich. Nach dem vorläufigen Ende der Kriege begann im Norden eine Renaissance des verlorenen Wissens von Tideon und eine immer energischer geführte Suche nach neuem Wissen in aller Welt. Die Armeen und Flotten seiner Könige haben etliche Kolonien an den Küsten von Nord- und Südländ erbobert, und seine Entdecker dringen immer tiefer in die Kontinente vor.

Das Sonnenmeer: Zwischen Nordreich und Südreich liegt ein warmes, inselreiches Meer mit azurblauem Wasser und mildem warmem Wetter. Einst lag hier die große Insel Tideon, deren Flotten im 3. Zeitalter alle umliegenden Meere und Küsten beherrschten und kultivierten. Bei der Zeitenwende ging die Insel aber bis auf einige öde Reststreifen unter, und mit ihr auch das Imperium. Heute ist es eines der am meisten befahrenen Meere, mit blühendem Handel, aber auch von Piraten, Korsaren und Seekriegen geplagt.

Das Nordmeer: Zwischen Nordland und dem Randeis liegt ein schmales Meer, das reich an Fisch und Strömungen ist. Große Inseln gibt es kaum, und das Meer ist flach und sandig. Im Winter ist es stark mit Treibeis durchsetzt. Die Seefahrt hier ist durch häufige Stürme viel gefährlicher als im Sonnenmeer, aber durchaus ergiebig. Gerade die Küsten im Westen sind noch wenig erschlossen und bieten etliche Naturschätze, vor allem Holz, Pelze und Gold.

Die Großfürstentümer: Die barbarischen nordwestlichen Nachbarn des Nordreiches sind einfache Waldbauern, Jäger und Fischer, die von etlichen grausamen Potentaten beherrscht und in einen sinnlosen Krieg nach dem anderen gehetzt werden. Hier herrscht noch Mittelalter, von wenigen zivilisierten Importen aus dem Reich erträglich gemacht. Die Wälder und Sümpfe erscheinen endlos und undurchdringlich.

Das Meer aus Gras: Südlich der Großfürstentümer liegt eine scheinbar endlose Steppe, die von hartem, im Wind wogendem Gras bedeckt ist. Neben menschlichen Reitervölkern und verschiedenen Stämmen von Tiernmenschen beherrschen vor allem Kentauren die Steppe. Aus diesem Land sind in der Vergangenheit immer wieder wilde Horden von Plünderern und Eroberern hervorgebrochen, um die Reichtümer des Nordreiches zu rauben. In letzter Zeit war es hier ruhig, aber trotz der Nähe zum Nordreich ist das Innere der Steppe gänzlich unerforscht.

Das nordische Sultanat: Einst vom Südreich als Kolonie und Aufmarschgebiet gegen den Norden geplant, ist dieses Königreich inzwischen faktisch unabhängig. Es hat im Laufe der Zeit eine eigene Kultur entwickelt, die eine Symbiose aus südlichen, nördlichen und sogar tiernenschlichen Einflüssen darstellt. In keinem anderen Land werden die Chimären aus Mensch und Tier derartig in die Gesellschaft integriert. Der Kalif sieht es immer noch als seinen Besitz, aber das Nordreich schätzt es mehr als exotischen Nachbarn denn als Gefahr ein.

Der Nordwald: Nördlich der Steppe liegt ein riesiger zusammenhängender Wald, in dem außer Waldelfen und einigen Zwergenklans nur primitive Stämme von Tiernmenschen leben. Ein wildes, unwegsames und kaum erforschtes Gebiet, in dem kürzlich aber leicht zu förderndes Gold gefunden und eine Kolonie des wendischen Städtebundes gegründet wurde. Trotz seiner Wildheit rückt es als Siedlungsgebiet zunehmend ins Interesse des Nordreiches, denn in den Urwäldern gibt es reichlich Wild, gute Böden und ein Klima, das bekömmlicher ist als das des fernen Dschungels am Korallenmeer.

Die Tundra: Der Gürtel zwischen Nordwald und Nordmeer ist eine karge, von wenigen Bäumen aufgelockerte Moorlandschaft, in der 9 Monate pro Jahr Schnee liegt. Außer einigen Stämmen von Rentierzüchtern und Robbenjägern lebt hier niemand, und somit ist das Land auch weitgehend unerforscht.

Die Riesenwälder: Weit im Westen wachsen gigantische Laubbäume, zwischen denen nicht weniger eindrucksvolle Tiere leben. Die Bewohner, vor allem Waldelfen und Tiernmenschen, aber auch einige Menschenstämme, haben angeblich mächtige Naturmagier, sehr seltsame Sitten und Dörfer in den Bäumen. Exotische Wesen und Bewohner von hier sind im Nordreich sehr geschätzt, und zahlreiche Märchen und Sagen berichten von diesem „Ende der Welt“. Da dieses Gebiet aber von Llanndanir beansprucht wird,

das Reisenden selten freundlich begegnet, gab es bisher kaum Expeditionen dorthin.

Llanndanir: Die Urheimat der Elfen ist eine Insel von wahrhaft unvergleichlicher Schönheit, über Jahrtausende von den Elfen geformt und perfektioniert. Hier leben die Hochelfen, ein Volk mit ebenso außergewöhnlicher Magie wie unerträglicher Arroganz, das sich immer noch als Herrscher aller Elfen sieht - und somit als das mit Abstand edelste und kultivierteste Volk der Welt. Zugegeben, die kristallinen Paläste, magischen Gärten, diensteifrigen Ungeheuer und die unglaublich vielschichtige und unverständliche Kultur der Elfen ist schwer zu überbieten. Aber neue Entwicklungen gibt es kaum, fremde Einflüsse werden abgeblockt und Erfindungen als Spielerei abgetan. Kontakte zu anderen Ländern gibt es wenig, und Nichtelfen sind als Besucher außerhalb der wenigen Häfen nicht erwünscht.

① Der Kontinent Südland

Das Südreich: Der zweite Erbe des Imperiums von Tideon hatte einen viel besseren und schnelleren Start als das Nordreich. Mit all dem Wissen des Imperiums und 3 alierten Völkern als energische Herren eroberte es riesige Gebiete, unterwarf etliche Völker und focht mit dem Nordreich 4 gewaltige Imperialkriege aus. Nach und nach verfiel es aber in Dekadenz. Die Herren lassen sich bedienen, die Sklaven haben weder Rechte noch Hoffnung, und tributpflichtige Vasallen unterwerfen sich dem Kalifen nur noch zum Schein. Der ist in den Sitten und Ritualen des Hofes gefangen, wird total von seinem Volk abgeschottet und systematisch belogen, während ehrgeizige Wesire und Beamte sich die Taschen füllen und nach eigenem Gutdünken herrschen. Dennoch, das Reich der 3 Propheten strotzt nur so vor Exotik und Luxus, Kultur und Wohlleben, Wundern und Magie.

Die Korsarenküste: Aus einem Volk von Wüstenräubern hat sich ein Volk von Seeräubern entwickelt, dessen Städte und Burgen von mit Sklaven bewirtschafteten Plantagen umgeben sind. Die Korsaren besitzen Land, Schiffe und Sklaven. In ihrer Jugend beweisen sie sich auf dem Sonnenmeer, später ziehen sie sich in ihre prächtigen Landgüter und Stadtpalais zurück und kümmern sich um Politik und Handel. Vor allem Sklaven werden

hier umgesetzt, aber über die Stadt Lagunata handelt man auch intensiv mit dem Nordreich, dessen Schiffe und Küsten man sonst plündert. Als Söldnerflotte des Südreiches haben sie einen enormen Einfluss auf das Südreich, und ihre Tribute von unter anderem 1000 Sklaven pro Jahr liefern sie nur noch pro forma ab.

Die 3 Wüsten: Im Zentrum der Welt erhebt sich der feuerspeiende Berg „Drachenkopf“, dessen schwarze Basaltauswürfe der inneren, Schwarzen Wüste ihren Namen gaben. Hier kann kein normales Tier überleben, von Menschen ganz zu schweigen. Die umgebende Gelbe Wüste besteht aus losen Wanderdünen, dünn mit Gräsern bestreut und von einigen versteckten Oasen durchsetzt. Sie wird nur von den Schlangenmenschen dauerhaft bewohnt, aber viele Karawanen durchqueren sie. Hinter der gelben Wüste beginnt schließlich die Rote Wüste, ein felsiges oder sandiges aber einigermaßen mit Gras, Büschen, Kakteen und Bäumen bewachsenes Ödland, in dem zumindest einige zähe Nomadenstämme leben können.

Die Savanne: Das „Land der 1000 Völker“ ist eine weite und überaus fruchtbare Ebene, in der jedes Jahr nach der Regenzeit saftiges Gras zwischen den verstreuten knorrigen Bäumen wächst, von dem sich gigantische Herden von Antilopen, Büffeln, Elefanten und anderen Tieren nähren, die wiederum den großen und kleinen Raubtieren als Beute dienen. Gut die Hälfte der Bewohner sind Menschen mit dunkler Haut, der Rest verschiedene Tiernmenschen. Sie sind in eine Vielzahl von Stämmen geteilt, die sich durch ihre exotischen Sitten voneinander unterscheiden, zumeist aber nur von einfachem Hackfeldbau und Viehzucht leben. Kostbare Waren wie Elfenbein, Gold, Pelze und Sklaven kommen aus den Tiefen der Savanne, in der auch uralte Schätze locken sollen. Doch kaum eine Expedition aus dem Norden kehrte je aus ihr zurück - sie wurden ebenso Opfer der wilden Tiere und kriegerischen Stämme wie der tückischen Fieber aus den Sümpfen um die breiten trägen Flüsse.

Die Todesinseln: Zwischen Savanne und Tangmeer ziehen sich zwei Reihen von Inseln, die wie kein zweiter Winkel der Welt von Seeleuten gefürchtet werden. Grausame Stämme von vernarbten Menschen opfern vielägigen Götzen, Inseln tauchen aus dem Nichts auf und verschwinden, Magie wirkt anders und Geister spielen verrückt, trübe Augen von Toten leuchten im Wasser und Wahnsinn packt die Menschen aus heiterem Himmel. Eine soldalische Festung, die die Passage sichern sollte, verschwand im Jahre 1028 4. ZA samt 200 Elitesöldnern im Nichts. Für die Seefahrer des Nordreiches gilt dieses Gebiet als das gefährlichste von allen.

Das Tangmeer: Treibende Tangfelder kündigen das Tangmeer schon Wochen im Voraus an, das im Wesentlichen aus einem dicken schwimmenden Teppich aus Tang besteht. Hier gibt es kleine Inseln, und Geographen vermuten auch ein Festland, das den Tang trotz Strömungen an seiner Stelle hält. Falls dieses Land jemals entdeckt werden sollte, wird es vermutlich noch fremdartigere Kreaturen bieten als der Tang selbst. Bis dahin halten sich kluge Kapitäne von den tückischen klebrigen Tangflächen so fern wie möglich.

Der Buschwald: Hinter der Savanne beginnt ein trockener, von vielen Lichtungen, Grasflächen und Gewässern aufgelockerter Wald, in dem neben Elefanten, Wildschweinen und großen Raubkatzen sowie mysteriösen magischen Riesenaffen einige Stämme kleiner Menschen leben. Diese „Kinder des Waldes“ scheuen jeden Fremden und verstecken sich sehr geschickt in den Bäumen. Legenden sprechen von mehreren verschollenen Städten im Dschungel, in denen es Unmengen von Edelsteinen gibt. Bislang konnte sich keine Kolonie hier etablieren.

Der Mahlstrom: Zwischen Buschwald und den unbekanntem Küsten Fernlands bemerkt man bald starke Strömungen, die den Kapitänen all ihr Können abfordern. Lässt man sich von ihnen ziehen, hört man bald ein tiefes Rauschen und sieht am Horizont eine Wolke aus Wasserstaub, die aus dem Schlund eines gewaltigen Strudels hervorbricht. Näher sollte man freilich nicht kommen, denn schon mehr als ein Schiff wurde in den Schlund zur Unterwelt gerissen, oder zerschellte an einer der zahllosen kleinen Inseln und Korallenriffe am Strudelrand.

Das Korallenmeer: Hat man den Mahlstrom überstanden und auch die Mündung des Dschungelflusses Riocho mit ihren endlosen Mangrovenwäldern hinter sich gebracht, wird man durch das schönste aller Meere belohnt, die türkisen Gewässer des Korallenmeeres. Die vielen Inseln, große Felseninseln mit fruchtbaren Böden oder kleine flache Korallenatolle, auf denen nur Palmen wachsen, zeichnen sich durch ein höchst angenehmes Klima, eine reiche aber friedliche Natur und ausnehmend schöne Strände aus. Die größeren von ihnen wurden kolonisiert und mit Plantagen für teure Kolonialwaren bedeckt, die jedes Jahr auf schwer bewachten Konvois zum Nordreich gebracht werden. Dennoch fällt genug für die vielen Freibeuter und Piraten ab, die die tückischen Gewässer zwischen den vielen tausend kleinen und winzigen Inseln beherrschen. Die beiden Stämme menschlicher Ureinwohner, die friedlichen mystischen Voodoo und die wilden kriegerischen

Kanniblen, wurden unterworfen oder auf die ärmeren abgelegenen Inseln verdrängt, stellen aber immer noch einen Machtfaktor dar, wenn sich ihre Stämme einig sind.

Der Tieflanddschungel: Eine grüne Hölle aus sumpfigem Boden, dichtem Unterholz, ungesunder Feuchtigkeit, Brackwasser, giftigen Tieren, angriffslustigen Pflanzen und wilden Stämmen von Tiernmenschen wäre schon schlimm genug, käme nicht noch die dämonische Magie dieses „Bösen Waldes“ hinzu, denn nichts anderes bedeutet Dschungel in der Sprache der Voodoo. Scheinbar alles wird in diesem Dschungel von der Magie beeinflusst. Alle Tiere und Pflanzen haben irgendeine Form von Waffe oder Gift, die Natur scheint einen bösen Verstand zu haben und Reisende aus dem Nordreich fallen Krankheiten und Wahnsinn zum Opfer. 9 Geschlechter von Ungeheuern aus dem 2. Zeitalter hüten die verfallenen Städte und schwarzen Stufenpyramiden ihrer gottköniglichen Schöpfer, in deren labyrinthischen Tiefen unglaubliche Schätze auf den mutigen Finder warten. Bourbon unterhält einige berüchtigte Strafkolonien an der Küste, aber kaum eine Expedition hat sich bislang in das Hinterland gewagt.

Der Hochlanddschungel: Hinter der Bruchkante oder den Berghängen, ab 2000m Höhe, wird der Dschungel viel angenehmer und weniger gefährlich, denn die böse Magie fehlt, es gibt wieder große Säugetiere und weniger giftiges Zeug als im heißen Tiefland. Da aber erst eine Expedition unter schmerzlichen Verlusten in dieses Gebiet vorgedrungen ist, sind weder seine Bewohner noch mögliche Gefahren oder Schätze genauer bekannt.

Die Wolkenfresserberge: Das größte Gebirge der Welt zieht sich von der Savanne bis zum Kap der Stürme - fast 10 000 km Bergel! Auch die Höhe lässt sich sehen, die Hochebenen und Pässe sind auf 3000 bis 5000 m angesiedelt und bis in 4000 m angenehm warm. Berggipfel sind kaum unter 6000 m zu finden, und auch 8000er nicht wirklich selten. In den isolierten Tälern soll es allerlei seltsame Stämme, unentdeckte Kulturen, einzigartige Tiere und Pflanzen, Ungeheuer und magische Orte geben, dazu kommt noch ein Netz von Gängen und Höhlen unter den Bergen, das vielleicht viel mehr Platz bietet als die schmalen Täler. Die Finsterelfen beanspruchen den Handel in diesem Gebirge für sich und liefern von hier aus ihre begehrten Waren wie Riesenspinnenseide, Gifte, Tee und Gewürze über die Wüste bis in das Südreich. Nur sie mögen all die Geheimnisse dieses Landes in den Wolken kennen, doch sie geben keine Auskunft und schätzen auch keine Besucher.

Die Singende Küste / Knochenküste: Die schmale bergige Landzunge vom Dschungel bis zum Kap der Stürme ist ein Ort, an dem kein Schiff mehr umkehren kann und nur allzu viele sinken. Hier leben scheinbar ausschließlich harte, wilde und bösartige Kreaturen, allen voran die schwarzfelligen Bergtrolle, die jeden Schiffbrüchigen an der Küste erschlagen und essen. Aber auch von niederen Drachen und anderen Ungeheuern ist in den Horrorgeschichten der Seeleute die Rede. Soldale unterhält an der Singenden Küste nahe dem Kap mit großem Aufwand eine kleine Hafenstadt, die ihren Flotten einen unschätzbaren Vorteil verschaffen, können sie doch im sicheren Hafen auf gutes Wetter warten und frisches Wasser aufnehmen. An der Knochenküste fahren manchmal die Schiffe des Südreiches, um Arenasklaven und Ungeheuer zu fangen oder politische Feinde in ein furchtbares Exil zu bringen. Jüngst erzählten einige Schiffbrüchige, die nach 2 Jahren zu Fuß die soldalische Niederlassung erreichten und dabei fast alle Kameraden verloren, von Spuren elfischer Besiedelung. Gelehrte vermuten hier den Wohnort des 4. Elfenvolkes, doch keiner brachte bislang den Mut auf, die These zu belegen.

Kasapera und die Inseln im Nichts: Die Inseln vor der Küste des Kernlandes des Südreiches sind fruchtbar und schön, aber auch seltsam und von fremdartigen Völkern bewohnt, die schon vor langer Zeit von den imperialen Truppen erobert wurden. Berichte sprechen von friedlichen, bunten und überaus musikalischen Vogelmenschen sowie von Spinnenmenschen, die furchtbar aussehen und ein tödliches Gift haben, aber auch die schönsten Gewebe herstellen. Mit der Besetzung haben sich einige der steinzeitlichen Kulturen abgefunden, profitieren doch auch sie von der neuen Technik. Andere führen einen erbitterten Freiheitskampf oder wurden grausam versklavt und deportiert. **Die**

Gruftreiche: Zwischen dem Kernland des Südreiches und den Wolkenfresserbergen liegen die Gruftreiche; mehrere antike Königreiche, deren Gottkönige und Gruftfürsten in mächtigen Grabmälern bestattet wurden. Noch heute dominieren diese Herrscher des 2. ZA ihre einstigen (und, in seltenen Fällen, noch jetzigen) Untertanen, legen einen morbiden Schleier über ihre Kultur und halten das Gestern eisern fest. Einige Regionen sind total von Untoten und Verdammten verseucht, die hier zwar als gefährlich, aber nicht als wirklich böse eingestuft werden - trifft man einen Vampir, bietet man ihm eben rituell Unterwerfung und Blut an, wodurch man nur einige LP verliert, statt das Leben. **rachenherrscher:** Fernland, die legendäre Heimat der Menschen, wird seit dem 3. ZA von hohen Drachen beherrscht. Sie bilden die feudale Oberschicht eines Kaiserreiches, das von

menschlichen Beamten verwaltet wird und seit 2000 Jahren nicht mehr wesentlich verändert wurde. Es herrschen strenge Sitten, eine starre Hierarchie und unerbittliche Strafen, aber auch Kultur, Sicherheit und Zivilisation. Kontakte mit anderen Völkern sind nicht erwünscht, alle fremden Schiffe werden von Drachen der Küstenwache aufgebracht oder bei Widerstand versenkt. Allerdings darf man nicht glauben, einen homogenen Machtblock vor sich zu haben: Die Drachenfürsten intrigieren nach Kräften und führen immer wieder blutige Fehden, bei denen sie ihre Untertanen wie Schachfiguren nutzen oder wegwerfen. Vielleicht wird sich eines Tages eine offenere Partei durchsetzen und nicht nur dem Volk etwas mehr Freiheit zugestehen, sondern auch das Land Kaufleuten und Besuchern öffnen.

Rebellen: In den kalten Nordprovinzen und Bergen, wo sich die Drachen nicht wohl fühlen und kein großes Interesse haben, konnten einige Stämme, Fürsten und Rebellenarmeen eine relative Unabhängigkeit bewahren. In den Städten und Dörfern des Südens hingegen kommt jede offene Auflehnung dem Suizid gleich. Daher haben sich hier zahllose geheime Gruppen gebildet, die verbotene Magie lehren, Geister und Götter anbeten oder ihren Kämpfern einzigartige geheime Kampftechniken beibringen. Da allen Bürgern das Tragen von Waffen untersagt ist, lernen sie mit Händen und Füßen zu kämpfen und dabei eine mächtige Körpermagie zu wirken.

① Die unerforschten Ozeane

Obwohl die Küsten von Nord- und Südland in etwa bekannt sind, sind die Ozeane erst zu kleinen Teilen kartografiert: Fast alle Schiffe halten sich an die Küsten oder feste Hochseerouten. Nur wenn mal ein Kapitän von Kurs abkommt, können neue Inseln entdeckt werden. Der SL darf jederzeit neue Inseln in den Ozean setzen - meist mit gemäßigttem oder kaltem Klima und nicht größer als 300km, denn die heißen Gewässer sind küstennah und größere Inseln verändern die umgebenden Meere so stark, das sie kaum zu übersehen sind. Gerüchte sprechen seit jeher von einer Vielzahl seltsamer Inseln:

Die Insel der Riesen, auf der schon Mücken so groß sind wie Tauben. Die Bewohner sind 6 bis 10 Schritt groß und haben zwei ewig miteinander im Krieg liegende Reiche. Wenn sie ihre mächtigen Kriegsmaschinen einsetzen und Felsen ins Wasser schleudern, bemerkt man die mächtigen Wellen noch in weiter Entfernung.

Die Insel der Weisen, auf der eine Sekte von Magiern alles Wissen der Welt aufschreibt. In ihrer

Bibliothek gibt es Antworten auf jede Frage, doch werden Besucher von magischen Wächtern geprüft, ob sie der Weisheit auch würdig sind.

Die Schatzinsel des legendären Vampirpiraten Rakazz, dessen Höllengaleere jedes Jahr einen Küstenort total auslöscht, dabei alle Schiffe denen sie begegnet versenkt und die unglücklichen Gefangenen grausamen Dämonen zum Opfer bringt. Das Gold und Silber dieser Opfer soll achtlos auf einen großen Haufen geworfen auf den warten, der endlich die Weltmeere von dieser Plage befreit.

Die Magnetinsel, die vorbeifahrende Schiffe versenkt, indem sie ihnen die Nägel aus dem Holz der Planken zieht, und an deren Felsen ein unglaublicher Schatz an Metallen hängt.

Die Insel der Toten, auf der alle Pflanzen, Tiere und Menschen durch einen Fluch schon tot zur Welt kommen, als Untote leben und am Ende zu Staub zerfallen, aus denen neue Untote entstehen.

Oder auch **die „Wandernde Stadt“**, eine Ruine auf dem Rücken einer unglaublich großen Inselfildkröte, angeblich die Hauptstadt ihrer Herren und der Hort unglaublicher Schätze und uralter mächtiger Magie.

besucht, die die Räume freilegen und magische Forschung betreiben. Mit großem Aufwand haben sie eine „Wärmekammer“ erstellt, in der immer einige Magier der „Gesellschaft des Nichts“ die Stellung halten. Diese Gruppe gilt als die Angesehenste aller Zauberezzirkel.

① Himmel & Hölle

Himmel und Hölle sind bei *Orbis* keine theologischen Konstrukte oder fremden Dimensionen - es gibt **wirklich** in ca. 10 000m Höhe ein Paradies, in dem Engel und Götter leben, und es gibt **wirklich** tief unter dem tiefsten Bergwerk einen Ort des Grauens, der Dämonen und Teufel. Die Hölle ist ein enorm großer Höhlenkomplex, das Paradies ein Garten mit vielen Ebenen. Beide sind jedoch nicht materiell, sondern magisch. Nekromanten können mit ihrer abgelösten Seele in diese Reiche vorstoßen, werden aber nur begrenzt geduldet. Götter oder Teufel können Sterbliche zu Ausflügen in ihre Sphären mitnehmen, tun dies aber höchst selten. Wie auch immer SC hierher gelangen, es kann nur der Höhepunkt (oder das Ende) einer Kampagne sein.

① Der kalte Weltenraum

Hinter dem Randeis folgt das Nichts - kalt, ohne Leben und mit immer weniger Luft, bis ca. 100km vor dem Rand keine mehr messbar ist. Hier, in einem Ring um die Welt der Lebenden gelegt, ist das Totenreich. Ein unstofflicher aber realer Ort, an dem die Seelen der Verstorbenen gesammelt, nach ihren Taten im Leben bewertet und streng nach Vorschrift gerichtet werden. Die Guten zu den Göttern ins Paradies, die Bösen in die Hölle und einige Zweifelsfälle zur Reinkarnation. Gehütet wird dieser Ort von den Todesboten, mächtigen Geistern in Gestalt schwarzer Kutten mit Sense, Stundenglas und Notizbuch.

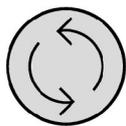
Diese Todesboten werden auch die letzten sein, die gescheiterte SC sehen werden. Aber wen kann der Tod schon schrecken, wenn es eine neue Welt voller Wunder und Abenteuer zu entdecken gibt?

① Das Randeis

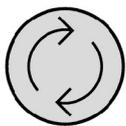
Ein Ring von ca. 47 000 km Eis umschließt die Welt und hindert die Ozeane am Abfließen. Ist der innere Rand des Eises zumindest in der Theorie noch für Menschen bewohnbar (die kleinen „Eisstämme“ können hier Fische, Robben und Wale fangen), nimmt die Kälte zum Rand hin immer mehr zu, bis sie am Weltenraum, wo es kaum noch Luft gibt, tödlich wird. Die einzige zivilisierte Niederlassung ist das „Äußere Orakel“, ein monumentaler Bau aus dem 2. ZA, der durch Zufall und einen Unfall bei einem Teleportzauber entdeckt wurde. Dieses Gebäude, zu 90% mit Eis gefüllt, wird von erfahrenen Magiern

Kapitel 20

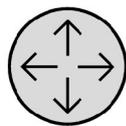
Anhang



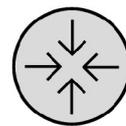
Westen



Osten



Norden



Süden

Das Hauptdatenblatt

Das Charakterblatt kann in Originalgröße unter www.orbisincognita.de heruntergeladen werden.
Das Hauptdatenblatt fasst die wichtigsten Charaktereigenschaften zusammen.

Attribute können max. 3 mal gesteigert werden.



Orbis Incognita
Seite 1: Hauptdatenblatt

Attribute

Stärke (STR) Seiten 8, 19

Geschicklichkeit (GES) | | |

Intelligenz (INT) | | |

Charisma (CHR) | | |

Nebentwerte

Lebenspunkte (LP) Seite 8

Ausdauerpunkte (AP) | | |

Willenskraft (WK) | | |

Wahrnehmung (WN) | | |

Vitalität (VT) | | |

Laufweite (LW) | | |

Schadensbonus (SB) | | |

LZ: MOT: Grad:

Vor- und Nachteile

Vorteil Seiten 19-23

Vorteil

Vorteil

Nachteil

Nachteil

Talente / Kräfte

Seiten 31-59

NSC Kontakte

z.B. Familie, reiche Gönner, Feinde...

Persönliches

Rasse

Volk

Eltern

Religion

Größe Gewicht kg

Haut Geschlecht

Haare Augen

Narben Alter

Geburtstag

Ideale

Seite 28

Persönlichkeit

Vorlieben

Abneigungen

Marotten

Zitat

Verteidigung

| | | |
|-------|--------|----|
| Kopf | Fläche | PW |
| Rumpf | Fläche | PW |
| Arme | Fläche | PW |
| Beine | Fläche | PW |

Gesamtfläche
(Summe Kopf+Rumpf+Arme+Beine)

Durchschnittlicher PW
(Siehe Regelwerk)

Ausweichen + Gesamtfläche
(GES/2, plus 1 Punkt pro 3 ES in „Akrobatik“)

Blocken + Gesamtfläche =
(-1 Punkt pro Blocken, wenn größer als Ausweichen oder Blocken plus Gesamtfläche.)

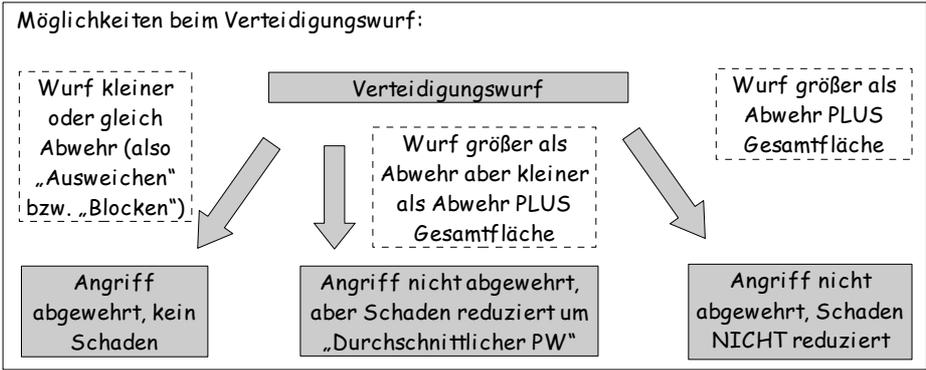
Seiten 76, 89, xx

Grundsätzliche Charaktereigenschaften

Panzerungsmaterial: z.B. Leder, Plattenpanzer, ...

Wenn Teil nicht vorhanden, rechne für dieses Teil mit: „Fläche 0 PW 0“

Berechnung des Durchschnittlichen PW:
(Fläche Kopf * PW) + (Fläche Rumpf * PW) + (Fläche Arme * PW) + (Fläche Beine * PW) = X
X geteilt durch die Gesamtfläche ergibt den (gerundeten) durchschnittlichen PW.



Das Fertigkeiten-Blatt

Das Charakterblatt kann in Originalgröße unter www.orbisincognita.de heruntergeladen werden.
Liste der Fertigkeiten des Spielercharakters.

Name: _____
Spieler: _____
Beruf: _____



Orbis Incognita
Seite 3: Fertigkeiten

Boni z.B. durch
Talente oder
besondere Ausrüstung.

| Fertigkeit | Attribute | ES | Bonus | FW | Fertigkeit | Attribute | ES | Bonus | FW |
|----------------|-----------|----|-------|----|-----------------|-----------|----|-------|----|
| Ablesen | GES/2 | + | + | = | Philosophie | INT/2 | + | + | = |
| Architektur | GES/2 | + | + | = | Rechnen | INT/2 | + | + | = |
| Alchemie | INT/2 | + | + | = | Rechtskunde | INT/2 | + | + | = |
| Astrologie | INT/2 | + | + | = | Redekunst | CHR/2 | + | + | = |
| Bewaff. Kampf | GES+STR/4 | + | + | = | Reiten | GES/2 | + | + | = |
| Boote fahren | GES+STR/4 | + | + | = | Religionskunde | INT/2 | + | + | = |
| Brettspiele | INT/2 | + | + | = | Sagenkunde | INT/2 | + | + | = |
| Chirurgie | GES+INT/4 | + | + | = | Schauspielerei | CHR/2 | + | + | = |
| Diagnose | INT/2 | + | + | = | Schlangenzunge | CHR/2 | + | + | = |
| Dichtkunst | CHR/2 | + | + | = | Schlösser öffn. | GES/2 | + | + | = |
| Einschmeicheln | CHR/2 | + | + | = | Schußwaffen | GES/2 | + | + | = |
| Einschüchtern | CHR/2 | + | + | = | Schwimmen | GES+STR/4 | + | + | = |
| Erste Hilfe | GES+INT/4 | + | + | = | Segeln | GES/2 | + | + | = |
| Etikette | CHR/2 | + | + | = | Seilkunst | GES/2 | + | + | = |
| Fallenkunde | GES/2 | + | + | = | Singen | CHR/2 | + | + | = |
| Fälschen | GES+INT/4 | + | + | = | Skifahren | GES/2 | + | + | = |
| Fischen | GES/2 | + | + | = | Sonnenball | GES/2 | + | + | = |
| Führung | CHR/2 | + | + | = | Spurenlesen | WN/2 | + | + | = |
| Gassenwissen | CHR/2 | + | + | = | Stimme verstel. | CHR/2 | + | + | = |
| Geographie | INT/2 | + | + | = | Tanzen | CHR+GES/4 | + | + | = |
| Geschichte | INT/2 | + | + | = | Taschendiebst. | GES/2 | + | + | = |
| Geschütze | GES+INT/4 | + | + | = | Taschenspiel. | GES/2 | + | + | = |
| Glückspiel | CHR+INT/4 | + | + | = | Tierkunde | INT/2 | + | + | = |
| Gespanne lenk. | GES/2 | + | + | = | Tierpflege | INT/2 | + | + | = |
| Gold suchen | GES+INT/4 | + | + | = | Verhandeln | CHR/2 | + | + | = |
| Handelskunde | INT/2 | + | + | = | Verhören | CHR/2 | + | + | = |
| Hauswirtschaft | GES/2 | + | + | = | Verwaltung | INT/2 | + | + | = |
| Heimlichkeit | GES/2 | + | + | = | Waffl. Kampf | GES+STR/4 | + | + | = |
| Heimwerker | GES/2 | + | + | = | Wahrsagerei | INT/2 | + | + | = |
| Klettern | GES+STR/4 | + | + | = | Wasserheilung | GES+INT/4 | + | + | = |
| Kochen | GES+INT/4 | + | + | = | Wildnisleben | GES+INT/4 | + | + | = |
| Kräuterkunde | INT/2 | + | + | = | Wurfwaffen | GES/2 | + | + | = |
| Kriegskunst | INT/2 | + | + | = | Zähigkeit | - | | | = |
| Kryptographie | INT/2 | + | + | = | Zeichensprache | GES/2 | + | + | = |
| Langstreckenl. | - | | | = | Zechen | - | | | = |
| Lippenlesen | WN/2 | + | + | = | | | | | = |
| Literaturkunde | INT/2 | + | + | = | | | | | = |
| Magietheorie | INT/2 | + | + | = | | | | | = |
| Meditieren | WK/2 | + | + | = | | | | | = |
| Musizieren | CHR/2 | + | + | = | | | | | = |
| Naturkunde | INT/2 | + | + | = | | | | | = |
| Navigation | INT/2 | + | + | = | | | | | = |
| Orientierung | INT/2 | + | + | = | | | | | = |
| Pädagogik | CHR/2 | + | + | = | | | | | = |
| Pflanzenanbau | INT+STR/4 | + | + | = | | | | | = |
| Pflanzenkunde | INT/2 | + | + | = | | | | | = |

Version November 2006. Darf nur zum persönlichen Gebrauch kopiert werden. Alle Rechte vorbehalten.

Copyright © by Orbis Incognita www.orbisincognita.de

Für das erstmalige Berechnen der Werte empfiehlt sich ein Schmierblatt!

Seiten 61-74

Frei für weitere Fertigkeiten wie z.B. Handwerk, (Fremd-)Sprachen, Schreib- und Lesefähigkeiten.
Wird gerne vergessen:
Die Muttersprache beherrscht man ohne Lernkosten automatisch auf ES 6, eine weitere Sprache auf ES 3!

Das Prestige-Blatt

Das Charakterblatt kann in Originalgröße unter www.orbisincognita.de heruntergeladen werden.
Beschreibt die Reit- und Haustiere des Spielercharakters
und seinen Ruf in der Spielwelt.

Name: _____
Spieler: _____
Beruf: _____



Orbis Incognita
Seite 4: Prestige

Prestige

Sozialer Rang _____ Gefolgsleute _____
Lebensstil (0) _____
Erscheinung _____
-Kleidung (6) _____
-Schmuck (6) _____
-Pflege (Std./Tag) _____
Auszeichnungen +1 +2 +3 _____
Gesamtprestige _____

Seiten 177-182

Ämter & Pfründe

Ergeben sich im Spiel!

Tierbegleiter 1

| | | |
|------------------------------|------------------|-------------------|
| Stärke (STR) _____ | Name _____ | Fähigkeiten _____ |
| Geschicklichkeit (GES) _____ | Rasse _____ | Seiten 190-195 |
| Intelligenz (INT) _____ | Gewicht _____ kg | |
| Charisma (CHR) _____ | Aussehen _____ | |
| Lebenspunkte (LP) _____ | | |
| Ausdauerpunkte (AP) _____ | | |
| Willenskraft (WK) _____ | | |
| Wahrnehmung (WN) _____ | | |
| Vitalität (VT) _____ | | |
| Bewegung _____ | | |
| Angriff 1 _____ | | |
| Angriff 2 _____ | | |
| Verteidigung (PW) _____ | | |

Tierbegleiter 2

| | | |
|------------------------------|------------------|-------------------|
| Stärke (STR) _____ | Name _____ | Fähigkeiten _____ |
| Geschicklichkeit (GES) _____ | Rasse _____ | |
| Intelligenz (INT) _____ | Gewicht _____ kg | |
| Charisma (CHR) _____ | Aussehen _____ | |
| Lebenspunkte (LP) _____ | | |
| Ausdauerpunkte (AP) _____ | | |
| Willenskraft (WK) _____ | | |
| Wahrnehmung (WN) _____ | | |
| Vitalität (VT) _____ | | |
| Bewegung _____ | | |
| Angriff 1 _____ | | |
| Angriff 2 _____ | | |
| Verteidigung (PW) _____ | | |

Copyright © by Orbis Incognita www.orbisincognita.de

Weitere Tiere finden sich unter anderem im Kompendium.

Mit „Charisma“ ist bei Tieren die Anpassungsfähigkeit an den Spielercharakter gemeint. Bringt Bonus oder Malus auf Proben mit diesem Tier.

Angeborene Fähigkeiten oder durch Abrichten erlernte Tricks.

© 2006 Niels Bengner <http://www.orbisincognita.de>

Zusatzblatt für Magier

Das Charakterblatt kann in Originalgröße unter www.orbisincognita.de heruntergeladen werden.
Zauberkräfte, Rituale und magische Hilfsmittel aller Art.

Name: _____
 Spieler: _____
 Beruf: _____



Orbis Incognita
 Anhang für Magier

Magiepfade 

| Pfad | Grad | Kraft | AP | Dauer | Reichw. | Effekt | FW |
|--------|------|-------|----|-------|---------|--------|----|
| Ritual | 1 | | | | | | |
| | 4 | | | | | | |
| | 5 | | | | | | |
| | 1 | | | | | | |
| | 2 | | | | | | |
| | 3 | | | | | | |
| | 4 | | | | | | |
| | 5 | | | | | | |
| | 1 | | | | | | |
| | 2 | | | | | | |
| | 3 | | | | | | |
| | 4 | | | | | | |
| | 5 | | | | | | |
| | 1 | | | | | | |
| | 2 | | | | | | |
| | 3 | | | | | | |
| | 4 | | | | | | |
| | 5 | | | | | | |
| | 1 | | | | | | |
| | 2 | | | | | | |
| | 3 | | | | | | |
| | 4 | | | | | | |
| | 5 | | | | | | |

Magische Hilfsmittel u. Verbrauchsmaterial

| Ritualgerät | -1 | 0 | +1 | Ritualmaterial | Sonstiges Material |
|-------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|----------------|--------------------|
| Messer | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Ritualbeutel | |
| Kelch | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Pfad 1 | |
| Fächer | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Pfad 2 | |
| Feuerbecken | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Pfad 3 | |
| Stab | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Pfad 4 | |
| Gesamtbonus | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Pfad 5 | |

Seiten 112, 145

Copyright © by Orbis Incognita
www.orbisincognita.de

Benutzung des FW ist auf Seite 110 bzw. 112 erläutert. Boni unter anderem durch Focusstab oder Ritualgerät.