



Ausschlussklärung

Ruf des Warlock (RDW) ist ein eingetragenes @ Warenzeichen des GAMES-IN-Verlages. Die Verwendung des Titels in dieser Fankollektion stellt keine Verletzung des Copyrights durch den Herausgeber dar. Alle Rechte liegen beim Hersteller und den Autoren. Diese Fankollektion enthält mehrere, unter Umständen copyright-geschützte Bilder, Darstellungen und Zeichnungen. Diese werden, das Einverständnis der Rechtsinhaber voraussetzend, verwendet. Sollten Einwände der Rechtsinhaber bestehen, werden betroffene Darstellungen umgehend entfernt. Diese Fankollektion verfolgt keinerlei kommerzielle Absichten. Daher bitte ich bei Copyright-Verletzungen von rechtlichen Schritten abzusehen und Kontakt mit dem Verantwortlichen aufzunehmen.



Schneemon

Eine phantastische Welt

Ein

Quellenbuch

- Fankollektion und damit kein offizielles Werk -

Für Ruf des Warlock

Das Fantasy-Rollenspielabenteuer

für

Fortgeschrittene

mit freundlicher Genehmigung durch

„pen-dragon Dread“

zusammengestellt und aufgearbeitete

3.Version

chrysagonus@gmx.de

März 2009



Inhaltsverzeichnis

Schneemond

Vorwort		Seite 5
Kapitel 1:	Charaktererschaffung	Seite 6
Kapitel 2:	Völker und Rassen	Seite 12
Kapitel 3:	Kampfsystem	Seite 15
Kapitel 4:	Neue Fertigkeiten	Seite 23
Kapitel 5:	Berufliste	Seite 26
Kapitel 6:	Charakterklassen	Seite 31
Kapitel 7:	Tanaris	Seite 48
Kapitel 8:	Ergänzungen	Seite 51



Vorwort

*Die Grenzen, die das Leben vom Tode trennen,
sind bestenfalls schattenhaft und vage.
Wer kann sagen, wo das eine endet und der
andere beginnt?*

*--Edgar Allen Poe:
„Das vorzeitige Begräbnis“*

Ich grüße Euch, meine geehrten Leser!

Nun ist es vollbracht! Vor Euch liegt das Werk, das mich niemals zur Ruhe kommen lies, nur um Euch Stunden des Lesens und der Freude zukommen zu lassen. Ich hatte schon als Kind unselige Geistergeschichten und Fantasy-Romane verschlungen. Es war das düstere, unnahbare aber auch ergreifende Gefühl mit dem Helden an einem Ort fern jeglicher Realität zu sein, das mich in seinen Bann zog. Es war vor undenklichen Zeiten, als ich das Manuskript des bekannten auctors pen-dragon Dread zwischen verwitterten Büchern einer verfallenen Bibliothek fand. Mit zittrigen Händen stand ich dar, denn ich wusste was sich dahinter verbarg. Es bedurfte nur der Korrektur und einer sensiblen Hand, damit dieses Manuskript in neuer Pracht erstrahlen konnte. So machte ich mich ans Werk und schuf das vor Euch liegende Werk. Dieses Werk sollte auf keinen Fall das „alte“ Ruf des Warlock ablösen – vielmehr ist es eine Bereicherung und eine Erweiterung des selbigen mit teils bekanntem und teils neuen Elementen!

Zu empfehlen sind außerdem die Internetseiten:

<http://www.pen-dragon.de> (Stand: 04.03.2009) und dessen besonderen Hinweis auf die Konvertierung zu RDW AC, sowie

<http://www.imdakil.de/index.php> (Stand:16.10.2008) und

<http://www.ruf-des-warlock.de/index.php> (Stand:16.10.2008) die ausgiebige Informationen und Materialien zum Ruf des Warlock bieten. Ansonsten hoffe ich, daß Euch das vorliegende Werk gefällt und Eure Spielabende bereichert. Missfällt es Euch gar; dann mögen die Götter meiner Seele gnädig sein. Doch nun wollen wir niemanden mehr aufhalten und stürzen wir uns in die Gefilde des Bösen und schwingen das Schwert für Freiheit und Gerechtigkeit!

Mögen es die Engel gut mit Euch meinen! Euer Chrysagonus!



1. Kapitel – Charaktererschaffung

1.1 Alter, Körperbau & sozialer Hintergrund

Im Alter, das heißt mit zunehmender Erfahrung, schwinden leider die körperlichen Attribute. Während man mehr an Lebensweisheit und Routine erlangt, verschlechtern sich Geschicklichkeit, Schnelligkeit oder die physische Stärke.



Um diesem Alterungsprozess gerecht zu werden, dienen Tabelle I. sowie Tabelle II. Tabelle I weist allen Rassen einen universellen Altersschlüssel zu, der dann für die Mali und Boni in der zweiten Tabelle verwendet wird.

Tabelle I – Universeller Altersschlüssel

Key	Erendar & Kobold	Mensch, Barbar & Ork	Elf, Aquini	Zwerg	Troll
1	20-36	12-15	45-99	30-62	40-83
2	37-52	16-19	100-153	63-94	84-126
3	53-68	20-24	154-207	95-126	127-169
4	69-84	25-35	208-261	127-158	170-212
5	85-100	36-40	262-315	159-190	213-255
6	101-116	41-45	316-369	191-222	256-298
7	117-132	46-50	370-423	223-254	299-341
8	133-148	51-55	424-477	255-286	342-384
9	149-164	56-61	478-531	287-318	385-427
10	165-180	62-65	532-585	319-350	428-470
11	181-196	66-70	586-639	351-382	471-513
12	197-212	71-75	640-693	383-414	514-556
13	213-228	76-80	694-747	415-446	557-599

Tabelle II – Mali und Boni für verschiedene Altersgruppen

Key	KK	GE	TAK	AUS D	WEI	KL	AUSS	AU
1	-1	-1	-2	-1	-2	-1	-	+3
2	-	-	-	+1	-2	-	+1	+2
3	+1	+1	-	-	-1	-	+1	+1
4	-	-	-	-	-	-	-	-
5*	-	-	-	-	-	-	-	-
6	-	-	-	-1	-	-	-	-1
7	-	-	-	-1	+1	-	-	-1
8	-	-	-	-1	+1	-	-	-1
9	-	-	-	-1	+1	-	-1	-1
10	-	-1	-	-1	+1	+1	-1	-1
11	-1	-1	+1	-1	+1	+1	-1	-1
12	-1	-1	+1	-1	+1	+1	-1	-1
13	-1	-1	+1	-1	+1	+1	-1	-1

- Werte ab diesem Zeitpunkt sind kumulativ.



Körperbau

Der Körperbau beeinflusst neben den alltäglichen Begebenheiten wie Kleidung, Rüstung und z.B. die Wahl der Pferde, auch die Bewegungseinheit und verschiedene Eigenschaften.

Im Regelwerk auf S. 26 wurde die Figur mit einem W30 bestimmt. Für jeden der drei Typen des Körperbaus sind verschiedene Auswirkungen möglich, die mit einem W10 ermittelt werden. Diese Auswirkungen wirken sich zusätzlich auf die Figur des Helden aus!

I. schlank

1-5: Durchschnittlicher Körperbau – keine Auswirkung

6-8: Etwas schwerer als erwartet – +W5 kg, AUSD+1

9-10: Schwerer und langsamer - +W10 kg, AUS+2, GE-1

II. normal

1-4: Durchschnittlicher Körperbau – keine Auswirkung

5-7: Etwas leichter als erwartet – -W5 kg, AUSD-1, GE+1

8-10: Schwerer und langsamer - +W10 kg, AUSD+1, GE-1

III. breit

1-5: Durchschnittlicher Körperbau – keine Auswirkung

6-8: Etwas leichter als erwartet – -W10 kg, GE+1

9-10: Schwerer und langsamer – +W10 kg, AUSD+1, GE-2

Sozialer Hintergrund (Schicht)

Der soziale Hintergrund bestimmt nicht nur die Barschaft, sondern sie kann auch für einen Bonus beim Sprachumfang sorgen. Die anfänglichen Sprachen werden nicht mehr alleine durch die Klugheit, sondern durch die Herkunft bestimmt. Dieser Zusammenhang ist in Tabelle III abzulesen.

<i>Herkunft</i>	<i>Anzahl der Sprachen</i>	<i>Lesen und Schreiben</i>
Ausgestoßener	1	*
niederes Volk	1	-2
einfaches Volk	2	-1
unt. Mittelschicht	2	+0
ob. Mittelschicht	3	+1
Landadel	4	+2
Hochadel	5	+3

** Ein Ausgestoßener hat nicht gelernt eine Sprache zu schreiben oder zu lesen, so daß er zu Beginn der Laufbahn einen Wert von null für alle Sprachen besitzt (dies gilt noch vor Rassen oder Berufseigenschaften), da die Herkunft eines Menschen in einer mittelalterlichen Zeit das weitere Leben stark beeinflusst.*



1.2 Regelergänzungen zu Grundwerten

Die sieben Grundwerte KK, AUSD, TAK, GE, WEI, KL und AUSS werden nicht mehr mit einem W8+11 ausgewürfelt, sondern mit einem W12+8.

Bei Werte von 30 oder höher für die sieben Grundwerte erhält der Charakter ab jetzt gewisse Fähigkeiten. **(Punkt 1.4)** Das Steigern der Attribute über 30 wird im RDW-Fanzine „Black Marbels“ Nr. 3 näher erläutert.

Der Extrawert AU (**Aussehen**) wird mit einem W100 ermittelt, wobei die Tabelle zur Umrechnung auf 30iger Werte zu benutzen ist. Bei Ergebnissen von 22 oder höher, erhält der Charakter eine natürliche Fähigkeit **(Punkt 1.4)**.

W100	AU	W100	AU	W100	AU
01-02	1	36-40	11	91	21
03-04	2	41-44	12	92	22
05-06	3	45-58	13	93	23
07-08	4	59-66	14	94	24
09-10	5	67-75	15	95	25
11-16	6	75-82	16	96	26
17-20	7	83-86	17	97	27
21-25	8	87-88	18	98	28
26-30	9	89	19	99	29
31-35	10	90	20	100	30

1.3 Werdegangspunkte

Jedes Volk oder jede Rasse besitzt eine gewisse Anzahl von Werdegangspunkten, die wie bei Rolemaster oder MERS den Hintergrund etwas ausmalen. Doppelcharakter erhalten keine Werdegangspunkte, um ihre Machtfülle etwas zu beschränken.

Tabelle V - Werdegangspunkte der Völker

Volk/Rasse	Werdegangspunkte
Menschen	3
Barbaren	3
Erendari	3
Orks	2
Hügelzwerge	1
Dunkelzwerge	1
Geistervolk	3
Hoch- & Waldelfen	1
Königs- & Nebelelfen	2
Aquini	0
Feuerherrscher (Feuervolk)	2
Kobolde	1
Nomadenzwerge	2
Nordmänner	3
Blutelfen	2
Mondelfen	1



Es gibt verschiedene Möglichkeiten Werdegangspunkte einzusetzen:

- Ein zusätzlicher Beruf (maximal sind drei Berufe erlaubt, wenn das Alter dafür ausreicht) -> Regelwerk Seite 27.
- Ein zusätzlicher Wurf auf der Tabelle: Besitztümer (Tabelle VI).
- Steigerung einer Fertigkeit um vier Punkte
- Steigerung einer Fertigkeiten (Einschränkungen siehe oben) um je zwei Punkte
- Steigerung einer Fertigkeit (s.o.). Die Kosten für eine Erhöhung dieser Fertigkeit werden halbiert. Es sind maximal zwei Steigerungen pro Skill erlaubt.
- Je nach Charakterklasse sind bis zu zwei Würfe auf den spezifischen Tabellen: **Besondere Fähigkeit** auf S. 35 im Regelwerk zu wählen.



W20	Besitztum	W20	Besitztum
1	+50 TG	11	+ 600 TG
2	+100 TG	12	+ 650 TG
3	+150 TG	13	+ 700 TG
4	+200 TG	14	+ 800 TG
5	+250 TG	15	+ 850 TG
6	+300 TG	16	+ 900 TG
7	+ 350 TG	17	+ 950 TG
8	+ 400 TG	18	+1000 TG
9	+ 450 TG	19	passende Rüstung
10	+ 500 TG	20	Reitpferd



1.4 Hohe Attribute & Übernatürliche Kräfte

Die unten aufgeführten, besonderen Eigenschaften beschreiben übernatürliche Kräfte, die erreicht werden wenn die sieben Hauptattribute den Wert 30 erreichen, darüber hinaus gilt dies für das Aussehen schon ab 22.

I. Körperkraft

- 30: Die BE-Beschränkungen der Rüstungen werden um einen Punkt vermindert.
- 31: Im Ringkampf verursacht der SC doppelten Schaden.
- 32: Fester Griff ermöglicht Zweihandwaffen mit AW/VW -4 zu führen.
- 33: Schreckliche Schläge: BSP und KAP der Treffertabellen für Nahkampfwaffen werden verdoppelt, gilt nicht für fortlaufende Wunden.
- 34: Wurfmeister: Alle BSP und KAP für Wurfaffen werden verdoppelt, nicht die Fortlaufenden.
- 35: Knochenbrecher: Zweiter Schadenswurf (W20 auf LSK)

II. Gewandtheit

- 30: Sehr schnell – IW mit W30
- 31: Kann keinen Patzer mehr machen.
- 32: Geschmeidigkeit – Angriff von hinten nicht möglich
- 33: Eleganz – Meisterangriffe mit 28-30
- 34: Schneller Angriff - zwei Angriffe pro ZE.
- 35: „Bola“ ausweichen: 35% Chance.

III. Ausdauer

- 30: Eiserner Kerl (+150 Bonus-KAP).
- 31: Wunden heilen doppelt so schnell.
- 32: Kampf bis Bonus-KAP null sind.
- 33: Dreifache Heilgeschwindigkeit (ersetzt 31)
- 34: Stillung – Alle Wunden heilen nach min. W4 ZE
- 35: Angriffe auf TT werden um 4 reduziert

IV. Tapferkeit

- 30: Eiserner Wille – RZ +40% gegen Bezauberungssprüche
- 31: Strahlende Tugend – Alle Freunde im Umkreis von 3m müssen keine TAK-Probe im Kampf mehr würfeln
- 32: Meditation – „Übersichtliche Wahrnehmung“ kann auf 28 gesteigert werden!
- 33: Strahlt Furcht aus – Für feindliche Wesen im Umkreis von 3m wird eine TAK-Probe jede 4. ZE nötig

34: Strahlende Tugend – wie 31, Begrenzung ist Sichtweite

35: Höchste Kraft – Immun gegen Furcht, Ausnahme: Engel

V. Klugheit

- 30: Lügen entdecken – 50% Chance
- 31: Meister der Logik – Kann Rätsel lösen, 30% Chance
- 32: Durchschaut Illusionen - +40% auf den RZ
- 33: Meister der Logik – Kann logische Rätsel lösen, 60% Chance
- 34: Übersinnliche Wahrnehmung – Bonus von +6 (über die Höchstgrenze hinaus)
- 35: Vollständiges Wissen über ein Volk, erlaubt „Völker und Landeskunde“ auf 28 zu steigern.

VI. Weisheit

- 30: Freund der Tiere – Kann mental Kontakt aufnehmen (Reichweite: Sichtweite)
- 31: Vision – 3x/Woche Vision; wirkt wie Volmarts Befragen der Knochen“ Zauberbuch Seite 243.
- 32: Runen lesen – lesen und Schreiben + 20% Chance.
- 33: Fluch neutralisieren – WEI in %-Chance (eventuell Mali)
- 34: Freund der Menschen – Wie 30, für humanoide Wesen
- 35: Astraldieb – Kann aus Wesen magische Energie ziehen. Die Wesen müssen „magisch“ sein oder Magie wirken können. Wenn der RZ Nr. 4 mißlingt (Mali = WEI), saugt der Parasit ZAP und MKZP ab. Diese können seinen ursprünglichen Wert übersteigen sind aber nicht permanent (das Opfer verliert diese allerdings für immer!)

VII. Ausstrahlung

- 30: Gedankenstimme – Muß die Sprache können
- 31: Blick der Furcht – Feinde, 3m Umkreis -> TAK-Probe
- 32: Aura – Permanente magische Aura mit VW+2, SF +4
- 33: Bezaubern – 3x/Woche wie der Spruch „Die Kontrolle über Lebewesen von Belfric den Schlaunen“ Seite 203.
- 34: Vertreiben von Dämonen – Wie der Spruch „Aramaidas Vertreiben von Dämonen“ Seite 189
- 35: Meisterhafte Täuschung – 3x/Woche: einfachste Illusion wirken, nur ein Bild mit Bewegung z.Z. und keine Töne



VIII. Aussehen

Durch eine extreme Schönheit ist es möglich das andere Geschlecht sehr weit zu beeinflussen. Ob man ein gekauftes Schwert billiger ersteht, einen Sack voller Kräuter geschenkt bekommt oder gar eindeutige Angebote für Geld erhält wird wie folgend behandelt.

Betören:

Diese angeborene Fähigkeit erlaubt es, selbstbewußter, charmant und überzeugender aufzutreten. Maßgeblich sind hier nicht die Worte, sondern nur die nackten Tatsachen. Je nach Erfolg ist es möglich einen kleineren Vorteil zu erlangen. Der Wert gibt die Erfolgswahrscheinlichkeit an, das Kürzel „A“ steht für das andere Geschlecht und „B“ für beide Geschlechter (die Klammern geben die Abzüge an). Die Prozentangabe ist eine ungefähre Erfolgsquote (z.B., das der Preis der um x% gesenkt wird oder die Ablenkung des Gegenübers in %).

22: Betören – 5, A, 10%

23: Betören – 8, A, 20%

24: Betören – 12, A, 30%

25: Betören – 16, A, 40%

26: Betören – 20, A, 50%

27: Betören – 22, B(-12), 60%

28: Betören – 25, B(-8), 70%

29: Betören – 28, B(-6), 80%

30: Betören – 29, B(-2), 100%

31: SC wird ständig belästigt

32: Gegner trauen sich nicht richtig zuzuschlagen, AW-1

33: Feinde achten mehr auf die Schönheit, denn auf den Kampf, VW -2

34: Durch die bezaubernde Schönheit wird der IW um 10 gesenkt, wenn RZ Nr. 3 mißlingt sogar um 20

35: Gegner müssen RZ gegen Bezauberung machen oder greifen in der ZE nicht aktiv an



2. Kapitel – Völker und Rassen

2. Völker und Rassen

Im Folgenden werden neue Völker und Rassen mit ihren Vor- und Nachteilen, sowie spezifischen Merkmalen beschrieben.

Die Nordmänner

Die im Norden lebenden Nordmänner sind ein wildes und rauhes Volk. Sie leben in unterirdischen Stadten im Suden der Groen Welteneiswuste und nur selten ziehen Vertreter dieses Volkes durch Tanaris. Die Eingange und Portale zu den machtigen unterirdischen Zitadellen sind im Eis verborgen und mit gewaltigen Schutzzaubern geschutzt.



Korperliche Eigenschaften

Korperbau: Die Nordmanner zeichnen sich durch einen durchtrainierten Korperbau aus, der das Element Kraft mit dem der Ausdauer vereint.

Pigmentierung: Sie haben eine sehr helle Hautfarbe und manchmal auch leichte Sommersprossen. Ihr Haarwuchs pendelt von Strohblond bis zu Braunrot.

Korpergroe: Fur ihre Ausdauer und Starke besitzen sie einen vergleichsweise geringe Groe von 1,65 bis 1,84 m.

Lebensdauer: Sie werden bis zu 65 Jahre alt und starten mit 2W6+10 Jahren.

Kultur

Kleidung und Schmuck: Die Frauen tragen warme Fellkleidung von Rehtieren, wahrend sich die Manner mit Fellen von Mammuts, Eisbaren oder Schneetigern schmucken.

Spezifische Fertigkeiten: Fahrten/Spuren lesen+0, Nahrung beschaffen: Ice-Lands+1, Naturbeobachtung: Ice-Lands+2, „Volker und Landeskunde“ +4,

Lebensart: Sie leben streng nach ihrer Religion und sind ein kriegerisches Volk. Von Zeit zu Zeit uberfallen sie die nordlichen Lande, doch sonst leben sie in Isolation. Die Manner ziehen in den Krieg, die Frauen gebaren Kinder und kochen.

Berufe: Bergmann, Bogen- und Pfeilmacher, Jager, Koch, Waffenschmied, Medikus, Zimmermann, Gladiatorentainer, Soldnerfuhrer, Sternendeuter, Transcriptor und Schriftgelehrter.

Religion: Das menschliche Nordvolk ist das auserwahlte Volk des Sturmgottes Thyron und nur dieser Glaube ist verbreitet.

Spielrelevante Werte

Attributsmodifikationen: TAK+1, AUSD+2, KK+2, GE-2, ST+3

Rustungen, Schilde und Helme: Maximal Ringelpanzer, mittlere Schilde und Helme Nr. 1.

Vitalitatspunkte durch Kampf (KEP-Stufe)/ Wissen (WEB-Stufe): W6+1 / W4+1

Magische Kraftzahl (MKZ)/ -regeneration: W6+1 / -2

Resistenzmodifikationen: +15 / +5 / +5 / +2

Besondere Fahigkeiten: Kalteunempfindlich bis zu -60 Grad

Magie vom Volk aus: keine



Andere Faktoren

Verhalten: Die Normannen treten entschlossen

jeder Gefahr gegenüber und verteidigen ihre Sippe, ihren König, ihre Ehre und ihren Gott bis zum Tod. Sie sind wild und aufbrausend und lieben den Alkohol.

Vorurteile: Sie hassen alle Drachen, Eistrolche, Eisgiganten und verachten die Nebelelfen.

Werdegangspunkte: 3

Charaktertypen

Zauberer & Druiden: Eiswächter (Druide), Schamane (Hexe), Magier

Priester & Paladine: Elfenbeinkämpfer, Thyron-Priester, Ordenskrieger

Kämpfer & Ritter: Gladiator, Hexenjäger (Kopfgeldjäger), Axtschwinger (Schwertmeister), Krieger (Söldner)

Lebenskünstler & Diebe: Skald (Barde), Händler, Scout (Wanderer), Einsiedler (Wolfsjäger)

Die Lethonier



Mit mandelförmigen Augen und heller bis zuweilen gelblicher Haut sind die Lethonier eines der ausgefalleneren Völker auf Tanaris. Nach Maßstäben der Erde, würde man sie in die Rubrik der asiatischen Völker einordnen und womöglich Japaner nennen.

Körperliche Eigenschaften

Körperbau: Ein durchschnittlicher Körperbau, vielleicht etwas kleiner und meist schmal gebaut.

Pigmentierung: Sie haben eine sehr helle Hautfarbe und die auch manchmal ins gelblich geht. Ihre Haarfarbe ist stets dunkel.

Sprache:

Sprache der Icelands und der großen Welteneiswüste. Sprache von Gorn (8).

Körpergröße: Wie oben schon erwähnt sind sie eher klein und schwächling, doch Ausnahmen bilden ihre stolzesten Krieger, so daß die Größe stark variiert, 1,55m bis 1,85m.

Lebensdauer: Sie werden bis zu 120 Jahre alt und starten mit 2W8+12 Jahren.

Kultur

Kleidung und Schmuck: Kaum eine andere Kultur ist so mystisch und sagenumwoben wie die der Lethonier. Hygiene und Sauberkeit sind eines der wichtigsten Merkmale und die spiegelt sich auch in ihrer Kleidung wieder. Seidengewänder, leichte Stoffe und bunte Farben prägen das Bild der Frauen, während die Männer mit ockerfarbenen, schwarzen oder roten Tunikas (je nach den Farben ihres Clans) geschmückt sind und nur im Kampf oder zu zeremoniellen Anlässen schwere Rüstungen tragen.

Spezifische Fertigkeiten: Teezeremonie+4

Lebensart: Auch hier ist die Gliederung zwischen den Geschlechtern stark getrennt. Nur Männer ziehen in die Schlacht und kümmern sich um die Politik, Frauen haben für den Mann zu sorgen und werden schon in jungen Jahren von ihren Vätern verheiratet.

Berufe: Barbier, Bergmann, Bogen- und Pfeilmacher, Falkner, Fischer, Jäger, Koch, Kräuterkundler, Medicus, Viehtreiber, Wahrsager, Sternendeuter, Transcriptor, und Schriftgelehrter.

Religion: Das Land der Lethonier ist in zwei Parteien gespalten. Das offizielle Kaiserreich das Ashram, den Engel der Dämonen ehrt und ein kleines Delta, welches sich seit Jahrzehnten gegen die dunklen Besetzer wehrt und die Herren die Lichts verehrt. Mit dem Ableben des alten Kaisers und der Inthronisierung des neuen Kaiserehepaars wurde in Lethon offiziell Ashram zur Staatsreligion erhoben. Finstere Geschichten werden seither vom Hof zu Ballung verbreitet und düstere Wolken hängen über Lethon...



Spielrelevante Werte

Attributmodifikationen: AUSS+1, AUSSD-1, GE+2, AU+1, KF+1

Rüstungen, Schilde und Helme: Maximal Plattenpanzer, mittlere Schilde und Helme Nr. 2.

Vitalitätspunkte durch Kampf (KEP-Stufe)/ Wissen (WEP-Stufe): W6 / W4

Magische Kraftzahl / -regeneration: W8 / +5

Resistenzmodifikationen: +0 / +0 / +5 / +2

Besondere Fähigkeiten: keine

Magie vom Volk aus: keine

Andere Faktoren

Verhalten: Lethonier sind ihren Lehnsherren bis in den Tod ergeben und verhalten sich gegenüber anderen Völkern zurückhaltend, aber meist nicht herabwürdigend. Sie sind voller Ehrgefühl und der Stolz der Sippe steht über allem.

Sprache: Lethonisch (7)

Vorurteile: Sie sehen die meisten Völker als Wilde an, die keine Ehre haben und nicht mehr Wert sind als das Vieh auf der Weide. Zwerge, Barbaren, Orks, Oger und Trolle werden als einfältige Kreaturen ohne Kultur und Benehmen belächelt.

Werdegangspunkte: 3

Charaktertypen

Zauberer & Druiden: Dokuuba (Hexe), Fuschihata (Alchimist), Hungjen (Druide), Wu (Heiler)

Priester & Paladine: Chungchuo (Pilger), Halan (Pilger), Heigohe (Ashrarn-Priesterin), Kanagi (Priester des Lichts)

Kämpfer & Ritter: Elfenbeinkämpfer, Schwertmeister, Kagemurai (Ninja), Kuroscha (Ninja), Leibwächter (Söldner), Noramurai (Gladiator), Rohin & Samurai (weltliche Ritter), Schanbuschi (Gladiator), Sensoyu (Kopfgeldjäger), Tongi & Wako (Söldner)

Lebenskünstler & Diebe: Anaischan (Hirte), Chüanpao (Killer), Dichter (Barde), Ginsengsammler (Wanderer), Piaopau (Händler), Schauspieler (Hasadeuer), Spion (Dieb), Wuyahschih (Händler)



3. Kapitel - Das Kampfsystem

3.1 Regeloptionen im Kampf

3.1.1 Hohe Angriffswerte im Nahkampf

Krieger die eine lange Waffenerfahrung haben, können mit hohen Wertem im Angriffsbereich den Schaden ihrer Waffen erhöhen. Sie haben nicht nur gelernt gezielt zuzuschlagen, sondern auch die richtige Stelle zu treffen. Pro Punkt über AW 24 erhalten sie einen Punkt auf die BSP bis zu einem Maximum von +5. Beim KKB erhält man bei 26, 28 und 30 je einen Bonus von +1.

Der AW kann sich ab jetzt auch bis 30 erhöhen, wobei die Werte von 28-30 erst bei Abzügen eingesetzt werden, der beste relevante AW bleibt also 27.

3.1.2 Umverteilung von AW auf VW

Ist ein Kampf für eine der beteiligten Person recht aussichtslos, so kann er seine Konzentration mehr auf die Verteidigung legen denn auf den Angriff.

Für drei Punkte des AW steigert sich der VW um eins, wobei die Entscheidung wieviel Punkte man umverteilt vor der Bestimmung der Initiative durchgeführt werden muß.

3.1.3 Die Waffengattungen

In Black Marbels Nr. 2 wurde eine inoffizielle Regel betreffend der unterschiedlichen Lernerfolge für verschiedene Waffengattungen vorgestellt. Sie soll im folgendem erläutert werden, da diese hier in einer anderen Form übernommen wurde. (Tabelle VII.)

Arten der Waffengattungen

SW - S - LSK - ZH - SSK - STG

Rüstung ist die max. Rüstung, die der Charakter tragen kann z.B. bei einem Halbork wäre dies ein Kettenhemd (KH).

Waffengattung ist die Anzahl von Waffenklassen wie z.B. LSK die ein Held benutzen darf. Bei unserem Halbork ist der maximale Bonus den der Spieler auf eine Waffengattung verteilen kann.

RP entspricht Ringelpanzer.

Der Charakter hat am Anfang bei allen Waffengattungen einen Boniwert von 0/0.

Die erste Zahl bedeutet den AW Boni und die zweite Zahl den VW Boni z.B. 1/2 bedeutet: AW+1 und VW+2 bei der entsprechenden Waffengattung.

Es kann nur ein Boni auf eine Waffengattung verteilt werden, wenn der Charakter diese auch im letzten Abenteuer benutzte. Boni können auch gesammelt und später verteilt werden.



Tabelle VII: Aw und Vw Bonus bei Waffengattungen

Rüstung	Waffengattung	Boni/Stufe	Max.Boni
NK	1.-6.	-----	0/0
WK; LR	1	bei 27. KEP-Stufe	0/1
WK; LR	2	alle 26. KEP-Stufe	0/1
WK; LR	3	alle 17. KEP-Stufe	0/1
WK; LR	4	alle 13. KEP-Stufe	0/1
WK; LR	5	alle 10. KEP-Stufe	0/1
WK;LR	6	alle 9. KEP-Stufe +1 bei 40. und 50. KEP-Stufe	0/1
KH	1	alle 17. KEP- Stufe	1./2.
KH	2	alle 9. KEP-Stufe +1 bei 40. und 50. KEP-Stufe	1./2.
KH	3	alle 6. KEP-Stufe +1 bei 40. und 50. KEP-Stufe	1./2.
KH	4	alle 5. KEP-Stufe und 7. WEP-Stufe	1./2.
KH	5	alle 4. KEP-Stufe und 7. WEP-Stufe	1./2.
KH	6	alle 3. KEP-Stufe +1 bei 40. und 50. KEP-Stufe	1./2.
RP	1	alle 13. KEP- Stufe	1./3.
RP	2	alle 7. KEP-Stufe und 17. WEP-Stufe	1./3.
RP	3	alle 5. KEP-Stufe und 7. WEP-Stufe	1./3.
RP	4	alle 4. KEP-Stufe und 11. WEP-Stufe	1./3.
RP	5	alle 3. KEP-Stufe und 7. WEP-Stufe	1./3.
RP	6	alle 2. KEP- Stufe	1./3.
SP;PP,VH	1	alle 10. KEP- Stufe	1./4.
SP;PP,VH	2	alle 5. KEP- Stufe	1./4.
SP;PP,VH	3	alle 4. KEP-Stufe und 7. WEP-Stufe	1./4.
SP;PP,VH	4	alle 3. KEP-Stufe und 7. WEP-Stufe	1./4.
SP;PP,VH	5	alle 2. KEP- Stufe	1./4.
SP;PP,VH	6	alle 2. KEP-Stufe und 7. WEP-Stufe	1./4.



3.2.1 Schußvarianten beim Fernkampf

Im Fernkampf gibt es mehrere Möglichkeiten seine Waffe abzufeuern. Grundvoraussetzung für das Anwenden dieser Schussvarianten ist ein GE (Gewandtheit) von 22 und ein Fertigkeitswert bei „Kampf mit Schuß- und Wurfaffen“ von 22.

Körper/Waffe abstützen: Wenn der Körper bzw. der Waffenarm gegen eine Mauer bzw. auf eine Zinne oder anders gestützt wird erhält man +1 auf die Fertigkeit „Kampf mit Schußwaffen“. Gleiches gilt für das Abstützen der Waffe, nur ist der Boni hier +2. Die Boni gelten nur für Armbrüste und Blasrohre.

Liegend/Kniend: Für liegende/kniende Blasrohr- oder Armbrustschützen gilt ein +2 Bonus. Ein liegende Schütze dürfte allerdings Probleme haben, wenn ein zwei Meter großer Troll eine Schrittlänge vor ihm steht.

Das soll heißen, dass diese Boni eher für die weiteren Entfernungen angerechnet werden.

Gezielter Schuß: Bei einem gezielten Schuß handelt es sich nicht um das Anvisieren bestimmter Körperstellen. Vielmehr ist hiermit gemeint das Opfer für fünf Sekunden im Visier zu haben, um so das gesamte Ziel besser zu treffen. Der Bonus auf die Fertigkeit „Kampf mit Schußwaffen“ beträgt +3.

Schneller Schuß: Der schnelle Schuß wird angewandt, wenn der Schütze mit geladener Armbrust bzw. gespanntem Bogen aus einer Deckung heraus versucht einen Schuß abzufeuern. Der zu berechnende Mali hierfür ist -4, wobei viele Faktoren zusätzlich noch mit einbezogen werden können (z.B., wenn sich das Ziel von der ursprünglich erwarteten Stelle weg bewegt hat).

Beschießen sich zwei Fernkämpfer mit einem schnellen Schuß aus ihrer Deckung heraus gegenseitig, bekommen beide einen Abzug von vier.

3.2.2 Fernkampfabzüge für bewegliche Ziele

Die folgende Tabelle gibt die Bewegungsarten mit den dazugehörigen Abzüge/Boni für Fernkämpfer an.

Stehen/Schleichen	+ 1
Gehen/im Kampf	± 0
Laufen	- 2
Sprinten	- 3
Akrobatik	- *

* Wenn eine Person die Fertigkeit „Balancieren/Akrobatik“ beherrscht, kann sie versuchen durch schnelle Bewegungen, die nicht vorhersehbar sind, den Schüssen auszuweichen. Dies ist jedoch nur in normaler Kleidung (±0), wattierte Kleidung (-3) und Lederrüstung (-6) möglich. Je nach erfolgreicher Probe und der Differenz zum Höchstwert ergibt sich folgendes Ergebnis:

Differenz	AW-Fernkampf
1-5	- 4
6-12	-5
13-28	-6 / TT+5%
29(oder kritischer Erfolg)	-8 / TT+15%

Bei einer gewürfelten 30 bewegt der Akrobat sich mitten in die Schußlinie und es erfolgt ein automatischer Treffer des Schützen. Man sieht also, nichts geht ohne Risiko.

3.2.4 Bewegung der Fernkämpfer

Die oben beschriebene Regel gilt abgeändert auch für Schützen, die sich in der ZE bewegt haben oder sogar gehend schießen wollen:

Stehen/Schleichen	± 0
Gehen/im Kampf	- 3
Laufen	- 6
Sprinten	**
Akrobatik	**

** Ein Angriff mit einer Fernkampfwaffe ist bei diesen Bewegungsarten nicht möglich.



3.3 Kampfsituationen im Nahkampf

3.3.1 Angriffe von Hinten

Bei einem Angriff von Hinten erhält man auf seinen AW +6. Voraussetzung hierbei ist, daß sich der Verteidiger der Anwesenheit des dritten Feindes nicht bewußt ist (INS+5).

Ein Kämpfer der sich gegen drei Angreifer verteidigen muß, kann sich nicht gegen einen Angreifer in seinem Rücken verteidigen.

3.3.2 Der 2. & 3. Verteidigungswert

Der zweite und dritte VW wird nicht mehr aufgrund einer Formel ermittelt, vielmehr gilt: 2. VW -2, 3. VW -5, alle weiteren VW -6, -7, -8, etc.

3.4 Optionale Kampfregeln

3.4.1 Kampf mit der falschen Hand

Führt man die Waffe mit der falschen Hand (z.B. ist die andere abgeschlagen oder gebrochen) erhält man auf AW/VW -5, TT -2 und Initiative -8.

Diese Regel gilt nur, wenn man mit nur einer Waffe kämpft!

3.4.2 Kampf mit Parierwaffen

Als Parierwaffen können das Sax, der Dolch, das Spitzschild, der Klauenhandschuh und der Parierdolch eingesetzt werden.

Der Vorteil mit einer Parierwaffe zu kämpfen liegt darin, das es möglich ist mit zwei Waffen anzugreifen und mit einer, nämlich der Parierwaffe, zu verteidigen.

Der Angriff wird mit der Hauptwaffe durchgeführt, bei der man einen -4 Abzug auf die Initiative hinnehmen muß.

Die Verteidigung wird mit der Parierwaffe durchgeführt. Sollte die Probe „Kampf mit Parierwaffe“ mißlingen erhält man allerdings einen Abzug auf den VW je nach Waffe, und ein zweiter Angriff mit der Parierwaffe entfällt.

Dolch	-3
Sax	-4
Parierdolch	-2
Spitzschild	-1
Klauenhandschuh	-2

Ist die Probe erfolgreich, ist man in der Lage am Ende der ZE mit der Parierwaffe anzugreifen (kämpfen beide Parteien mit einer Parierwaffe, so bestimmte der Basiswert der Initiative die Reihenfolge). Der Angriffswurf für die Parierwaffe wird mit dem Fertigkeitswert durchgeführt, der jedoch den besten AW einer gelernten Waffengattung nur um max. drei Punkte übersteigen darf. Diese Einschränkung gilt nur für den AW mit der Parierwaffe, nicht für den generellen Einsatz der Fertigkeit.



Wenn der AW gelingt und ein Wurf auf der Treffertabelle gegen die entsprechende Rüstung vollzogen werden soll, wird allerdings nur ein W20 gewürfelt. Dies liegt daran, dass man schon genug Probleme hat mit zwei Waffen anzugreifen und mit einer zu parieren, so ist der Angreifer nicht in der Lage einen gezielten Schlag durchzuführen. Abgesehen davon ist für einen vollwertigen Angriff mit zwei Waffen die Fertigkeit „Kampf mit zwei Waffen“ vorgesehen.

3.4.3 Kampf mit Schild

Bei der Schildattache wird als AW der Fertigkeitswert benutzt. Dieser wird allerdings durch den höchsten AW einer gelernten Waffengattung beschränkt. Soll heißen, der Fertigkeitswert kann nicht höher als der beste AW einer Waffengattung sein.

Es ist möglich mit einem Schild die Geschoßzauber abzuwehren, wenn man nicht mit einer BE-Probe ausweichen kann oder will (mit Faustschild und Spitzschild nicht möglich).

Man geht dabei wie folgend vor:

- ⇒ Probe auf „Kampf mit Schild“
 - 1.) Nichtgelingen: voller Schaden
 - 2.) Gelingen: VW mit Modifikationen
 - + Bonus des Schildes
 - Abzug der BE-Probe des Spruches
- ⇒ Verteidigung mit berechnetem VW
 - a) Nichtgelingen: ½ Schaden
 - b) Gelingen: kein Schaden

Die Zaubersprüche die eine Chance auf Entflammen der Materialien haben, werden auch wie oben behandelt. Ein brennendes Schild (wie es bei den Punkten a und b möglich sein kann) verursacht ein Drittel des Schadens pro ZE, die das Schild getragen wird.

Nur das Attribut Gewandtheit kann als Boni genutzt werden, wenn es höher als 16 ist. Die Körperkraft ist nur bei Wurfaffen wichtig.

3.4.4 Bewegung in Rüstung

Ein Kämpfer kann mit der Zeit lernen sich mit seiner gewohnten Rüstung besser zu bewegen. Voraussetzung ist allerdings, dass der Charakter mit seiner Rüstung über mehrere Abenteuer bewegt hat. Da dies jedoch länger dauert, kann man die Fertigkeit pro KEP-Stufe höchstens um drei Punkte steigern.

Fertigkeitswerte und Auswirkungen:

- 1-7 Bonus-Kap+20, INI+2
- 8-15 Bonus-Kap+30, BE+1, INI+3
- 16-24 Bonus-KAP+50, BE+1, INI+5
- 25-30 Bonus-KAP+80, BE+2, INI+7

Die Bonus-KAP können nicht über die Mali der Rüstung hinaus erhöht werden.

Einzelnen Stufe der Fertigkeit werden auch nicht auf addiert, sondern stellen jeweils die Vorzüge der aktuellen Stufe dar.

Für jede Rüstung muß man die Fertigkeit erlernen; die zur Auswahl stehende Rüstungen sind: Lederrüstung, beschlagenes Leder, Kettenrüstung, Ringelpanzer, Schuppenpanzer, Plattenpanzer und Vollharnisch.

3.4.5 Kampf zu Pferd

Bei einer erfolgreichen Probe wird ein Bonus von drei auf den AW und eins auf den Wurf der Trefferlokalisierung addiert, wenn ein Reiter eine Person zu Fuß angreift.

Dies ist durch die erhöhte Position des Reiters zu erklären.

Gelingt die Probe nicht, wird die Auswirkung anhand der Tabelle ermittelt:

Differenz	Auswirkung
1-5	Keine weitere Auswirkung, die Boni fallen weg.
6-10	Leichte Probleme mit dem Pferd: Ini-4, AW/VW-1
11-18	Schwere Probleme mit dem Pferd: Ini-10, AW entfällt, VW-6



19-29	Das Pferd wirft den Reiter ab: 2W10 VIP und 80 KAP. Akrobatik: ½ Sturzschaden Ohne Akrobatik: normaler Schaden und Verlust des AW für die nächste ZE, VW-4.
Gewürfelte 30	Das Pferd wirft den Reiter ab und dieser wird bewußtlos, SP: 2W20 VIP und 200 KAP.

Waffe	IW	AW
Stichwaffen	16	-6
Schwerter	8	-10
Leichte SK	10	-14
Zweihänder	2	-16
Schwere SK	6	-18

Eine Reichweite von mehr als zehn Metern ist unter keinen Umständen zu erreichen bzw. ist zu ineffektiv um Schaden zuzufügen.

Die Differenz gibt an, um wieviel der mißlungene Wurf über dem Wert der Fertigkeit liegt.

Wenn zwei Reiter gegeneinander kämpfen entfallen die oben genannten Boni, die Tabelle behält jedoch ihre Gültigkeit.

3.4.6 Wurfangriff mit Nahkampfwaffen

Als Beispiel möchte ich hier den Film „Der Tag des Falken“ erwähnen, wo in der Schlußszene Navar (Rutger Hauer) den Erzbischof mit seinem Zweihänder per Wurf erlegt.

Da es nicht sinnvoll ist für jede Nahkampfwaffe eine extra Regel aufzustellen, werden hier die Waffen in die bekannten Kategorien aufgeteilt.

Eine Probe auf „Kampf mit Wurfwaffen“ wird durch die Mali auf den AW erschwert (s.u.), weiterhin sind die IW relativ schlecht, da es sich bei dieser Art des Kampfes um eine improvisierte Weise handelt, die kaum effektive Wirkungen zuläßt.

Für die Größen der Ziele werden pauschal bei jeder Waffengattung folgende Mali berechnet.

Größe	AW
Sehr groß	-2
Groß	-4
Mittel	-6
Klein	-8
Winzig	*

* Nicht zu treffen, auch nicht mit einem Meisterangriff!

3.5 Das Initiative-System

3.5.1 Grundsätzliches zur Initiative

Die vorhandene Regel zur Bestimmung der Initiative wird nur insoweit übernommen, dass bei der Berechnung des Grundwertes keine neue Formel verwendet wird.

Der Waffenfaktor ist nun aber für jede Waffe verschieden und nicht nur für jede Waffengattung.

Grundwert der Initiative
TAK + INS + BE + Waffenfaktor



Nahkampfwaffen	IW
Messer	20
Dolch	18
Schwerer Dolch	16
Tinorischer Dolch	17
Sax	16
Rapier	17
Kurzschwert	16
Entermesser	16
Backsword	15
Machete	16
Wurfbeil	14
Knüppel	13
Kampfaxt	10
Buntaxt	12
Streitkolben	9
Streithammer	10
Maquahuit	9
Eisenhammer	8
Morgenstern	7
Kriegshammer	5
Kriegsaxt	6
Streitaxt	6
Barbarenschlachaxt	4
Breitschwert	11*
Langschwert	12*
Bastardschwert	11*
Anderthalbhänder	10*
Flamberge	8
Bronzestab	7
Claymore	9
Zweihänder	6
No-Dachi	7
Ahl-Pike	4
Rabenschnabel	3
Breschenmesser	4
Guisarme	3
Hippe	3
Hellebarde	2
Fernk.w. im Nahkampf	IW
Gorn'sches Wurfmesser	22
Pilum	5
Dreizack	3

Fernkampfwaffen	IW
Blasrohr	70
Steinschleuder	20
Stahlkugelschleuder	18
Shake	50
Shurikin	55
Chakram	50
Gorn'sches Wurfmesser	45
Kriegsbumerang	40
Kriegsbola	35
Pilum	12
Dreizack	11
Kurzbogen**	80
Langbogen**	80
Armbrust**	75
Nahk.w. im Fernkampf	IW
Messer	40
Dolch	35
Schwerer Dolch	30
Tinorischer Dolch	25
Sax	20
Entermesser	25
Machete	20
Wurfbeil	30

Nahkampfwaffen

* Der IW gilt für einhändiges Schlagen, für beidhändiges Schwingen gilt ein Mali von -2.

Fernkampfwaffen

** In der ZE in der die Waffe gespannt wird ist kein Schuß möglich, die IW beziehen sich auf die darauffolgende ZE.

Bei allen anderen Waffen werden die IW mit Mali belegt, wenn diese erst in der einzusetzenden ZE gezogen werden (siehe die Regel).

3.5.2 Verschiedene Regeln zur Initiative

Im Rollenspiel können die verschiedensten Situationen im Spielgeschehen auftauchen, die man wohl gar nicht alle in Regeln pressen kann. Doch hier die wichtigsten:



Kampf mit der falschen Hand	-3
Flankenangriff	+2
Angriff von Hinten	+3
Überraschung	+3
Gegner am Boden	+2
Gegner kampfunfähig	+8
Je Verlust von 100 KAP *	-1
Ziehen einer Waffe	-2
Wechseln einer Waffe	-4
Bewegung (pro BE)**	-2
Aufstehen	-8
Waffenhand wechseln	-1
Nachladen/Bogen spannen	***
Ausweichen pro Geschöß	-2

* Je Verlust von 100 KAP verliert man einen Punkt des IW. Diese Mali treten erst nach dem Bonus-KAP auf (wie bei den Abzügen auf AW und VW im Kampf).

** Für jeden bewegten BE-Punkt (siehe Punkt 3.5.3)

*** Richtet sich nach der Waffe, siehe Regelbuch.

Bei einer Bewegung mehr als 75% ist man nicht mehr in der Lage in der laufenden ZE einen Angriff durchzuführen.



4. Kapitel – Neue Fertigkeiten

4.0 Neue Fertigkeit

Heraldik

(Wissens- und Heilerfertigkeiten)

Bonus von WEI, KL über 22

Heraldik (auch *Heroldskunst*) bedeutet Wappenwesen und umfasst die Bereiche Wappenkunde, Wappenkunst und Wappenrecht. Die Wappenkunde beschäftigt sich mit dem Aufbau von Wappen, deren Bedeutung und der Bedeutung der einzelnen Teile und Symbole der Wappen. Mit Hilfe dieser Fertigkeit ist der Herold in der Lage jedermann, auch gerüstete Ritter, einem Haus zuzuordnen.

Etikette (Wissens- und Heilerfertigkeiten)

Bonus von WEI, KL über 22

Als (gute) **Umgangsformen, Etikette, Guten Ton, Anstand, Betragen** oder **Manieren** bezeichnet man diejenigen Regeln, die unabhängig davon, was juristisch erlaubt oder verboten ist, dazu dienen, das menschliche Zusammenleben möglichst reibungslos und angenehm zu machen. Die Umgangsformen können je nach Kulturkreis erhebliche Unterschiede aufweisen und können mit dieser Fertigkeit auseinander gehalten werden.

Religionskunde

(Wissens- und Heilerfertigkeiten)

Bonus von WEI, KL über 22

Die Religionskunde ist die Lehre von Gott, allgemeiner die Lehre von Glaubenssystemen und Glaubensdokumenten. Mit Hilfe dieser Fertigkeit kann man die verschiedenen Glaubenssystemen und Glaubensdokumente unterscheiden. (Religiöse Riten, Götter und Kulte, Heiligenlegenden und Göttersage)

Blind kämpfen (Körperfertigkeit)

Bonus von AUD, GE über 22

Mit Hilfe dieser Fertigkeit ist man in der Lage einen Waffengang trotz Blindheit (z.B. magische, teilweise Dunkelheit oder helles Licht das stark blendet, usw.) aufzunehmen. Diese erlernte Fertigkeit führt den Krieger zur Meisterschaft des Waffengangs, denn nur die besten finden sich in einer dunklen Welt zurecht, um die fehlende Kraft ihrer Augen durch eine gesteigerte Sensibilität der anderen Sinne auszugleichen! Je nach Besonderheiten können die Mali variieren.

Tierkunde (Wahrnehmungs-/Wildnisfertigkeit)

Bonus von WEI und KL über 16

Für eine erfolgreiche Jagd (*Thingalisch: Waid*) ist ein solides Wissen über Verbreitung und Verhaltensweise der häufigsten tanarischen Tierarten eine Grundvoraussetzung. Mit Hilfe der Tierkunde kann der Held bisher unbekannte Tiere einschätzen und sie unterscheiden. Eine erfolgreiche Probe auf Tierkunde kann somit zur Bestimmung einer Tierart dienen, zum Vorausahnen ihres Verhaltens oder aber über den Ausgang einer Jagd (incl. Fischen usw.) entscheiden. (Kombinationswurf mit *Schleichen*).

Piktographie (Wissens- und Heilerfertigkeiten)

Bonus von KL und WEI über 18

So manches alte Schriftstück ist in einer Sprache verfasst, die längst als ausgestorben gilt. Gerade einem Magier oder Priester steht es wohl an, wenn er alte, längst verschollen geglaubte Texte „im Original“ vorlesen kann. Diese Fertigkeit bezieht sich also auf das Entziffern und Lesen *alter* Schriftstücke und Folianten. (vgl. *Lesen und Schreiben*)



Lederarbeiten (Wissens-/Heilerfertigkeiten)

Bonus von WEI, KL über 18

Mit Hilfe dieser Fertigkeit ist man in der Lage alle Arten von Lederarbeiten zu verrichten. Sie ist hilfreich beim provisorischen flicken von Schuhwerk oder der ledernen Garderobe (Lederwaren). Zudem dient diese Fertigkeit dem Schuster/Sattler eine Lederrüstung nicht nur provisorisch zu flicken, sondern vollständig wiederherzustellen. (WF+15) Eine gelungene Probe auf dieses Talent kann die erfolgreiche Herstellung oder Reparatur eines ledernen Gegenstandes bedeuten (Wert =7). Für die Fertigstellung komplizierter Lederwaren oder kunstfertiger Lederarbeiten sollte der Wert mind. 12 betragen (Probe kann mit einem Zuschlag belegt werden).

Metallurgie (Wissens-/Heilerfertigkeiten)

Bonus von WEI, KL über 20

Durch diese Fertigkeit ist der Handwerker in der Lage Gesteinsarten, Metalle und deren Legierungen zu erkennen sowie dessen Qualität/Wert abzuschätzen. Ebenso ist es möglich den Boden nach Erzadern oder Gold abzusuchen. Diese Fertigkeit ist außerdem ein muß für Alchimisten!

Singen/Musizieren (Charismatische Fertigkeiten)

Bonus von AUSS, KL über 18

Ein Held ist in der Lage auf einem Instrument zu spielen (vorher spezialisieren) oder danach trachten, mehrere zu beherrschen. Diesbezüglich benötigt er allerdings einen Wert von mind. 7 in Singen/Musizieren. Um bemerkenswerte Darbietungen erfolgreich absolvieren zu können benötigt er hierbei einen Wert von mind. 12. Hinzu kommt eine gute Singstimme, die die Instrumentenbegleitung abrunden kann – aber nicht muss.

Schneidern (Wissens-/Heilerfertigkeiten)

Bonus von WEI, KL über 18

Mit Hilfe dieser Fertigkeit ist man in der Lage Flickschneidereien wie das Annähen abgerissener Knöpfe und Bänder, das Aufnähen von Flickern oder das Stopfen von Socken durchzuführen.

Hierfür wird ein Wert von mind. 7 benötigt. Ab einem Wert von 12 ist man allerdings in der Lage Änderungen an ungeliebter Garderobe vorzunehmen oder gar von Grund auf neue Kleidung herzustellen!

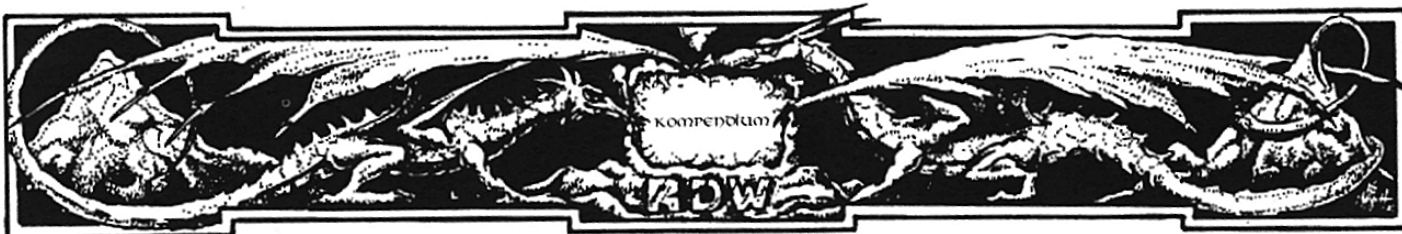
Holzarbeiten (Wissens-/Heilerfertigkeiten)

Bonus von WEI, KL über 18

Mit Hilfe dieser Fertigkeit ist man in der Lage alle Arten von Holzarbeiten zu verrichten. Sie ist hilfreich beim reparieren von einem Boot, einer improvisierten Waffe, einem Werkzeug oder einem Holzinstrument. Eine gelungene Probe auf dieses Talent kann die erfolgreiche Herstellung oder Reparatur eines hölzernen Gegenstandes/Waffe bedeuten (Wert =7). Für die Fertigstellung komplizierter Holzgeräte oder kunstfertiger Schnitzereien sollte der Wert mind. 12 betragen (Probe kann mit einem Zuschlag belegt werden).



Charakterklasse	Lederarbeiten	Metallurgie	Singen/Musizieren	Schneidern	Holzarbeiten
Alchimist	2	10	1	3	1
Amazone	5	3	4	3	1
Aquini	-	3	-	-	-
Barbar	5	2	1	2	1
Barde	4	5	10	2	2
Blutelf	4	3	3	3	1
Diabolist	2	3	2	2	1
Der Dieb	5	7	6	6	5
Dunkelzwerg	5	8	3	5	1
Druide	2	5	2	2	3
Elfenbeinkämpfer	3	-	-	3	-
Erendar	3	4	4	3	4
Feuerherrscher	2	3	1	2	1
Garde der Feuerlande	2	3	3	2	1
Geisterkrieger	1	2	3	2	1
Geisterschamane	1	2	4	1	1
Gladiator	5	2	1	3	1
Halbork	2	3	2	4	1
Händler	7	6	2	5	2
Hasadeur	5	3	3	4	1
Heiler	4	5	5	4	2
Herr über den träum. Geist	3	5	3	3	1
Hexe	6	10	5	8	4
Hirte	5	3	5	7	6
Hochelf	5	3	3	5	4
Hügelzwerg	5	8	3	5	2
Illusionist	3	4	2	3	2
Inquisitor	2	3	3	4	1
Kobold	2	8	3	4	1
Königself	5	3	5	7	2
Kopfgeldjäger	4	1	2	4	1
Magier	3	9	4	5	3
Mondelf (geschlechtslos)	1	7	3	2	1
Mondelf (männlich)	1	7	3	2	1
Mondelfin	1	7	2	2	1
Nebelelf	4	1	1	4	1
Nomadenzwerg	5	5	3	5	3
Pilger	3	2	7	5	3
Priester	3	2	8	2	3
Ritter	5	1	6	5	2
Schwertmeister	5	1	5	5	1
Söldner	5	1	4	4	1
Uhlumpriester	2	1	5	2	1
Waldelf	6	1	2	5	10
Wanderer	7	1	6	5	8
Wolfsjäger	2	1	2	5	3



5. Kapitel - Berufsliste

Schichtzuschläge

Ausgestoßener (kein Beruf)	
Niederes Volk	0
Einfaches Volk	0
Untere Mittelschicht	+1
Obere Mittelschicht	+2
Landadel	+3
Hochadel	+4

Wichtig! Jeder Charakter erhält einmalig auf die Fertigkeit „*Technisches Verständnis*“ einen Bonus von +3 (zzgl. Schichtzuschlag).

Barbier

Menschenkenntnis = W4
 Verhandlungskunst = W6
 Erzählkunst/Sprachgewandtheit = W6
 Handeln = W6
 Lesen und Schreiben = W4

Baumeister

Klettern und Balancieren = W6
 Verbergen = W4
 Holzarbeiten = W6+4
 Lesen und Schreiben = W4
 Verhandlungskunst = W6
 Metallurgie = W8+2

Bäcker

Geschmack/Geruch erkennen = W6
 Nahrung beschaffen = W6
 Pflanzenkenntnisse = W4
 Menschenkenntnis = W6
 Lesen und Schreiben = W4

Bergmann

Klettern und Balancieren = W6
 Naturbeobachtung = W6

Holzarbeiten = W6+2
 Marschieren = W4
 Lesen und Schreiben = W4
 Metallurgie = W10+2

Bestatter*/**

*beherrscht den Zauber 2*täglich ohne Verwendung von MKZ und ZAP:
Taheros Leichenbegräbnis (Seite 213)
 steht **immer im Diensten eines örtlichen/regionalen Diabolisten!

Bildhauer

Klettern und Balancieren = W4
 Holzarbeiten = W8+2
 Metallurgie = W6+2
 Menschenkenntnis = W6
 Lesen und Schreiben = W4

Bogen- und Pfeilmacher

Kampf mit Schuss- u. Wurfaffen = W8+4
 Instandsetzung von Waffen = W10
 Holzarbeiten = W8+2
 Lesen und Schreiben = W4
 Lederarbeiten = W8+2

Brauer/Brenner/Winzer

Geschmack/Geruch erkennen = W8+2
 Lesen und Schreiben = W4
 Saufen = W10+2

Falkner

Nahrung beschaffen = W4
 Orientierungskunst = W4
 Tiere zähmen = W8+4
 Lesen und Schreiben = W4



Fischer

Schwimmen und Tauchen = W8
 Fallen stellen = W6
 Handeln = W4
 Segeln = W8
 Lesen und Schreiben = W4

Fuhrmann/Wagenlenker

Reiten = W6
 Wagen lenken = W8+4
 Tiere zähmen = W8
 Lesen und Schreiben = W4

Gerber/Kürschner

Lederarbeiten = W12
 Menschenkenntnis = W8
 Handeln = W8
 Lesen und Schreiben = W4

Gladiatorentainer

Kampf mit Schild = W6
 Kampf zu Pferd = W6
 Kampf mit 2 Waffen = W8
 Kampf mit Ersatzwaffen = W8
 Menschenkenntnis = W4
 Lesen und Schreiben = W4
 Wagen lenken = W6

Goldschmied

Schlösser öffnen = W8
 Geschmack/Geruch erkennen = W6
 Handeln = W6
 Metallurgie = W6
 Lesen und Schreiben = W4

Grobschmied (Huf- und Waffenschmied)

Lederarbeiten = W8
 Instandsetzung von Waffen = W10
 Menschenkenntnis = W6
 Metallurgie = W6+4
 Holzarbeiten = W6+4

Handeln = W4
 Lesen und Schreiben = W4

Holzfäller

Klettern und Balancieren = W4
 Holzarbeiten = W8+4
 Lauschen = W4
 Marschieren = W6
 Naturbeobachtung = W8
 Orientierungskunst = W8
 Pflanzenkenntnisse = W6
 Lesen und Schreiben = W4

Jäger

Naturbeobachtung = W6
 Nahrung beschaffen = W4
 Fallen stellen = W6
 Fährten lesen = W6
 Wagen lenken = W4
 Lesen und Schreiben = W4

Kapitän

Schwimmen und Tauchen = W4
 Orientierungskunst = W6
 Völker- und Landeskunde = W4
 Segeln = W8+4
 Lesen und Schreiben = W4

Koch

Geschmack/Geruch erkennen = W8
 Nahrung beschaffen = W8
 Pflanzenkenntnisse = W8
 Saufen = W4
 Lesen und Schreiben = W4

Krämer/Händler

Überredungskunst = W4
 Verhandlungskunst = W4
 Zeichensprache/Scharaden = W4
 Handeln = W8
 Menschenkenntnis = W6
 Wagen lenken = W8
 Lesen und Schreiben = W4



Kräuterkundler/-Hexe

Geschmack/Geruch erkennen = W4+2
Pflanzenkenntnisse = W6+2
Gifte/Tränke identifizieren = W6+2
Gifte/Tränke herstellen = W6+2
Heiltränke herstellen = W4+2
Lesen und Schreiben = W4

Kurtisane (mind. AU 22)

Tarnen/Verkleiden = W8+2
Verführungskünste = W10+2
Überredungskunst = W6+2
Gift/Gegengift herstellen = W8+2
Gift/Tränke identifizieren = W8+2
Etikette = W6+2
Lesen und Schreiben = W4

Matrose

Schwimmen und Tauchen = W4
Klettern/Balancieren = W8
Völker- und Landeskunde = W4
Segeln = W6
Saufen = W4
Lesen und Schreiben = W4

Medicus

Pflanzenkenntnisse = W4
Heilmittel erkennen = W6
Wunden behandeln = W4
Krankheiten behandeln = W6
Heiltränke herstellen = W6
Lesen und Schreiben = W4

Minnesänger

Erzählkunst/Sprachgewandtheit = W12
Zeichensprache/Scharaden = W10
Verführungskünste = W8+2
Handeln = W6
Marschieren = W8
Heraldik = W8
Etikette = W10
Lesen und Schreiben = W4
Singen/Musizieren = W8+4

Narr/Gaukler

Völker- und Landeskunde = W4+2
Erzählkunst/Sprachgewandtheit = W6+2
Zeichensprache/Scharaden = W8+2
Verführungskünste = W4+2
Menschenkenntnis = W6+2
Lesen und Schreiben = W4

Plättner/Harnischmacher

Lederarbeiten = W12
Instandsetzung von Waffen = W8
Handeln = W4
Metallurgie = W8
Menschenkenntnis = W6
Lesen und Schreiben = W4

Rechtsgelehrter

Lesen und Schreiben = W6
Verhandlungskunst = W8
Erzählkunst/Sprachgewandtheit = W8
Menschenkenntnis = W6
Lesen und Schreiben = W4

Richtschütze

Kampf mit Schuss- und Wurfaffen = W12
Wagen lenken = W8
Verhandlungskunst = W6
Instandsetzung von Waffen = W6
Lesen und Schreiben = W4

Sattler/Schuster

Reiten = W8
Tiere zähmen = W4+2
Lederarbeiten = W8+4
Lesen und Schreiben = W4
Schneidern = W6+2



Schamane

Pflanzenkenntnisse = W6
 Heilmittel erkennen = W4
 Wunden behandeln = W6
 Krankheiten behandeln = W6
 Heiltränke herstellen = W4
 Lesen und Schreiben = W4

Schlachter/Fleischer

Geschmack/Geruch erkennen = W4
 Nahrung beschaffen = W6
 Tiere zähmen = W6
 Lesen und Schreiben = W4
 Handeln = W6

Schneider

Lesen und Schreiben = W4
 Schneidern = W8+2
 Handeln = W6
 Lederarbeiten = W10+2

Schriftgelehrter

Lesen und Schreiben = W10
 Völker- und Landeskunde = W10
 Zeichensprache/Scharaden = W6
 Erzählkunst/Sprachgewandtheit = W8

Soldat/Söldnerführer

Kampf mit Schuss- und Wurfaffen = W6
 Kampf mit Schild = W6+2
 Kampf zu Pferd = W8
 Kampf mit zwei Waffen = W6
 Kampf mit Ersatzwaffen = W8
 Ringkampf = W6
 Instandsetzung von Waffen = W6
 Lederarbeiten = W4
 Reiten = W4
 Marschieren = W6+2
 Lesen und Schreiben = W4

Steinmetz

Kampf mit Ersatzwaffen = W6
 Klettern und Balancieren = W8
 Naturbeobachtung = W8
 Verhandlungskunst = W6
 Lesen und Schreiben = W4

Steuereintreiber/Zöllner

Lesen und Schreiben = W6
 Überredungskunst = W6
 Völker- und Landeskunde = W4
 Verhandlungskunst = W8
 Glücksspiel = W6
 Handeln = W8

Sterndeuter

Orientierungskunst = W12+2
 Lesen und Schreiben = W10+2
 Naturbeobachtung = W10
 Völker- und Landeskunde = W6

Transcriptor/Kartograph

Lesen und Schreiben = W12
 Völker- und Landeskunde = W8
 Erzählkunst/Sprachgewandtheit = W4
 Zeichensprache/Scharaden = W6
 Orientierungskunst = W12+2

Viehtreiber

Kampf zu Pferd = W6
 Reiten = W6
 Tiere zähmen = W6
 Wagen lenken = W4
 Marschieren = W4
 Lesen und Schreiben = W4

Wahrsager

Übersinnliche Wahrnehmung = W8
 Überredungskunst = W4
 Verhandlungskunst = W4
 Erzählkunst/Sprachgewandtheit = W6
 Menschenkenntnis = W4
 Lesen und Schreiben = W4



Wirt

Kampf mit Ersatzwaffen = W6
Ringkampf = W8
Saufen = W10
Geschmack/Geruch erkennen = W6
Menschenkenntnis = W8
Handeln = W6
Lesen und Schreiben = W4

Zimmermann

Klettern und Balancieren = W10
Verbergen = W4
Schlösser öffnen = W8
Marschieren = W6
Holzarbeiten = W12+2
Lesen und Schreiben = W4



6. Kapitel - Charakterklassen

Der Inquisitor

Mindestvoraussetzungen

Gewandtheit: 17
Ausstrahlung : 19
Klugheit u. Weisheit: 18

Vorteile:

Gute Magiefähigkeiten; ST+2;
besitzt mag. Gegenstand;
als Schicht kein „Ausgestoßener“;
kann bekehren. Hat besondere
Fähigkeit.

Einschränkungen:

Als Rüstung nur Pilgerumhang;
als Waffe nur einen Bronzestab;
kann mag. Gegenstände nur benutzen, wenn
sie von Cäsar kommen;
der Inquisitor arbeitet nicht mit anderen
Glaubenskämpfern zusammen.
als Beruf nur der des Inquisitor.
PG -Startwert liegt bei 100.

RZ: 25/30/25/30

Nach Tagen der Dunkelheit blendete ihn die Sonne und trieb ihm die Tränen in die Augen. Jedes Ruckeln des Käfigwagens jagte Wellen des Schmerzes durch seinen Körper, als sie ihn über die Pflastersteine des Marktplatzes rollten. Sein Körper, war

gezeichnet von Folter und Demütigung. Aber er klagte nicht. Er würde nicht schreien; denn das letzte was man ihn nicht nehmen konnte, waren seine Ehre und sein Stolz. Durch seine angeschwollenen Augen sah er die johlende Menge – wie er sie hasste.

Noch vor zwei Wochen waren sie furchtsam seinen Blicken ausgewichen - alle fürchteten ihn; er war ein Druide und man hatte ihn in einer kleinen Absteige erwischt, so daß sie leichtes Spiel hatten.

Die Menge lichtete sich, gab den Blick auf den Scheiterhaufen frei; und auf den weiß gekleideten Inquisitor. Oh, wie gerne würde er dem Priester das Herz beim lebendigen Leibe herausreißen und es vor seinen sterbenden Augen essen.

Er fragte sich, ob das wirklich möglich war; ein Scheiterhaufen. Vielleicht gab es ein paar Leute, die ihn rächen würden. Sie würden den Inquisitor beim lebendigen Leibe häuten. Zufrieden schloß er die Augen und lächelte in sich hinein, als der Scheiterhaufen zu brennen begann.

Im Lande Carron ist der Glaube an Caesar erste Bürgerpflicht. Der theokratische Staat unter Ajato-Lak Ökomeii dient dem Herrn der Klugheit absolut. Glauben an andere Götter ist unter Todesstrafe verboten und die Worte des Priesterkaisers sind Gesetz.

Doch trotzdem gibt es immer wieder Menschen die im Untergrund anderen Göttern dienen, sowie anderes zwielichtiges Gesindel wie Druiden und Hexen, die in ihren Ritualen nicht dem Katechismus des Herrn der Klugheit entsprechen und daher der Mutter Kirche ein Dorn im Auge sind. Daher hat Ajato-Lak Ökomeii in seiner gottgegebenen Klugheit eine Institution geschaffen, die bei der Auffindung und Bekehrung dieser Subjekte helfen soll, die heilige Inquisition. Sie besteht aus ca. 100 Adepten und 50 Inquisitoren sowie einigen Priestersoldaten, wie sie in Carron ausgebildet werden.



Diese haben meist eine spezielle Ausbildung hinter sich, die sie auf ihre Aufgabe vorbereiten. Die Adepten werden darauf geschult, den Andersgläubigen in theologischen Streitgesprächen sowie in kämpferischen Angelegenheiten Paroli bieten zu können. Nach etwa 4 jähriger Ausbildung werden die Adepten zum Inquisitor, der direkt dem Großinquisitor Shamir-Lak Caesaion bzw. dadurch dem Priesterkaiser Ajato-Lak Ökomenii in Carrom untersteht. Im Laufe der 35 Jahre seit seiner Gründung hat sich dieser Arm der Kirche extrem großen Einfluß verschafft, und man sagt der Großinquisitor, Shamir-Lak Caesaion sei nach dem Priesterkaiser der mächtigste Mann Carroms. Außerdem jagt die Inquisition Mondelfen, die in Gandram hin und wieder gesehen werden, sowie Druiden und Hexen. Diese beiden sind der Kirche wegen ihrer eigenen Rituale und Zusammenkünfte suspekt. Da vor allem die Druiden im Volk sowieso verhasst sind, geben sie außerdem hervorragende Sündenböcke ab, man denke nur an die grausamen Blutrituale bei Vollmond. Die Herrschaft der Inquisition hält ganz Carrom in Angst und Schrecken und kaum jemand wagt es noch, sich gegen den Kaiser aufzulehnen. Selbst im ehemals aufständischen Gandram, wo die Inquisition ihre Hauptarbeit erledigt, scheint der Widerstand so gut wie zerschlagen. Die Inquisition unterhält hier eine große Feste mit prunkvollen Tempeln und Wandelhallen zu Ehren des Herrn der Klugheit sowie tiefen Kellern und Verließen. Das Volk wird regelmäßig durch Showprozesse und Massenhinrichtungen unterhalten, die die Inquisition geschickt in Szene setzen. Denunziantentum hat das ganze Land zerrissen und niemand ist mehr sicher. Berge von Verhörakten lagern in den Kellern des Palastes der Klugheit und man sagt die Inquisition hat belastendes Material über alles und jeden...

Die Inquisition außerhalb Carroms

Die heilige Inquisition Cäsars ist seit langem kein alleiniges carromer Phänomen mehr. Überall wo der Glaube an Cäsar verbreitet ist haben sich Inquisitoren ohne Segen der weltlichen Autoritäten niedergelassen, um der Geißel des Bösen Einhalt zu gebieten. Es werden Druiden und Hexen sowie die Anhänger dunkler Engel gejagt und verhaftet, mal mit mal gegen den Willen der Bevölkerung. Sie ziehen durch Tanaris um das Böse auszurotten.

Der Palast der Inquisition mit seinen unzähligen Zellen und prunkvollen Hallen liegt dem Palast des Kaisers am „Platz der Eroberung“ gegenüber.

Der einzige Grund für seine geringere Größe scheint weise Zurückhaltung seitens des Großinquisitors zu sein. Die Arbeit der Inquisition ist vor allem darauf ausgerichtet, den Thongmorglauben aus Nahor fern zu halten, sowie die revolutionären Gandramesen mit ihrem Ashramglauben zu fangen und zu vernichten.

In einer Stadt angekommen benutzen sie die örtlichen Caesaranhänger um eine Basis zu erhalten von der aus sie ihren Einfluß zur Not auch gegen den Willen der weltlichen Autoritäten geltend zu machen. Diese Inquisitoren verbreiten Angst und Schrecken, da sich jeder Andersgläubige und jeder ZAK bedroht fühlt. Doch nicht nur das: oft genug werden die Aussagen durch die Folter gefälscht und belasten somit Unschuldige. Wenn die Inquisition weiterzieht, lassen sie meist eine zerrissene Gesellschaft hinter sich, frei vom Bösen, aber zerfressen von Misstrauen und Verrat.

Die bestehenden Machtverhältnisse sind meist umgekrempelt und der Caesar Anhänger besetzen die wichtigen Posten im Namen des Herrn der Klugheit.

Die Fähigkeiten des Inquisitors im Spiel:

Der Inquisitor beherrscht ohne Einschränkung die Zaubersprüche des Priesters und erhält zu Beginn seiner Karriere eine mag. Amulett, welches die Kräfte des Engels der Klugheit bergen.

Das mag. Amulett hält einmal im Monat gegenüber einem Gegner max. 3 Zaubersprüche jeglicher Art ab.

Dieser Schutz ist jedoch nicht wirksam gegenüber den Warlock Zaubersprüchen und den Disziplinen des Herrn über den träumenden Geist sowie denen des Illusionisten.



Der Beruf des Inquisitors bringt ihm in den Fähigkeiten Überredungskunst, Erzählkunst, Verhandlungskunst, Fährten lesen sowie Menschenkenntnis und Lesen und Schreiben einen Bonus von 1W6. Ansonsten werden die Fähigkeiten des Priesters übernommen.

Der PG – Startwert von 100 liegt darin begründet, daß die Psyche während seiner Ausbildung als Adept aufgrund seiner fanatischen Hingabe und Loyalität zu Caesar stark beeinträchtigt wird. Die Fähigkeit des Bekehrens ist die gleiche wie die des Priesters (S.113)

Der Inquisitor hat als besondere Fähigkeit: **das Foltern**

Möchte der Inquisitor einige Information eines Ungläubigen und kann ihn daher nicht töten, so kann er sich dieser Fähigkeit bedienen.

In dieser Fähigkeit hat der Inquisitor einen Anfangswert von 35%. Bei jeder Attributsteigerung von Klugheit steigert sich dieser Wert um 5% bis max. 95%.

Aufgrund einer gelungenen Probe kann, nach Wahl des Masters, der Inquisitor **eine** gewünschte Information erhalten. Natürlich muß diese Information nicht der Wahrheit entsprechen; es sollte jedoch immer etwas Brauchbares für den Inquisitor dabei sein.

Mißlingt die Probe so stirbt das Opfer unverzüglich an den Folgen der Folter (Knickbruch, Herzschlag etc); also sollte der Inquisitor diese Fähigkeit behutsam anwenden.

Die Blutelfen

Mindestvoraussetzungen:

GEWANDTHEIT = 19,
Weisheit = 19, AUSDAUER UND KLUGHEIT = 18

Vorteile:

Besondere Elfenmagie, beherrscht Infravision;
KF +2, BBE +1.

Einschränkungen:

Wird von anderen Göttern und Glaubenskriegern gehasst und bekämpft. Rüstungen über LR kosten den dreifachen Preis.

RZ: 40/35/30/30

Viel kann über die sogenannten Blutelfen nicht gesagt werden. Ein Mantel der Mystik und ein Schleier des alten Elfenfluches liegen über jenem Volk, das neben den Mondelfen und Elfen (Elben) das außergewöhnlichste der elfischen Rasse ist. In der allgemeinen Darstellung der Geschichte und Entwicklung der Elfen ist bereits beschrieben worden was aus den heutigen Elfen der alten Tage geworden ist...

Nun, es gibt neben diesen wenigen aussterbenden Elfen noch eine kleine Randgruppe, welche nicht im Gebirgsring gefangen ist. Sie sagten sich von ihrem Beschützer (wir erinnern uns, ein unbekannter Cherubim) los und beschworen eine Macht auf die flache Welt, die selbst den Göttern unbekannt war. Durch ihren festen Glauben an dieses Wesen zogen sie den Haß der Götter auf sich; denn diese gab ihnen die Freiheit aus dem Ringgebirge zu entfliehen. Diese Wesen war Böse und Verräterisch aber genauso loyal und hingebungsvoll zu seinen Dienern.

Vom Tage ihrer Freiheit nannten sie sich die Blutelfen, weil sie ihre Freiheit mit dem Blut ihrer nachfolgenden Generationen bezahlten; denn ab diesen Zeitpunkt waren sie dem Haß der Götter und den Völkern der flachen Erde ausgesetzt. In der heutigen Zeit leben nur noch wenige der Blutelfen, tausend vielleicht auch zweitausend. Sie haben die Vergangenheit verdrängt und sehen sich als Volk, dessen Schicksal vom Anfang der Zeit an bestimmt war. Sie sind sich aber ihrer langen Tradition bewusst, die weit über die Zeit der „Schlacht der Könige“ hinausgeht und fühlen sich noch immer mit ihren Schwestern der Elben im Ringgebirge verbunden.

Das Erscheinungsbild der Blutelfen ist jenes aus der Zeit vor dem Krieg der Könige. Sie sind groß, schlank und besitzen spitze Ohren. Ihr Geist ist scharf, der Körper kraftvoll und ihre Magie wird von zerstörerischer Macht bestimmt.



Sie sind sehr überlegt, weise und lassen sich gerne viel Zeit; auch merkt man ihnen an das sie schon sehr lange auf der flachen Welt leben, denn sie zeigen ihre Überlegenheit gerne (keine Aufschneiderei, sondern kühle Argumente die ihnen sogar meistens recht geben). Ansonsten werden sich gefürchtet und gehaßt und besonders die Elfen der heutigen Zeit pflegen einen Tief Groll oder sogar Zorn und tödlichen Haß.

Die Blutelfen im Spiel

Wie auch die meisten anderen Völker besitzen sie die Fähigkeit der Infravision. Die Fähigkeit der Infravision bedeutet, dass der Elf in der Lage ist, im Dunkeln Lebewesen zu sehen. Er „sieht“ sie nicht direkt; es ist die Wärme, die das Wesen ausstrahlt, die vom Elfen rötlich wahrgenommen wird, während alles andere schwarz bleibt. Da der Elf die Wärme sieht, erkennt er im Dunkeln natürlich auch jede andere Art von Wärme (z.B. einen Ofen).

Ihre sehr machtvollen und zerstörerischen Zaubersprüche sind unten aufgeführt. Im Kampf führen sie eigentlich alle Waffen - mit Vorliebe Zweihandwaffen, denn Schilde führen sie nicht. Bei normalen Rüstungen können sie NK, WK und LR tragen. Kettenhemd und Ringelpanzer sind nur bei speziellen Rüstungen erlaubt. Es ist eine besondere Anpassung von Nöten und auch feine Stoffe werden als Innenschutz verarbeitet, so daß eine solche Rüstung das Dreifache von ihrem sonstigen Preis kostet. Allerdings erhöht sich die BBE auf +1.

Die Größe des Elfens liegt zwischen 2W20+1,80m im männlichen und im weiblichen Fall. Das Alter wird mit 5W20+200 ermittelt.

Die Zaubersprüche der Blutelfen (Liste: Elf)

ZP 32

Ganthors Zerstören der Unsichtbarkeit
Hexenmeister Joshuas Identifizieren von Magie
Die Fallen der Tolar

ZP 34

Die Starre des Malone
Die erträgliche Leichtigkeit des Milan

ZP 38

Der Stillstand von Mordin dem Erbarmungslosen
Die Hammerhand Ankmahr von Asraths

ZP 43

Das Gedankenlesen des Eugene

Die Zaubersprüche der Blutelfen (Liste: Druiden)

ZP 28

Raymond Babbitss Ausschalten des Geistes
Yllos Zerstören der Vegetation
Taheros Leichenbegräbnis

ZP 30

Die flammenden Geschosse des Acrylic
Die Furcht von Mordin dem Erbarmungslosen
Davons Monstersrache

ZP 33

Shardik von Urtahs Bannzauber über Elementargeister
Tindalos' Pesthand
Jim Batesmans Organlähmung
Die Himmelsverfinsterung des Zad Khomi

ZP 35

Camoraks Hand des Grauens
Glyndyth-a-Krees Zauber der Panik
Gargamthuas Monsterzwang

ZP 38

Der Wahnsinn des Dankar

ZP 39

Der Fluch des Amargarn

ZP 43

Wyatt Earps Gehirnschlag

ZP 45

Die wirbelnden Klängen des Schnitzel-Pitter
Der Todeslauf des Rooster Cogburn



Hügelzwerge

* den Zwerg, wie er auf S. 140 des Regelwerkes beschrieben wurde, gibt es in dieser Form nicht mehr!

Mindestvoraussetzungen:

KÖRPERKRAFT: 19; AUSDAUER und GEWANDTHEIT = 18; TAPFERKEIT = 17

Vorteile:

Alle Rüstungen außer Vollharnisch; darf alle Waffen außer ZH und STG benutzen; besitzt die Fähigkeit der Infravision; macht vor dem Kampf eine TAK-Probe -2; ST +2; seine BONUS-KAP werden verdreifacht; kann versteckte Fallen und Geheimtüren entdecken; als „Schicht“ kein Ausgestoßener.

Einschränkungen:

Als Rüstung keinen Vollharnisch; keine Magie; keine ZH-oder STG-Gattung als Waffe; er bricht niemals einen begonnen Kampf ab; er benutzt ungern Schilde; seien charismatischen Fertigkeiten steigen niemals über 10. Er hasst Wasser; daher „Schwimmen u. Tauchen“ niemals über 10.

RZ: 40/35/15/15

Die Hügelzwerge sind die typischen Zwerge schlecht hin. Im Quellenband Tanaris wird das Volk der Zwerge ausgiebig beschrieben und ein kultureller Hintergrund gegeben. Im folgendem sind nun noch die spielentscheidenden Modifikationen und Fertigkeiten aufgeführt.

Die Fähigkeit der Infravision bedeutet, daß der Zwerg in der Lage ist, im Dunkeln Lebewesen zu sehen. Er „sieht“ sie nicht direkt; es ist die Wärme, die das Wesen ausstrahlt, die vom Zwerg rötlich wahrgenommen wird, während alles andere schwarz bleibt.

Da der Zwerg die Wärme sieht, erkennt er im Dunkeln natürlich auch jede andere Art von Wärme (z.B. einen Ofen). In der Rüstungswahl steht dem Gebirgswerg alles offen außer einem Vollharnisch, wobei er gerne Helm trägt, doch nur selten einen Schild führt.

Er darf alle Waffen benutzen außer den STG und die Barbarenstreitaxt bei den ZH. Im Kampf macht er eine TAK-Probe mit -2, da der Zwerg einen eisernen Willen hat, was sich allerdings auch darin äußert das er niemals einen begonnen Kampf abbricht.

Was ihm im Krieg eigen ist, bringt ihm im normalen Leben leider einen kleinen Nachteil: Seine charismatische Seite ist eher schwach ausgebildet und so kostet jede Anhebung nach der Grenze von der Wertezahl 10 das Zweifache.

Sein Alter wird mit $3W30+50$ Jahren ermittelt und seine Größe mit $1W30+1,25m$. Als Schicht scheidet der „Ausgestoßener“ aus.

Mit seiner besonderen „Begabung“ erstreckt sich in der Lage physischen Schaden hinzunehmen. Denn der Zwerg besitzt die dreifachen Bonus-KAP: also nicht AUD-10, sondern AUD-30. Weiterhin kämpft der Zwerg bis alle KAP verloren sind und nicht bis nur die normale KAP (ohne Bonus-KAP) auf null gesunken sind. Er kämpft also bis zur Bewußtlosigkeit.

Die nun letzte Befähigung: Das Aufspüren von Fallen und Geheimtüren. Dies funktioniert über die Fertigkeit „Übersinnliche Wahrnehmung“, denn bei einer gelungenen Probe erkennt er die Stelle an der sich der Öffnungsmechanismus (innerhalb von 5m) befindet. Er erfährt aber nichts über die Funktionsweise der Falle oder den Mechanismus der Geheimtür.



Dunkelzwerge

Mindestvoraussetzungen:

KÖRPERKRAFT = 19, AUSDAUER und
GEWANDTHEIT = 18, TAPFERKEIT = 19

Vorteile:

Beherrscht das „Spinnenklettern“, beherrscht
Infravision, mindestens 1 Beruf, benötigt vor
dem Kampf keine TAK-Probe.

Einschränkungen:

Als Rüstung alles bis einschließlich Ringelpanzer
keine Magie; keine ZH-oder STG-Gattung als
Waffe;(ab KK=23 und AUSD=23 auch SSK-
Waffen); er bricht niemals einen begonnen
Kampf ab; er benutzt ungern Schilde; seien
charismatischen Fertigkeiten steigen niemals
über 10.

Er hasst Wasser; daher „Schwimmen u.
Tauchen“ niemals über 10.

RZ: 40/35/25/25

Hier soll nun etwas über die Dunkelzwerge erzählt
werden. Oben sehen wir einen typischen Vertreter
dieser Art in einer seiner typischen Beschäftigung:
Dem Kampf!

Nun ja, der Dunkelzwerg ist ein wilder und sehr
mürrischer Zeitgenosse. Die Dunkelzwerge stammen
alle unmittelbar von jener Generation Zwergen ab,
die zur Zeit der Drachenkriege am östlichen Zipfel des
Miraz-Gebirges diesen heldenhaften Sieg
davontrugen. Sie sind jene Nachkommen des
Zwergenfürsten Jonny Pettigrass, die an diesem Tag
mit Hilfe des geheiligten Talismans den Drachenkönig
Höchstselbst bezwingen konnten und mit ihm durch
die Tore der Hölle folgten. Seit diesen Tagen leben sie
in finsternen Höhlen des Miraz-Gebirges mit dem
Eingang in Stadt Tung-da-mor. Die Dunkelzwerge
verbindet nichts mit den „Miraz-Zwergen“, da diese
ihrer Meinung nach zu „feige“ waren den
Drachenkönig bis in die Hölle zu verfolgen!

Der Dunkelzwerg ist ein mürrischer, raubeiniger und
arroganter Zwerg mit einer kriegerisch barocken Art!
Mit seiner dunklen Hautfarbe ähnelt er im übrigen
den Mondelfen.

Mit diesen pflegen die Dunkelzwerge sogar ein
kameradschaftliches Verhältnis! Nach ihrer
Überlieferung haben diese nämlich den
Dunkelzwerge geholfen den Drachenkönig samt
seinen Kreaturen zu besiegen! Gemeinsam huldigen
sie Ashrarn und vereinzelt hört man von
gemeinsamen Blutrivalen...

Die Dunkelzwerge verachten Weicheier und Nörgler
besonders ihre „Zwergen-Vetter“.

In der jetzigen Zeit der flachen Welt stehen sich die
Zwerge sehr skeptisch gegenüber und sind nicht
gerade gut aufeinander zu sprechen, doch
offensichtliche Aggressivitäten werden nicht
begonnen, denn die Zwerge als Gesamtes müssen
sich mehr und mehr mit der Vorherrschaft der
Menschen auf Tanaris arrangieren.

Die Dunkelzwerge im Spiel:

Die Fähigkeit der Infravision bedeutet, daß der
Zwerg in der Lage ist, im Dunkeln Lebewesen zu
sehen. Er „sieht“ sie nicht direkt; es ist die Wärme, die
das Wesen ausstrahlt, die vom Zwerg rötlich
wahrgenommen wird, während alles andere
schwarz bleibt. Da der Zwerg die Wärme sieht,
erkennt er im Dunkeln natürlich auch jede andere
Art von Wärme (z.B. einen Ofen).

In der Rüstungswahl steht dem Dunkelzwerg alles bis
einschließlich Ringelpanzer offen, er trägt jedoch
niemals einen Helm oder gar ein Schild, denn das
führen nur lahme Säcke, die die Schmerzen einer
Wunde nicht zu würdigen wissen.

Er darf nur leicht Nahkampfwaffen (ab KK=23 und
AUSD = 23 auch SSK-Waffen) führen. Im Kampf
macht er keine TAK-Probe, denn gegen Furcht oder
Furchsprüche ist er immun, da der Zwerg einen
eisernen Willen hat, was sich allerdings auch darin
äußert das er niemals einen begonnen Kampf
abbricht. Ansonsten würde er eine TAK-Probe mit
mindestens -5 oder besser machen (bei anderen
Situationen).

Was ihm im Krieg eigen ist, bringt ihm im normalen
Leben leider einen kleinen Nachteil:



Seine charismatische Seite ist eher schwach ausgebildet und so steigen seine charismatischen Fertigkeiten nie über 10.

Sein Alter wird mit $3W30+80$ Jahren ermittelt und seine Größe mit $1W30+1,20m$. Er ist meistens etwas breiter als seine „Kameraden“ und bekommt zu seinem Gewicht einen $+2W10kg$ „Bonus“. Alle Dunkelzwerge besitzen eine ausgezeichneten Gleichgewichtssinn und eine natürliche Kletterfähigkeit, die allgemein als das „Spinnenklettern“ bezeichnet wird. Dies zeigt sich zum einen in ihrem sehr hohen Wert für die Fertigkeit „Klettern und Balancieren“, zum anderen darin, dass es für einen Dunkelzwerger keinerlei Unterschied bedeute, ob er an einer Wand empor klettern oder unter einer Decke hängt. Bedingung dafür ist lediglich, dass er weder Schuhe noch Handschuhe trägt und natürlich beide Hände und Füße frei hat. Modifikatoren für Rüstungen und/oder die Schwierigkeit, eine bestimmte Oberfläche zu erklettern, gelten natürlich weiterhin.

Das besondere bei den Dunkelzwerger ist, dass sie durch das lange Leben in der Dunkelheit nicht empfindlich gegenüber grellem Licht sind. Womöglich ein „Zugeständnis“ von Ashrarn, um die Dunkelzwerge auf „seine Seite“ zu bekommen!

DIE GARDE DER FEUERLANDE

Mindestvoraussetzung:

GEWANDTHEIT = 19, KÖRPERKRAFT = 19,
TAPFERKEIT = 19, AUSDAUER = 18

Vorteile:

Besitzt spezielle Obsidianwaffen und –Rüstung, TaK–Probe mit –4, immun gegen Bezauberung, Suggestion... (nicht aber Schlafsprüche, etc.)

Einschränkungen

Darf als Rüstung nur die Obsidianrüstung tragen und im Kampf nur Obsidianwaffen führen, strenger Ehren- und Glaubenskodex, hat keinen Beruf, Sprache nur die NR. 21, opfert sich vollkommen für die Ideal der Garde: „Die Garde stirbt, doch sie ergibt sich nicht“.

RZ: 30/25/30/30

Alter: mindestens 22

Der Garde der Feuerlande im Spiel:

Im Quellenbuch „Tanaris“ kann man ausführlich über die Entstehung und das Land der Feuerlande Erkenntnisse einholen, doch soll an dieser Stelle eine Charakterklasse beschrieben werden, die man sehr selten antrifft; und das bezogen auf den inneren Kernteil der Feuerlande. Ein Gardemitglied das über die flache Welt zieht ist unbestritten eine Rarität! Die Garde der Feuerlande sind die stolzesten Krieger des Volkes. Sie sind einzig und allein den wahren Feuerherrschern der alten Generation unterstellt und es kommt selten zu Unstimmigkeiten.

Die Garde ist der Innbegriff der Loyalität, Ehre und des Krieges. Es gibt auf Tanaris nur selten einen Glaubenskämpfer, der ebenso aufopferungsvoll für seine Sache kämpft wie die Mitglieder der Garde; nur die Krieger der verlorenen Seelen und die Amazone besitzen einen ähnlichen Ehrenkodex.

Die Garde stirbt, doch sie ergibt sich nicht...

Dieser Satz steht für grenzenlose Disziplin, Gehorsam und einen Mut der selbst den Tod willkommen heißt. Kein Magier, Gelehrter oder Hexenmeister konnte in der Vergangenheit den Geist der Gardemitglieder beherrschen. Wie es mit dem Wunder bei einem Herr über den träumenden Geist steht, weiß man nicht – zu wenige der Beiden ziehen über die Welt Tanaris.



Ein Gardemitglied, welches Tanaris durchquert wird einen guten Grund haben und sich nicht von seiner Sache aufhalten lassen, denn es wird gesagt, daß die Garde selbst vom „Erdenvater“ erschaffen wurde, um seinen Zorn auf der Welt zu verbreiten.

Eine Ausbildung im klassischen Sinne gibt es nicht, ein Gardemitglied muß dazu geboren worden sein. Wenige Jahre nach der Geburt, findet ein Veteran der Garde und zukünftiger Lehrmeister auf spirituelle Weise den Weg zu seinem Schützling. Ab diesem Tag leben beide in völliger Isolation 15 Jahre lang zusammen.

Am Ende der Lehrzeit übergibt der Meister seine Waffen und Rüstung an das neue Gardemitglied und lebt von da an im „Großen Tempel“ (auch „Tempel des Erdenvaters“, s.u.)

Die Rüstung ist aus einem schwarzen Obsidian besonderer Qualität:

RP (Ringelpanzer), SF: 10, BBE: 8, Abzug-Bonus-KAP: -20, Gewicht: 4000g, WF: unzerstörbar.

Der Helm hat die Form lodender Flammen und verändert seine „Feuer-Farben“:

Visierhelm, SF: 15, Gewicht: 1500g, WF: unzerstörbar.

Die Waffe des Lehrmeisters ist aus schwarzem Obsidian und entflammt von selbst, wenn es um die Ehre der Garde geht oder den „Allmächtigen“ selbst. (Der Sc hat darauf keinen Einfluß; BSP: +W10+6, KKB: +2, SF der Rüstung: -4, AW: +2, keine Regeneration der SP möglich).

Sonstige Werte der Waffe:

Gewicht: 40%, WF: unzerstörbar, VW: +1, Typus: ZH.

Alle 5 Jahre findet eine Zusammenkunft der Gardemitglieder im „Tempel des Erdenvaters“ statt. Dort werden viele Tage und Nächte der Weihe, Opferung, Lobgesänge und Meditation verbracht, bis man weit in die Zukunft Kriege plant, Schlachten analysiert und vergangene Kämpfe ehrt.

DER WARLORD

Ergänzungen: *ansonsten wie auf Seite 135/136 im Regelwerk beschrieben.

Vorraussetzungen:

Nur der Söldner kann zum Warlord aufsteigen. Dem Ritter ist dagegen der Weg des Paladins vorbestimmt. Verliert der Paladin seine Würde/Heiligkeit, erhält er den Status eines „dunklen Warlords“.

Vorteile:

Der Warlord erhält eine magische Rüstung, die dem Spieler angepaßt wird, INS+2, +1W10 KAP pro KEP, kann mit Hilfe seiner Rüstung beschränkt zaubern.

Die Fähigkeiten des Warlords im Spiel:

Mit Hilfe der Rüstung ist es möglich beschränkt Zauber zu wirken. Die Rüstung besitzt 60 MKZ und benötigt keine ZAP. Jeder Zauberspruch benötigt 10 MKZP und keine Zeiteinheit zur Aktivierung. Pro ZE ist ein Spruch einsetzbar, wobei die Initiative des Warlords um 20 gesenkt wird; der Zsp entfaltet seine Wirkung zum ursprünglichen INI-Wert. Die Reichweite der hier aufgelisteten Zaubersprüche beträgt max. Sichtweite.

Die Zaubersprüche:

- Yllos Rüstung
- Joshuas Identifizieren von Magie
- Morcas sehen im Dunkelheit
- Lapalas warnender Zauber
- Abaris` Umlenken von Geschossen
- Kazinas Flinkheit
- Rivkins Stärke
- Marsalis Heilung
- Der doppelte Meldorff



DER PALADIN

Vorraussetzungen

Der Ritter muß mindestens die 25. KEP und 20 WEP Stufe erreicht haben. Des Weiteren müssen seine bisherigen Taten stets seinem Glauben gedient haben. Sein Wert für die Psychische Gesundheit (PG) muß mind. 160 betragen.

Vorteile

Erhält geweihte Waffe, Rüstung und Schild, kann jetzt auch Priester Zaubersprüche bis ZP 45 lernen, IF wird wieder zu null, KF+4 durch seinen gefestigten Glauben.

Die Fähigkeiten des Paladins im Spiel:

Die geweihten Ausrüstungsgegenstände sind je nach Spiellage zu bestimmen, doch einige Basisfertigkeiten besitzen sie alle (s.u.). Diese Waffen und Rüstungen mit den unten aufgeführten Fähigkeiten erhält der Paladin ausschließlich von seinem Orden nach der Weihe! Des Weiteren kann der Paladin nun uneingeschränkt die Zaubersprüche des Priesters lernen. (siehe Regelwerk im Zauberbuch).

Die Fähigkeiten der Waffe:

- Die Waffe verursacht vollen Schaden, wenn der Paladin gegen ein Wesen eines anderen Cherubim kämpft oder gegen einen anderen Glaubenskrieger (Priester, Paladin, Ritter, Pilger, etc.)
- Im Umkreis von WEP-Stufe in Metern leuchtet die Waffe strahlend weiß, wenn dieser Radius von einer Kreatur (s.o.) des Bösen durchbrochen wird
- Die Waffe ist unzerstörbar (WF: -)
- +2 auf die Treffertabelle

Die Fähigkeiten der Rüstung:

- Hält die doppelten BSP ab
- die Rüstung ist unzerstörbar (WF: -)
- Wenn Wunden durch die Rüstung verursacht werden, heilen diese doppelt so schnell
- Nur ½ Bonus-KAP Abzug durch das Tragen der heiligen Rüstung

Die Fähigkeiten des Schildes:

- Keine Bonus-KAP Abzüge
- +2 auf den VW-Boni, nicht aber die eventuellen Abzüge
- das Schild ist unzerstörbar (WF: -)
- Die Treffertabellen der Gegner werden um -3 modifiziert

DIE PRIESTER VON TANARIS

Im Folgenden sind alle Priester der acht Cherubime aufgelistet. Die verschiedenen Glaubenskämpfer sind nun mit unterschiedlichen Fähigkeiten versehen, und besitzen auch verschiedene Zaubersprüche. Der Uhlum-Priester ist in „TANARIS – eine phantastische Welt“ ab Seite 150 bereits ausführlich dargestellt und bedarf hier keiner erneuten Ausführung. Ebenso wird bei den anderen Priestern auf die Hintergrundgeschichte verzichtet, da dieser jeweilige Text im selben Quellenband auf den Seiten 117-123 zu finden ist.

Einschränkungen für alle Priester

Sie können magische Gegenstände nur benutzen, wenn sie von Ihrem Gott kommen. Weiterhin arbeiten sie nur mit anderen Glaubenskämpfern, wenn ein sehr wichtiger Grund vorliegt (Anordnung des eigenen Cherubim), spendet alle Gewinne seinem Orden

Vorteile für alle Priester

Die Fertigkeit des Bekehrens besitzt jeder Priester mit den üblichen Regeln (siehe Regelbuch auf Seite 112).



DER CÄSAR-PRIESTER

Mindestvoraussetzung:

KÖRPERKRAFT und WEISHEIT = 18, KLUGHEIT und
AUSSTRAHLUNG = 17

Vorteile:

Guter Kämpfer; führt mit Vorliebe LSK- und SSK-
Waffen, sonst leichte Nahkampfwaffen; ST+2;
KF+1; beherrscht Priestermagie mit
Einschränkungen; TAK-Probe im Kampf mit -2;
beherrscht den „Heiligen Schlag Cäsars“.

Einschränkungen:

Als Rüstung nicht mehr als Schuppenpanzer;
beherrscht die Priestermagie (nur mit
Einschränkung).

RZ: 30/25/20/25

Der Cäsar-Priester im Spiel:

Der Cäsar-Priester kann von Anfang an seiner
Karriere SSK-Waffen führen – dies macht er auch mit
Vorliebe. Bei LSK- oder SSK-Waffen erhält er einen Ini-
Bonus von +4 bzw. +2, und er bekommt nur 1/3 der
Abzüge auf den AW/VW, wenn seine KK für den
Gebrauch der Waffe nicht ausreicht.

Er ist der Lage die Spezialschläge der kriegerischen
Typen zu vollführen (Rundumschlag, letzte Chance
und den Schädelspalter), nicht aber das Finten.
Es ist für den Cäsar-Priester möglich einen Helm Nr. 1
zutragen und weiterhin zaubern zu können.

Der „Heilige Schlag Cäsars“ funktioniert wie folgt:

Voraussetzung:

Um den Schlag anwenden zu können, muß es sich
um einen Kampf handeln der sich direkt um die

Religion Cäsars bewegt (z.B. ein Kampf mit einem
anderen Priester oder ein Kampf, der die Erfüllung
eines religiösen Auftrags als Ziel hat).

Anwendung:

Jeder Solo-AW der als „Heiliger Schlag“ ausgeführt
werden soll (auch wenn er geblockt wird) kostet 50
ZAP und 8 MKZP. Die Kosten werden sofort
abgezogen, verbleiben aber in der Waffe (als
magische Energie) bis ein Solo-AW gelingt.

Wirkung:

Unbalancing-Damage: Bei einem
gelungenen Solo-AW (ohne erfolgreichen
Block-VW) wird der Gegner 2W4-1 Meter
zurück geschleudert.

- *Wenn die Stärke des Gegners 28 überschreitet oder es sich um ein großes Wesen handelt, zählt dieser Unbalancing-Damage nicht.*
- Für jeden Meter verliert das Opfer durch den Aufprall 150 KAP und zusätzliche 1W10 VIP.
- Pro Meter wird die Initiative des Opfers in der nächsten Runde um 10 gesenkt. Sinkt somit der Wert auf Null, ist keine Handlung mehr in dieser Runde möglich.

Grundsätzlich bleiben dem Cäsar-Priester alle
Zauber außer der unten aufgeführten erhalten:

- Unterwasseratmung
- Schlafzauber
- Hellsehen
- Die Flucht
- Wasserläufer
- Der Wahnsinn
- Der Doppelte
- Blendender Blitz
- Bannzauber über Elementargeister

Den Zauberspruch „Die Hammerhand“ erhält er
schon mit ZP 28.



DER ASHRARN-PRIESTER

Mindestvoraussetzung:

KLUGHEIT und WEISHEIT = 18, AUSSTRAHLUNG =
17

Vorteile:

Gute Magiefähigkeiten; KF+2; kann Dämonen zu Hilfe rufen; beherrscht die Priestermagie.

Einschränkungen:

Als Rüstung nicht mehr als Lederrüstung; kann nur leichte Nahkampfwaffen führen (dies ändert sich auch später nicht).

RZ: 20/20/30/30

Der Ashrarn-Priester im Spiel:

Der Ashrarn-Priester ist ganz im Gegensatz zu seinem Vorgänger kein Waffenmeister. Für solche Belange hat er seine Diener – die Dämonen seines Cherubim. Die Anrufung der Dämonen ist aber in der Tat keine einfache Zeitvertreibung, denn auch Ashrarn hat nicht unbegrenzt Truppen zur Verfügung, die auf nichts anders warten, als von einem Priester gerufen zu werden.

Der Priester sammelt ähnlich wie der Pilger Vertrauenspunkte. Er beginnt mit fünf Stück. Für jede Beschwörung muß ein W30 über den Erfolg entscheiden. Der Wurf muß niedriger oder gleich sein als die eingesetzten Vertrauenspunkte. Ob erfolgreich oder nicht, die Punkte sind danach verbraucht.

Ein gerufener Dämon gehorcht dem Priester in aller Regel, wobei widersprüchliche bzw. unsinnige Aufträge nicht angenommen werden (z.B. „putz mir mal die Schuhe“ oder ähnliches).

Es gibt viele Arten von Dämonen, doch das Wissen eines Priesters ist auch nur begrenzt.

Deshalb kann er zu Anfang nur einen niederen Kampf dämon beschwören. Sollte er jedoch im Laufe seines Lebens mehr über die Völker der Dämonen erfahren oder sogar Namen von Dämonenfürsten und Herrschern, kann er versuche sie zu rufen. Über den Erfolg und weitere nötige Maßnahmen (Opfer, Rituale, etc.) entscheidet der Master.

Der Dämon:

TAK=26 / SF-TYP=KH / SF=8 / BE=9 / IW=65 WDG=SSK
/ AW=24-6 / VW=22-5 / KAP=1800 (+400) / KKB=8 /
BSP=2W12+20 / VIP=400 / INS=16 / ST=25 /
RZ=80/75/90/65

Jeder Dämon sieht anders aus und hat auch kleine andere Spezialfertigkeiten. Diese werden mit einem W6 ermittelt:

- 1 – Keine weiteren Fähigkeiten
- 2 – Kann sich für 8 ZE unsichtbar machen
- 3 – Kann jede 2. ZE einen kleinen Feuerstrahlen bis zu 15m weit schießen:
Ausweichmöglichkeit mit BE+6
BSP=3W30+20 / KAP=1W4*100
- 4 – Kann fliegen
- 5 – Flinker Angreifen, AW=2*20-4 / SF=6
BSP=2W10+10 / INS=18 / IW=70
- 6 – Zauberer: beherrscht die Zaubersprüche des Halborks bis ZP 31



Folgende Zaubersprüche beherrscht der Ashram-Priester nicht, mit Änderungen oder zusätzlich.

Nicht:

- Reinigen von Speis und Trank
- Magische Rüstung
- Heilspruch
- Dämon vertreiben
- Nehmen der Furcht
- Exorzismus
- Fluch aufheben
- Heilung
- Dämon zerstören
- Gabe des Lebens

Mit Änderungen:

Umkehrung folgender Sprüche

- Heilen leichter Wunden
- Heilen schwerer Wunden
- Ewiges Licht

Zusätzlich:

- Himmelsverfinsterung mit ZP 31
- Eisenwand mit ZP 33
- Verfluchen mit ZP 35

DER HAZEL-PRIESTER

Mindestvoraussetzung:

KLUGHEIT und WEISHEIT = 18, AUSSTRAHLUNG = 18, AUSSEHEN = 17

Vorteile:

Gute Magiefähigkeiten; KF+1; ST+1; beherrscht die Heilkunst gut; beherrscht die Priester magie.

Einschränkungen:

Als Rüstung nicht mehr als Kettenhemd; kann nur leichte Nahkampfwaffen führen (ab KK und AUSD = 23 auch SSK-Waffen).

RZ: 25/25/30/25

Der Hazel-Priester im Spiel:

Die Kunst andere zu Heilen ist dem Hazel-Priester zu eigen. Nicht das er so gut ist wie ein Heiler, aber er muß sich auch nicht hinter ihm verstecken.

Je nach Erfahrung des Priesters kann er leichte Wunden heilen, Brüche richten oder sogar Gliedmaße anfügen.

WEP-Level 1-3

- Hand auflegen: 2x/Tag, 2W20+5 VIP oder 250 KAP

WEP-Level 4-6

- Neutralisiert Gift: 2x/Woche, %-Chance je nach Stärke des Giftes (Masteroption)

WEP-Level 7-10

- Knochenbrüche heilen: 2x/Woche, läßt Knochenbrüche in 1W8 Tagen heilen

WEP-Level 11-14

- Heilungsdauer halbieren: 1x/Tag, läßt jegliche Verletzung doppelt so schnell heilen

WEP-Level 15-18

- Fügt Gliedmaße wieder an: 3x/Monat

WEP-Level 19-24

- Bannt Fluch: 1x/Monat, bannt Flüche, %-Chance je nach Macht des Fluches (Masteroption)

WEP-Level 25-28

- Heilt schwerste innere Verletzungen: 2x/Woche

WEP-Level 29-30

- Toten wiedererwecken: 1x/Monat, IF-Wurf nicht vergessen

Bei den Heilsprüchen des Hazel-Priesters werden die BMKZ-Kosten um 7 Punkte gesenkt. Den Spruch „Gabe des Lebens“ besitzt er schon ab ZP 41; dafür aber die „Schutzkugel vor physischen Angriffen“ erst mit ZP 44. Des Weiteren besitzt er folgende Zauber nicht:

- Magische Rüstung
- Die Furcht
- Wahnsinn
- Blendender Blitz



Weiterhin kann der Priester heiliges Wasser bei seinem Tempel erstehen. Eine Phiolen kostet 150 TG und gibt 2W30 VIP und 150 KAP zurück. Das heilige Wasser hält sich etwa drei Wochen lang. Mehr als drei Phiolen können allerdings nicht ersteigert werden, da auch andere Priester die Hilfe ihrer Kirche brauchen; und außerdem die Weihung des Wassers auch noch viel Zeit und Gottes Gnaden in Anspruch nimmt.

DER CHUZ-PRIESTER

Mindestvoraussetzung:

KLUGHEIT und WEISHEIT = 18, AUSSTRAHLUNG = 16

Vorteile:

Gute Magiefähigkeiten; KF+2; ST+2; kann bestimmte Wesen für seine Sache gewinnen.

Einschränkungen:

Als Rüstung nicht mehr als Ringelhemd; nur leichte Nahkampfwaffen (ab KK und AUSD = 23 auch SSK-Waffen)

RZ: 25/20/35/25

Der Chuz-Priester im Spiel:

Der Chuz-Priester ist schwer in Regeln zu pressen. Die Fähigkeit bestimmte Wesen für seine Sache zu gewinnen, bildet hier den Höhepunkt.

Er kann auf eine sehr einfühlsame Art „arme“ Wesen ein Selbstwertgefühl geben. Diese danken es ihm mit kleinen Gefälligkeiten bis hin zu tiefster Gläubigkeit. Diese „armen“ Wesen sind Orks, Goblins oder auch Menschen die keine Freunde haben oder anderweitig Außenseiter sind.

Einen Fertigkeitwurf gibt er hier nicht, der Spieler muß versuchen die seelischen Angriffspunkte einer Kreatur zu erkennen und sie zu seinem Vorteil zu nutzen.

Tja, und der Master muß den Ausgang der Prozedur schon schaukeln...

Folgende Zauber besitzt der Chuz-Priester nicht:

- Nehmen der Furcht
- Aufheben des Fluches
- Göttlicher Mut
- Die Klarheit
- Gabe des Lebens

Den Zauber „Der Wahnsinn“ beherrscht der Priester schon mit ZP 28.

Die Punkte der PG verliert ein Chuz-Priester nur sehr selten, denn wer den Herrn des Wahnsinns ehrt, der ist so einiges gewöhnt.

DER THONGMOR-PRIESTER

Mindestvoraussetzung:

KLUGHEIT und WEISHEIT = 18, AUSSTRAHLUNG = 17

Vorteile:

Gute Magiefähigkeiten; KF+1, ST+2; kann wie im Band „Geschöpfe der Engel“ beschrieben Golems erschaffen, wenn er die 15. WEP-Stufe erreicht.

Einschränkungen:

Als Rüstung nicht mehr als Ringelhemd; nur leichte Nahkampfwaffen (ab KK und AUSD = 23 auch SSK-Waffen).

RZ: 25/20/30/30

Der Thongmor-Priester im Spiel:

Die Erschaffung der Golems beginnt erst mit der 15. WEP-Stufe. Die genaue Beschreibung findet sich im Band „Geschöpfe der Engel“ auf der Seite 93.



Auf Seite 60 werden weitere Golems vorgestellt, die der Priester erschaffen kann.

Die Fähigkeit bekommt er zwar erst in der 15. WEP-Stufe, sie ist dafür aber so mächtig das er keine weitere erhält.

Folgende Sprüche besitzt der Priester nicht:

- Ewiges Licht
- Gabe des Lebens

Weiterhin werden unten aufgeführt Zauber in ihrer Wirkung einfach umgedreht:

- Heilen leichter Wunden
- Reinigen von Speis und Trank
- Heilen schwerer Wunden
- Heilung

Zusätzlich beherrscht der Priester:

- Monstersprache mit ZP 28
- Monsterzwang mit ZP 32
- Feuerwand mit ZP 35
- Selbstverwandlung mit ZP 37

Die Zauber „Monstersprache“ und „-zwang“ erhält der Priester aufgrund seines Hintergrundes, bzw. den Hintergrund seines Engels – den Herren der sogenannten Monster.

Die Golems sind im Anhang beigefügt, da ich das erwähnte Kompendium komplett umschreibe und es noch einige Zeit auf sich warten lassen wird (s.o.).

DER HALPHAS-PRIESTER

Mindestvoraussetzung:

WEISHEIT = 19, KLUGHEIT = 18 AUSSTRAHLUNG = 17

Vorteile:

Sehr gute Magiefähigkeiten; ST+2; KF+1; besitzt die ständige „Aura der Ordnung“.

Einschränkungen:

Als Rüstung nicht mehr als Kettenhemd; nur leichte Nahkampfaffen (ab KK und AUSD = 23 auch SSK-Waffen).

RZ: 25/20/30/25

Ein Halphas-Priester nennt sich auch gerne Agent der Ordnung. In der Tat steht sein Gott, wie wir ja wissen, für die Weisheit und Ordnung.

Der Halphas-Priester kann in der Lage sein, die Kriegerschläge durchzuführen (Rundumschlag, letzte Chance und den Schädelspalter), sogar das Finten.

Die mächtige „Aura der Ordnung“ funktioniert wie folgend:

Wirkungsdauer:

Die Aura ist permanent (nicht sichtbar bzw. auf Wunsch des Priesters) und besitzt einen Radius von 2 Meter.

Wirkung:

Jedes Wesen, Kreatur oder jeder Diener der Dunklen Lords die sich in der Aura befinden erhalten folgende Mali:

- AW-Abzug von -2
- BSP/KKB mit -6/-2
- Rüstungstyp wird um eine Klasse gesenkt
- Ini mit -5
- Regenerierende Wesen können diese Fähigkeit nicht ausnutzen

Bei besonders mächtigen Geschöpfen kann der Master einen RZ-Wurf zulassen.

Weiterhin bringt die Aura für alle Halphas gut gesonnenen Geschöpfe die Vorteile von:

- VW-Bonus von +1
- TAK-Probe mit -1

Folgende Zauber besitzt der Halphas-Priester nicht:

- Die Flucht
- Der Wahnsinn



DER THYRON-PRIESTER

Mindestvoraussetzung:

WEISHEIT = 18, AUSDAUER, KLUGHEIT und
AUSSTRAHLUNG = 17, KÖRPERKRAFT = 16

Vorteile:

Magiefähigkeiten; ST+3; kann Helme Nr. 1
tragen; sehr ausdauernd; kann die Elemente
der Natur beschwören.

Einschränkungen:

Als Rüstung nicht mehr als Schuppenpanzer; als
Waffen sind die Gattung S, LSK und SSK erlaubt.

RZ: 30/20/25/25

Der Thyron-Priester im Spiel:

Die ausdauernde Art des Priesters äußert sich darin,
das er beim Kampf wie das Volk der Zwerge
behandelt wird (er kämpft solange bis die KAP und
Bonus-KAP verloren sind).

Weiterhin erhält er einen Multiplikator von 2 auf die
Bonus-KAP und 1,2 auf die ZAP – denn der Thyron-
Priester weiß die Energie des Körpers zu beherrschen.

Bei den Spezialschlägen der Kämpfer hat er den
Rundumschlag und „Letzte Chance“ zur Auswahl.

Folgende Sprüche besitzt der Priester nicht:

- Ewiges Licht
- Gabe des Lebens
- Nehmen der Furcht
- Heilen leichter Wunden
- Heilen schwerer Wunden
- Heilung

Zusätzlich beherrscht der Priester:

- Sturm I mit ZP 34
- Sturm II mit ZP 34
- Himmelsverfinsterung mit ZP 30
- Donnerschlag mit ZP 28
- Bannzauber über Elementare mit ZP 34

Die Kraft die Elemente der Natur zu rufen ist die
besondere Fähigkeit/Gabe seines Cherubim.

Voraussetzung:

Er benötigt dazu das „Material“ des gewünschten
Wesens (Feuer, Wasser, Erde oder Luft).

Kosten:

ZAP = 50 + 10/ZE

BMKPZ = 40 (mindestens: 5+W4)

Wirkung:

Werte der entsprechenden Elementare siehe Seite
60.

Ab ZP 38 kann der Priester auch ein Elementar der
Dunklen Lords beschwören, wobei er hierzu
unheiliges Wasser, ein spezielles Pentagramm und
die Gefälligkeit seines Gottes braucht.



HEROLD

(AUFSTIEGSKLASSE DES HASADEURS)

Mindestvoraussetzung:

Der Held muss als Hasadeur mindestens die 10. WEP-Stufe und 10. KEP-Stufe erreicht haben.

Vorteile:

Kann nun alle Rüstungen bis einschließlich Plattenpanzer tragen.
Kann den VW als 2. Angriff nutzen.
Der Herold besitzt die „Immunität“.
Er behält seinen Kampfgesang bei!

Einschränkungen:

*erhält nicht wie im Regelwerk erwähnt die Charakter-Vorteile eines Hexenmeister bzw. eines Ritters! Der Herold schlägt immer als Letzter zu, strenger Ehrenkodex, führt nur ZH- oder SSK-Waffen, trägt keinen Vollharnisch incl. Topfhelm. (es sei denn er nimmt bei einem Turnier teil!)

Die RZ des Hasadeurs werden beibehalten.

DER HEROLD IM SPIEL:

Mithilfe der Immunität kann der Herold in jeder Burg oder Festung 48h um Einlass erbitten. Während dieser 48h darf dem Herold kein Unrecht geschehen. Ebenso darf der Herold während dieser 48h kein Unrecht begehen, denn sonst wird diese Augenblicklich aufgehoben! Herolde sind

Organisatoren von Turnieren und anderen größeren ritterlichen Zusammenkünften. Ebenso führen sie die Wappensammlungen und Schildinhalte der anwesenden Ritter auf und streben so nach Vollständigkeit der Wappenrollen und Wappenbücher! Herolde stehen im Stand der Ritter, daher benehmen sie sich wie wahre Ritter!

Ja, sie sind die letzte Bastion einer wahren Gesinnung: Rechtschaffend Gut, werden sie bezeichnet und dies trifft auch in jeder Weise zu.

Der Herold kämpft nicht nur für die Armen, verteilt den Großteil seines Geldes, er preist auch seinen Lord (Fürsten, Baron, etc.) und bietet seinen Schutz für alle „guten“ Wesen, er ist auch ein hochbegabter Diplomat; durch und durch ein tugendhafter Gesell schlechthin.

Die Herolde sind wie eine kleine Familie, sie halten in jeder Lebenslage zusammen, würden sogar füreinander sterben und bilden eine feste Einheit der Ritterschaft. Sie haben eine klare feudalistische Rangordnung, Lebensweise und Etiquette. Eines sollte noch erwähnt werden: Sie hassen alle Götter und glauben nur an ihre Ideale, so würden sie auch nie auf Wanderschaft mit Priestern, Pilgern oder Ordenskrieger ziehen.

Ob im Kampf oder in Ruhezeiten, sie tragen immer voller Stolz die Plattenrüstung ihrer Ahnen und es werden aller deutlichst eben diese Wappen zu Schau getragen. Der Helm bildet den Abschluß dieses gewaltigen Anblicks.

Er startet das Spiel mit 2W20+5 VIP und 2W30+50 KAP mehr und kann bei jeder KEP-Stufenerhöhung zweimal den VIP-Wurf durchführen, um sich das bessere Ergebnis auszusuchen. Weiterhin ist es für ihn möglich auf den VW zu verzichten und stattdessen zwei Angriffe durchzuführen.

Der erwähnte Ehrenkodex muß hier nicht nochmals aufgeschlüsselt werden, ich glaube jeder guter Rollenspieler kann sich auf den Text (s.o.) und die Ritterbeschreibung einen Reim drauf machen. Ach, und die guten Fähigkeiten in Diplomatie, Führung,...und besonders Heraldik werden situationsbedingt gehandhabt.



7. Kapitel - Tanaris

Eine Sammlung von Reiseberichten und Geschichten aus den Ländern Tanaris.

Das Königreich Drakusa

Im Lande Lethon beim gewaltigen Gebirge des Donnerberges liegt das Königreich Drakusa:

Drakusa wird regiert von König Roban von Schwarzenfels. Vor etwa 150 Jahren - im Jahre 350 TZ - wurde die Grafschaft Schwarzenfels das Zentrum des Imperiums aus welchem seitdem die Könige des Landes gestellt werden. Seine Burg Schwarzenfels, von wo aus der König regiert liegt im Zentrum des Reiches. König Roban unterhält ein sehr gutes Verhältnis mit dem Kaiser von Lethon in Ballung, so dass seine Regierung und sein Königreich nicht in Gefahr bestünde gestürzt zu werden oder dergleichen. Einzig die neue Staatsreligion in Lethon macht König Roban sorgen. Sie sorgt für Unruhe und Angst im Königreich. Noch geht der König nicht auf einen Konfrontationskurs mit dem kaiserlichen Hause in Ballung. Es ist aber nur eine Frage der Zeit, bis auch in Drakusa die neue Staatsreligion umgesetzt werden muss und man damit auf einen direkten Konflikt mit dem Kaiserhaus gerät. Ein weiteres Problem ist der herrschsüchtige Bruder des Königs, Herzog Urban von Schwarzenfels, der keine Bedenken gegenüber dem neuen Ashram Glauben hegt!

Das Imperium besteht aus 4 Grafschaften:

1. Darlsfurt (Graf Dankward von Darlsfurt)
2. Schwarzenfels, (= Zentrum des Reiches, es gilt aber immer noch als Grafschaft unter dem derzeitigen Regenten Herzog Urban von Schwarzenfels, dem jüngeren Bruder des Königs),
3. Marienburg (Graf Wilfried von Marienburg > getreuer Graf des Königs!)

4. Adlerfurt (Graf Honrad von Adlerfurt) liegt hoch im Norden des Reiches mit der Hauptstadt Borno.

Königreich Drakusa:

Einwohner: 58000 Einwohner davon 85% Menschen, 10% Waldelfen, 5% sonstige.

Staatsform: Monarchie, Herrscherhaus residiert von Burg Schwarzenfels in der Grafschaft Schwarzenfels aus; offiziell souverän, aus Altersgründen in starker Bedrängnis von Herzog Urban von Schwarzenfels.

Wichtigste Städte:

Seehausen, Hauptstadt der Grafschaft Darlsfurt mit 3700 Einwohner.

Ebershausen, Hauptstadt der Grafschaft Schwarzenfels mit 8500 Einwohnern.

Marienburg, Hauptstadt der Grafschaft Marienburg mit 17000 Einwohner.

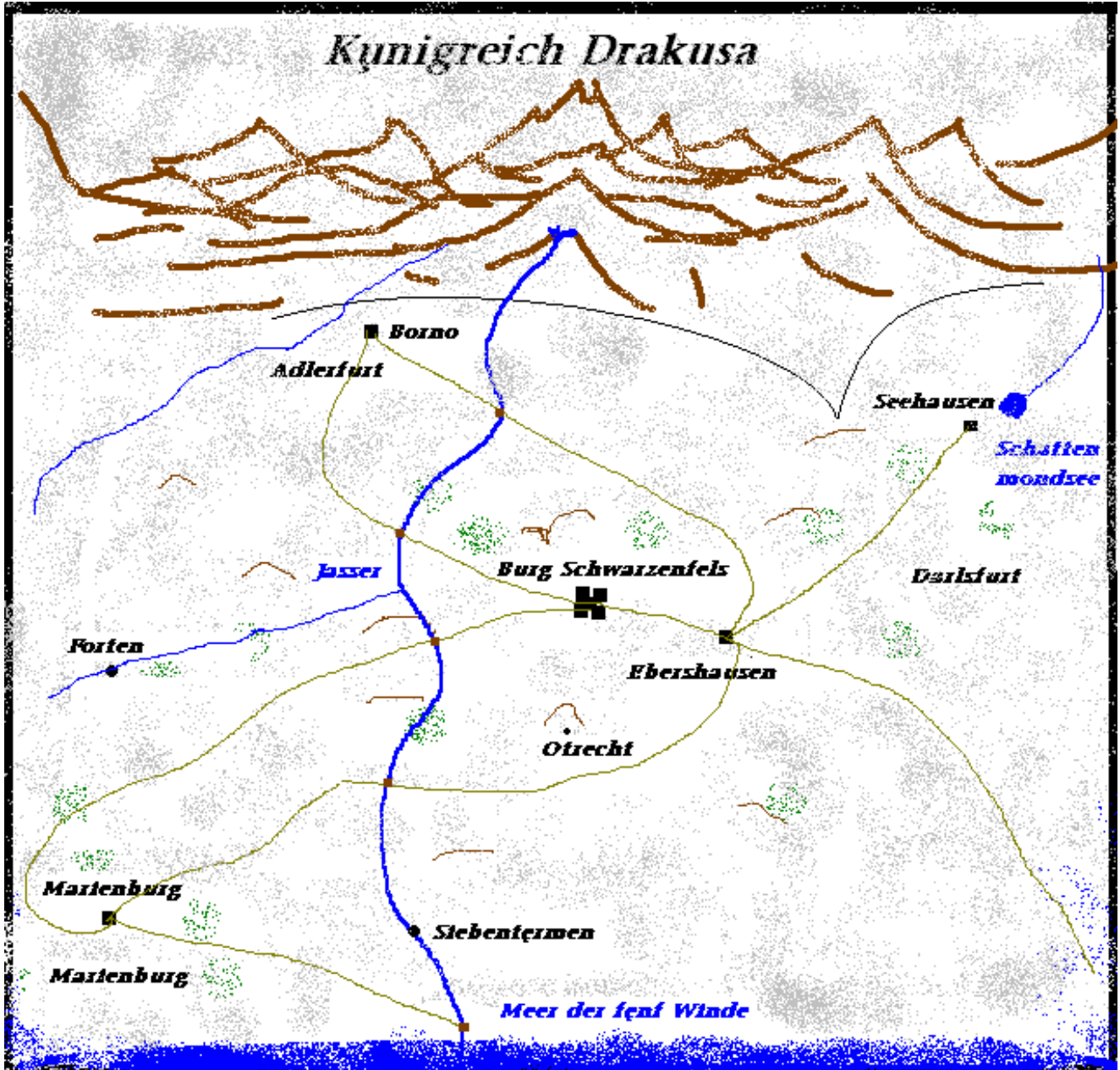
Borno, Hauptstadt der Grafschaft mit 2700 Einwohner.

Religion: Cäsar, Halphas, Thyron

Wirtschaft: Rudimentäre Landwirtschaft (vorwiegend Weizen, Gemüse, Obst) zum Eigenbedarf. Erze aller Art (Export) aus dem Donnersberg.

Besonderheit: Ausgezeichneter Fischfang. Das Königreich wird des öfteren vom Donnersberg aufgeschreckt und von Geschöpfen Thongmors heimgesucht, die dort hauben sollen...

Neuerdings werden auch Übergriffe durch dämonische Wesen Ashrams gemeldet!



© Kerscher H.



Die Geschichte Rohyons

Vor langer Zeit, als Tanaris noch in den Anfängen seiner Entstehung war, erschufen die Cerubime ein Wesen mit dem Schloß „Sign of the Times“. Dieses Wesen war, wie wir alle wissen der Warlock. Doch als der Warlock erschaffen wurde, entstand nicht nur er, sondern ein noch mächtigeres Wesen. Dieses Wesen nannte man Rohyon, dass so viel heißt wie: „Stolz der Engel“, „Beschützer“ oder „Warlock´s Halbbruder“. Aber Rohyon war so mächtig, dass die Engel ihm für immer verboten auf Tanaris zu wandeln. Aus diesem Grund bekam er eine eigene Dimension, in der er lebte und heute noch lebt. Rohyon war also wie der Warlock ein Geschöpf der Engel. Aber anders als der Warlock ist Rohyon nämlich Unsterblich und ist durch niemanden zu bezwingen; außer durch alle Cerubime die ihn erschufen. Außerdem kann ihm jeder Cerubime die Kräfte entziehen wann und wo immer er es für richtig hält. Denn Rohyon bekam von jedem Gott einige Fähigkeiten, die der Warlock nicht hat. Diese Kräfte werden ihm die Engel aber erst nehmen können, wenn er seine Dimension verlässt. Im Folgendem werden nun die Kräfte aufgezählt die Rohyon besitzt:

- von Chardros (S.129 – Tanaris) bekam er die Gabe in andere Dimensionen durchzubrechen.
- von Ashram bekam er die Ausstrahlung eines Edelmannes und „Gottes“, aber er lernte auch sein Wort zu halten, dass er gab.
- von Cäsar bekam er die unendliche Gabe der Klugheit.
- Von Chuz bekam er die Kraft des Illusionisten und des Herrn des Träumenden Geistes. Außerdem bekommt er keinen Psychischen Schaden. (PG).
- Hazel gab ihm die Schönheit.
- Thongmor gab ihm die Macht Geschöpfe zu erschaffen und weiter bekam er die Macht (Halb)- Menschen magische Kräfte zu verleihen.
- von Thyron bekam er die Macht über die Naturgewalten.
- zu guter letzt gab Uhlum ihm die Unsterblichkeit und die eines Nekromans würdigen Mächte.

- Nicht zu vergessen die Macht von Parl Dro (S.129- Tanaris) zu lieben.

Rohyons Dimension:

Name der Dimension: Aibon

Zugang: eines der 3. Weltentore

Landschaft: Die Landschaft ist wie auf Tanaris, aber die Sonne ist rot und ein leicht bläulicher Schimmer ist auszumachen.

Lebewesen: bisher gesichtet, nur Feen.

Widersacher in der Dimension: Gilowan (mit Sicherheit auch ein Halb-Gott)

Interessante mag. Gegenstände: „Buch der Träume“.

Magieanwendung in der Dimension: Für Rohyon-Priester 2 fache Kosten der MKZ und ZAP.

Anderen Lebewesen ist die Anwendung von Magie nicht möglich.

Das Geschöpf Rohyons

Neuerdings hört man auf Tanaris Geschichten die besagen, dass die acht Cherubime ein Wesen erschaffen haben, dass stärker und mächtiger sei als der Warlock.

Dieses Wesen nennt sich Rohyon und ist oder wird bald der neunte Cherubime. Rhoion soll gerecht und ebenso seltsam wie erschreckend sein, wie die Geschichten erzählen. Leider berichten die Glaubenskämpfer, die verdeckt arbeiten, nichts weiter über Rohyon. Allerdings erfuhr man in der City of Liberty, dass sich Rohyon nicht beim Machtkampf der Cherubime beteiligt. Er will nur auf sich aufmerksam machen und sagen: „Halt! Es gibt nicht nur die acht Cherubime, es gibt auch andere die ein Auge auf Tanaris werfen“. Nun dies trifft zu, denn auch Rohyon hat eine Kreatur auf die flache Erde geschickt, damit die Gleichheit der vielen Kreaturen der Cherubime gewährleistet ist. Um dieses Wesen, dass sich Royus der Unerbittliche nennt, wollen wir hier reden.

Es soll sich in diesem Fall um eine humanoide Lebensform handeln, die nicht unbedingt bössartig, aber trotzdem nicht gerade ungefährlich für die Bevölkerung ist. Denn dieses Wesen ist dort, wo Ungerecht und Gewissenlos gehandelt wird.



In diesem Fall hat Royus wahrscheinlich viel zu tun, aber derjenige der von Royus gestellt wird hat ausgelacht, denn wer Royus beim kämpfen gesehen hat, wie er mit ungeahnter Brutalität die

Schädel seiner Gegner mit seinem Zweihänder entzwei geschlagen hat wird nie wieder einem (Halb)-Menschen böses tun.

Augenzeugen berichteten nämlich, dass auf einem Marktplatz, die Stadt ist unbekannt, ein Händler mit seinen 20 Söldner eine alte Dame um ihr ganzes Geld betrogen hat. Als sich die Dame beschwerte und niedergeschlagen wurde, da erbete die Erde und Nebel stieg auf und ein ca. 2 Meter großer Mann mit einem Zweihänder erschien. Er vernichtete den Händler mitsamt seinen Söldnern. Trotz seiner leichten Bekleidung bekam er keine Schramme ab. Nun gab er der alten Dame ihr Geld zurück und verschwand, wie er hergekommen war. Und so häuften sich die Meinungen von solchen Auftritten...

Royus im Spiel:

Royus kann überall auftreten, wo großes Unrecht geschieht. Man kann Royus nur entgehen, wenn man bei seiner Anwesenheit sofort und ohne Widerrede bereut. Dann nämlich verschwindet Royus wieder, aber sollte die Person wieder etwas Unrechtes tun, so ist es um ihn geschehen.

Man munkelt aber, dass er den Glaubenskämpfern Royons nichts antut und Milde waltet.

Die Kampfwerte von Royus:

TAK=30/IW=60/SF-TYP=WK/SF=4/BE=15/WDG=ZH/
 AW=27,10/VW=25,8/BSP=1W10+13/KKB=6/VIP= - /
 KAP= -/ BONUS-KAP= -/ /2. VW= 24/ INS = 30/ ST=
 30/ RZ= 90,90.90.90/ KEP-Stärke= 6.

Besonderheiten:

- Der Gegner macht vor dem Kampf eine TAK-Probe, die von der AUSS=30 Royus beeinflusst wird. Beispiel: Opfer hat TAK=18, so muss eine TAK-Probe +12 abgelegt werden.
- Royus verliert keine fortlaufenden Punkte, keine VIP,KAP.
- Gegen ihn ist kein Meiserangriff, keine „30“ auf der TT, keine mag. Agriffs-oder Beeinflussungszauber möglich.
- Sollte er getroffen werden, so erleidet er keinen Schaden, auch keine Flüssigkeit tritt aus dem Körper.
- Die Waffe, die ihm BSP Schaden zugefügt hat, verliert so vie WF wie der BSP Schaden der Waffe beträgt.
- Die einzige Methode, das Wesen zu vetreiben: Man muss für die Tat, die man tat, bereuen, dann verschwindet er für längere Zeit.
- Steht man als Glaubenskämpfer auf der Seite eines anderen Cherubime, dann kann um eine Vertreibung/Bannung Royons gekämpft werden. (VIP = 600, KAP = 2600, Bonus-KAP = 300). Allerdings kämpft hier Royon dann bis zum tödlichen Ende des selbigen Glaubenskämpfers.



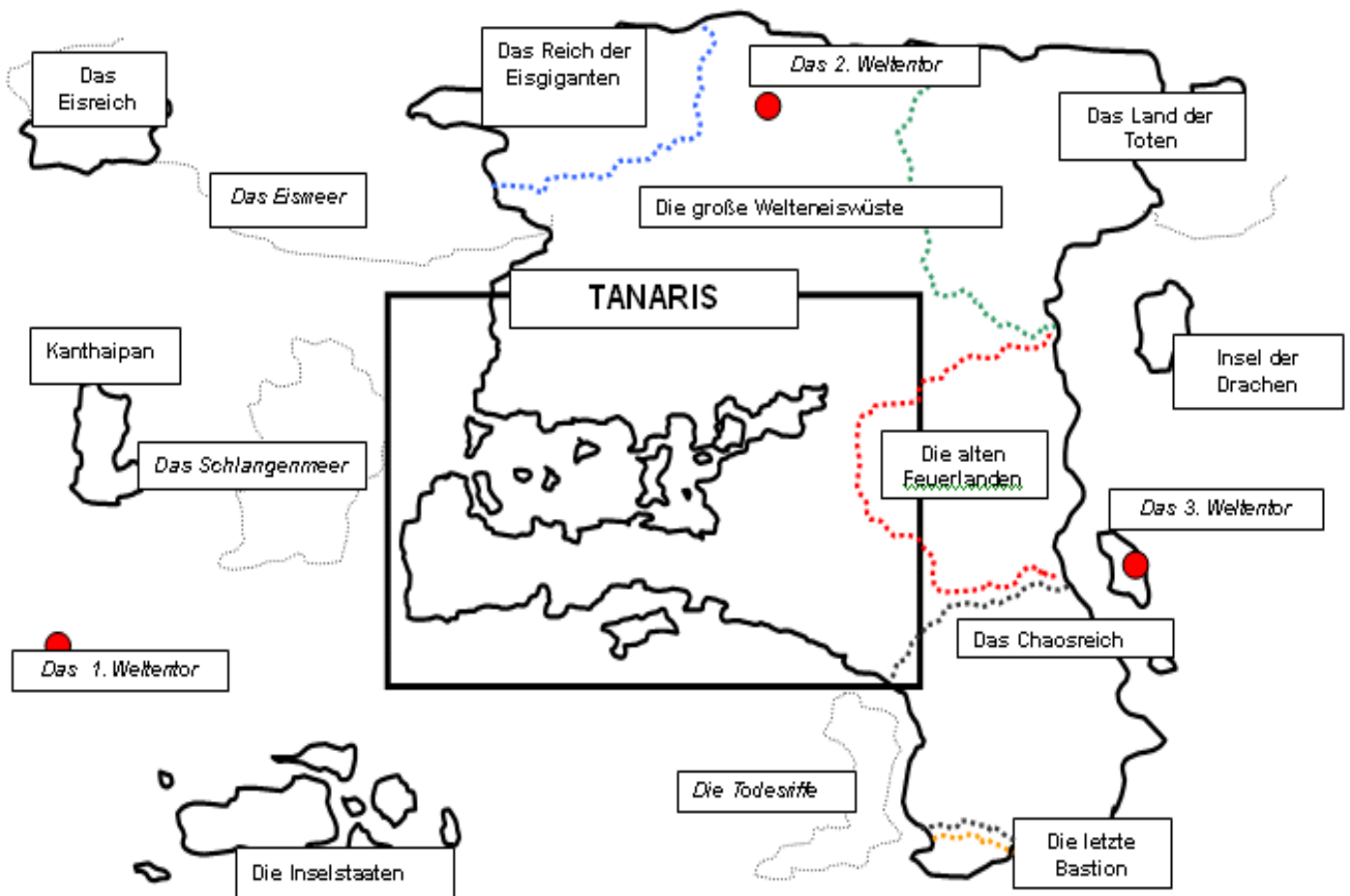
8. Kapitel – Ergänzungen

Tanaris – eine phantastische Welt

Yaisk, Schneemonat des Jahres 506 TZ

Vor Ihnen liegt nun eine Karte des bisher bekannten Kontinentes Tanaris. Mit Begeisterung können wir feststellen, dass am heutigen Tage Mitglieder des seither für unrettbar verlorenen geglaubten Volkes der Wasserelfen von Porginor wieder aufgetaucht sind. Diese Wasserelfen, die im Jahr 113 TZ. von Porginor der immergrünen Insel in den Stillen Wassern gen Westen segelten, um für

ihr Volk einen neuen Lebensraum zu finden. Kamen nach fast 393 Jahren in Yaisk an. Auf ihrer langen Reise haben sie nun die Ihnen vorliegende Karte in Yaisk erstellt. Die Ankömmlinge berichteten von sonderbaren Wesen auf ihrer langen Reise und konnten den staunenden Anwesenden mitteilen, dass sie eine neue Heimat auf der Insel Kanthaipan gegründet haben.





Tanaris – NEWS:

Adolin, Schneemond, 506 TZ.) Der Krieg zwischen den Vereinten Vier Königreichen und dem Kaiserreich von Tinor ist beendet! Nachdem die Barbaren unter dem General Kurgan II. die Stadt Adolin im Schneemond des Jahres 495 TZ. eingenommen hatten, brach eine riesige Flüchtlingswelle über Lethon ein!. Abscheulichkeiten unmenschlichen Ausmaßes wurden aus Adolin berichtet. Von Adolin aus begann nun Kurgan den direkten Sturm auf Tinor. Nach 5 Jahren bestialischer Plünderungen versammelten sich die Truppen der Vereinten Vier Königreichen vor den Toren der ewigen Stadt Tinor! Unbestätigten Gerüchten zufolge wurde der Kaiser Rajive Gupta bei einem Fluchtversuch mitsamt seiner kaiserlichen Familie niedergemetzelt. Im Jahre 500 TZ. begann die Belagerung und endete mit einer der größten Schlachten die Tinor bisher erlebt hat! Die Vereinten Vier Königreiche vereinten zu diesen Zeitpunkt ein Heer von über 50.000 Barbaren unter der Führung des Großgeneral Kurgan II.!

Besonderes Interesse lag in der Anwesenheit des Khan von Noland, der zusammen mit Großgeneral Kurgan II. den Angriff auf die Stadt führte!

Drakusa, Schneemond, 506.TZ) Nachdem im Spätherbst des Jahres 506 TZ. ein weiterer Angehöriger des Könighauses von Schwarzenfels auf bestialische Weise abgeschlachtet wurde, hat König Roban von Schwarzenfels die Belohnung für den Mörder auf nunmehr 40.000 TG erhöht. Die Morde stehen im direkten Zusammenhang mit den Morden aus den Jahren 489/490 TZ. Damals wurden einige Angehörige aus dem Kaiserhaus zu Lethon auf bestialischer

Kurz vor dem Ableben der kaiserlichen Familie konnte Kaiser Gupta die erhoffte Waffenhilfe aus Lethon und Mayotte besorgen. Somit stand Tinor ein stehendes Heer von 40.000 Kriegern zur Verfügung. Dieses Heer bestand aus Elfen, Menschen und Erendari. Angeführt wurde dieses Heer aus Freiwilligen und Söldner von dem berühmten Erendarigeneral und Eunuchen Narses III. Dieser konnte die Belagerung weitere 6 Jahre aufrechterhalten, bis im Schneemond des Jahres 506 TZ. ein Entsatzheer bestehend aus Herolden und Hügelzwerge die Schlacht unter der Führung von Fürst Gebhard Leberecht von Wahlstatt das Heer der Vereinten Vier Königreiche vernichtend schlug! Unbestätigten Berichten zufolge überlebten der Großgeneral Kurgan II. sowie der Khan von Noland das anschließende Gemetzel nicht! Aufgrund dieser vernichteten Niederlage der Vereinten Vier Königreiche und den zahllosen Kriegsoffern auf beiden Seiten begannen die Friedensverhandlungen unter dem neuen Khan von Noland Konan II. und dem neuen Kaiser Sigismund I. von Tinor, die im Taumond 507 TZ. ihre Ende finden sollen.

Weise ermordet. Auch hier hinterließ der geheimnisvolle Mörder seine Inschrift: "Ihr die Ihr eintretet – lasset alle Hoffnung fahren, Bat Bateman". König Roban von Schwarzenfels bringt jedoch diesen geheimnisvollen Mörder mit der neuen Staatsreligion aus Ballung in Verbindung. Inwieweit dies zutrifft bleibt Spekulation. Unbestätigten Berichten zu Folge hat sich schon der berühmte Kopfgeldjäger Victor bei König Rohan vorgestellt...



City of Liberty, Scheemond, 506 TZ.)
Wie bekannt wurde ist der berühmte Zeitgenosse und Erfinder der "Maus der I.B.M" Isaaq Benjamin Munterwasser verstorben. Unbestätigten Gerüchten zufolge ist er einem Attentat zum Opfer gefallen! Ein bisher unbekannter Täter ist in sein Labor eingebrochen und hat seinen gesamten Vorrat an I.B.M. Mäusen vernichtet. Es wird vermutet, dass es ein geistesgestörter Magier unter starken Einfluss von Gunkie diese Tat durchführte.

Yaisk, 9. Scheemond 507 TZ

Gemäß den theologischen Ausführungen des Kalendariums von Polovus Kopernikus - neuste Studien datieren die Entstehung des „Allgemeinen Kalendariums“ auf die Wirkungszeit des Kopernikus - wurden weitere Forschungsarbeiten notwendig, um den Kalender zu „optimieren“. So wurde auf der jährlichen Hauptversammlung der Sterndeuter („Transzendent“) in Zusammenarbeit mit der Inquisition die Wochenzeit/Wochentage beraten und eingeführt. Gemäß der neuen Lehre umfasst ein Jahr wie gehabt 368 Tage, oder 8 Monde zu je 46 Tagen. Neu ist hierbei die Einteilung des Jahres in 46 Wochen zu á 8 Tagen und 24h, wobei der 8. Tag der Woche „Cäsar geweiht ist“ und somit auch von Inquisition und den ansässigen Cäsar-Priestern „zelebriert und umgesetzt“ wird. Hierbei hat sich die Inquisition auf den Namen „Cäsarion“ geeinigt – „dem angekündigten Messias des Gottes der Klugheit!“

Daraufhin hat Erendor die Produktion von Gunkies eingestellt und verboten! Was nun aus der Wundedroge wird, kann niemand sagen. Bisher gab es nur vereinzelte Unruhen in Morvem, als das Verbot bekannt wurde. Ebenso ist davon auszugehen, dass es in Zukunft keine „I.B.M Mäuse“ mehr gibt...

Ebenso einigten sich die Anwesenden auf folgende Wochenbezeichnungen:

1. Tag der Woche: „Rex Halpharion“
2. Tag der Woche: „Thyronstag“ oder „Thingstag“
3. Tag der Woche: „Zwietag“ – „Zeichen des abnehmenden Halbmondes“
4. Tag der Woche: „Thong-ta-mor“
5. Tag der Woche: „Jaramon“
6. Tag der Woche: „Venusia“ – „Zeichen der Schönheit“
7. Tag der Woche: „Todestag“ – „Zeichen der Vergänglichkeit“
8. Tag der Woche: „Cäsarion“



Hier die Liste für den vorgestellten
Wundertrank der Hexe. (S.56)

Wurf	Der Wundertrank der Hexe und seine Auswirkungen				
1	Magischer Knockout	Verlust aller MKZP und ZAP für 24h			
2	Magischer Boost	Doppelte MKZP und ZAP für 12h			
3	Lebenselexier	Heilung aller VIP, KAP, Brüche, Prellungen und Ähnlichem			
4	Todesgift	Verlust von 8W30 VIP und 1800 KAP - 2W30 VIP und 300 KAP permanent			
5	Diamant	Opfer erbricht plötzlich 2W8 kleine Diamanten mit einem Wert von 100 TG			
6	Erkennung	Für 2h kann man Unsichtbares erkennen und durch magische Dunkelheit sehen			
7	Kraftprotz	Muskeln blähen sich auf. KKB + 4			
8	Schrumpfung	Opfer schrumpft 2W20 cm - permanent			
9	Freundestöter	Opfer bekämpft für 2W4 ZE alle Freunde mit allen möglichen Mitteln			
10	Eisenhaut	Haut wird wie Vollharnisch mit Helm Nr.3 - SF beider = 20, aber nur für 12h			
11	Kopfhaut	Dem Opfer fällt das Haar aus!			
12	Wachstum	Opfer wächst 3W10 cm - permanent!			
13	Verdorrung	Alle Pflanzen und Blumen verdorren im Radius von 10m - einmalig			
14	Unsichtbarkeit	Opfer wird unsichtbar für 3W4 ZE			
15	Blindheit	Opfer wird für W4 Tage blind!			
16	Speed	Opfer erhält doppelte Attacken im Nahkampf und +20 auf INI für 12h.			
17	Berserker	Opfer fällt in einen Kampfrausch: AW+5, VW-5, KKB&BSP+3, Ini-4, TT+2 - 2W6 ZE lang			
18	Taub	Opfer ist für W8 Tage lang total taub			
19	Liebestrank	siehe Liebestrank			
20	Schlaftrank	siehe Schlaftrank			
21	Manatrank	siehe Manatrank			
22	Wahrheitsdroge	siehe Wahrheitsdroge			
23	Heiltrank	siehe Heiltrank mit dem Ergebnis: 4			
24	Entladung	Bei der Brauerei des Trankes geschieht ein Unglück: Explosion, Radius W4 Meter mit 4W30+20 BSP			
25	Säure	Säure - bewirkt ein sofortiges ableben!			
26	Teleport	Ups, ein kleiner Teleport in beliebiger Richtung bis zu 50 Metern			
27	Furcht	Der Trank bewirkt für W4 Stunden panische Angst			
28	Verfolgungswahn	Extremes Verfolgungswahn für W6 Tage - ausspielen			
29	Troll-like	Verwandlung in einen mächtigen Kriegstroll, etwa 3,1 m groß! - 24h			
30	Weltentor	Das Opfer wird zu einem der 3. Weltentoren teleportiert!			



Die Druidensichel im Spiel:

Es gibt zwei Möglichkeiten diese zu bestimmen:

1. Materialbestimmung -> Probe auf:
 - a) Pflanzenkunde für Holz, organisches Material
 - b) Instandsetzen von Waffen für Metalle
2. Suche in Schriften und Büchern, wenn Aufzeichnungen vorhanden

Normalerweise existiert auch noch die Möglichkeit der Befragung von Magiern, Alchimisten, Händlern und Weisen. Bei der Druidensichel fällt diese allerdings weg (nicht so bei anderen magischen Gegenständen).

Zusammensetzung der Waffe

(Die Reihenfolge entspricht der zu entschlüsselnden Fertigkeiten von 1. Nebenfertigkeiten bis hin zu 11. Artefakteigenschaften).

Holz
Probe auf

- 1. Holzart (Name : Buche, Fichte, etc.)
Pflanzenkunde
- 2. Herkunft (Gebiet : Sumpfggend, Küste, etc.) Pflanzenkunde
- 3. Spezieller Waldname (einmalige GegendenSchriften, Gelehrte ... wie Lichtung oder Hain) Bücher, Händler...

Eisen/Stahl
Probe auf

- 4. Art (Name : Eisen, Stahl, Zwergenstahl etc. Instandsetzen Waffen
- 5. Herkunft (Name : Gebirge, Hügelkette, Vulkan, etc.)Instandsetzen Waffen
- 6. Spezielle Erzader (einmalige Namensgebung)Schriften, Gelehrte ... Bücher, Händler...

Verschiedenes
Probe auf

- 7. Wasser des Flusses (Name : Fluß, See, Mündung, etc.)
* siehe unten

- 8. Feuer der Schmiedestelle (mag. Feuer, Vulkan, etc.)
* siehe unten
- 9. Schmiedort (Name : Stadt, Dorf, Turm, etc.)
* siehe unten
- 10. Schmiedemeister (Name : Erschaffer)
* siehe unten
- 11. Name der Waffe
* siehe unten

⇒ Materialbestimmung: für Rang 1 und 2 sowie 3 und 4.

Rang 1 & 2 sowie 4 & 5 sind durch Proben auf Pflanzenkunde und Instandsetzen von Waffen zu entziffern, wobei nun noch keine magischen Fertigkeiten aktiviert wurden, sondern nur die notwendige Bedingung hierfür steht.

Um die Fertigkeit des Ranges zu aktivieren es wird ein kleines Ritual durchgeführt, das etwa 2-5 Stunden dauern kann. Hierbei wird der eigene Geist mit der Erkenntnis (Bsp.: Metallname = Zwergenstahl) verbunden und in einer zeremoniellen Handlung eine seelische Verbindung mit dem Gegenstand (Sichel) hergestellt. Erst dann entfaltet sich die Fertigkeit dieses Ranges.

Wenn diese Erkenntnis falsch ist, führt es in 99% aller Fälle zu einer Rückkopplung und einem damit verbundenen seelischen und physischen Schaden...

⇒ Rang 3 & 6 sind nicht durch „normale Fertigkeiten“ zu entschlüsseln.

Suche in Schriften und Büchern, Gelehrte etc. : Dies hängt natürlich von den Büchern ab und dessen Umfang und Beschreibungen. Es wird wohl relativ einfach sein ein Buch aufzutreiben in denen viele gängige Holzsorten beschrieben sind (Bonus auf Probe) oder sogar genaue Merkmale und Zeichnungen (Erfolg ohne Probe). Dies gilt auch für Eisen üblicher Art. Aber mystische Lichtungen oder verwunschene Haine sind namentliche wohl kaum aufgezählt zu finden, hier müßte man schon eine ungefähre Ahnung der speziellen Waffe haben über die es genaue Aufzeichnungen gibt, also nur recht berühmte und wirkungsvolle Waffen, Rüstungen und Gegenstände, welche man wohl kaum „um die Ecke“.



- ⇒ Modifikatoren für die Ränge bei besonderer Magie:
Mali: Macht der Waffe, des Schmiedemeisters, der eingesetzten Magie (geweihtes Wasser der Abhärtung eines bestimmten Gottes) (...)
Boni: auch hier geweihtes Wasser der Abhärtung eines bestimmten Gottes, Runenzeichen, Zirkel, Weihrauch
- Siehe unten:

BRAUKUNST/-KUNDE FÜR DIE HEXE BZW. DEN HEXENMEISTER

Zu Beginn der Ausbildung vermag die Hexe nur einen Trank zu brauen, den Heiltrank. Dieser Trank ist ein fester Bestandteil jeden Hexenkultes, sei er noch so dunkel. Ein Grund dafür mag die Tatsache sein, dass die Hexen die wirtschaftliche Lage auf dem Markt der Heilmittel erkannt haben, und sie (zumindest einige) verdienen sich so den einen oder anderen Gulden dazu.

Doch weiter zu ihren anderen Tränken die sie möglicherweise mit fortschreitender Erfahrung brauen können. Selbstverständlich kann keine noch so erfahrene Hexe auch nur annähernd so gut Tränke brauen wie der Alchimist.

Tranklehre:

Alle drei ZP-Stufen über der 30. kann sich die Hexe einen neuen Trank aussuchen. Mit 30 bekommt sie den Heiltrank, mit 33 den zweiten Trank, mit 36 den dritten, mit 39 den 4., mit 42 den 5. und mit dem 45 den letzten Trank.

- Die Hexe benötigt etwas Wasser, ein Gefäß, zwei ZE Konzentration und eine gelungene KF-Probe.
Wenn der Versuch nicht gelingt ist sowohl das Wasser verdorben, als auch die MKZ und ZAP verloren.
- Die Tränke können nur mit Hilfe des Amulettes gebraut werden und halten jeweils 2W4 Minuten.
Die Dauer wird vom Master verdeckt gewürfelt, es kann natürlich die Hexe eine „Identifizieren von Tränken-Probe“

ablegen um die Aufbewahrungsdauer zu ermitteln.

Nur durch gezielte Suche in Büchern, Entdeckung der Vergangenheit oder auf den Spuren der Geschichte...

- Jeder Trank kostet 6 MKZP und 50 ZAP. Ausnahmen sind die Nr. 4 und 5.
- Es wird dann (verdeckt von Master) die Wirkung bestimmt:

1	Entgegengesetzte Wirkung oder Gift
2-7	Keine Wirkung
8-28	Normale Wirkung
29	Etwas bessere Wirkung
30	Extrem verbesserte Wirkung

Die Tränke

- 1.) **Schlaffrank:** Wenn dem Opfer eine RZ-Probe Nr. 2 mißlingt fällt sie für 2W6 Stunden in einen tiefen Nichtmagischen Schlaf.
- 2.) **Wahrheitsdroge:** Dem Opfer steht ein RZ Nr. 3 zu. Bei Mißlingen muß es eine Frage wahrheitsgemäß beantworten (sofern es das kann).
- 3.) **Liebestrank:** RZ-Probe Nr.3. Das Opfer verliebt sich unsterblich für 2W4 Stunden in den Überbringer des Trankes (der Überbringer ist diejenige Person, die dem Opfer das Mittel einflößt).
- 4.) **Manatrank:** Dieser Trank gibt dem Anwender 2W12 MKZP und W10*10 ZAP zurück. Achtung: die Kosten für diesen Trank betragen 14 MKZP und 60 ZAP.
- 5.) **Wundertrank:** Dieser Trank ist mit äußerster Vorsicht zu genießen, denn seine Auswirkungen sind stets ungewiß und mysteriös. Der Master würfelt verdeckt auf einer speziellen Tabelle die Wirkung aus. Achtung: Eine Identifizieren von Tränken-Probe wird mit -2W8 erschwert! Wie gesagt, ein sehr komischer Trank und auch



gefährlich in den Auswirkungen. Kosten: 15 MKZP und 100 ZAP.

Fertigkeitswerte der Charakterklassen

Kein Buch ohne Fehler, so sind in „Schneemond“ die Fertigkeitswerte der Charakterklassen irgendwo im Comuter-Limbus verschollen. Daher also befinden sich die Spieldaten hier im Anhang.

Der Inquisitor

Waffenfertigkeiten	5/2/4/2/5/5/4
Körperfertigkeiten	5/6/5/7/7/3/8/8/7/3
Wahrnehmungs- und Wildnisfertigkeiten	4/5/8/3/3/5/4/2/3
Wissens- und Heilfertigkeiten	10/7/3/7/10/9/8/5/10/10/9/5
Charismatische Fertigkeiten	10/9/8/8/5/5/3/1

Die Blutelfen

Waffenfertigkeiten	5/2/6/3/4/10/4
Körperfertigkeiten	10/8/7/7/8/3/8/6/7/4
Wahrnehmungs- und Wildnisfertigkeiten	5/8/4/5/5/6/7/3/4
Wissens- und Heilfertigkeiten	8/7/1/10/10/9/4/3/5/7/6/5
Charismatische Fertigkeiten	4/5/8/4/5/3/5/2

Die Garde der Feuerlande

Waffenfertigkeiten	8/4/6/5/6/10/8
Körperfertigkeiten	9/8/7/6/8/3/8/6/8/6
Wahrnehmungs- und Wildnisfertigkeiten	10/10/10/9/5/4/7/3/4
Wissens- und Heilfertigkeiten	6/5/3/8/7/5/3/3/5/5/4/3
Charismatische Fertigkeiten	4/5/6/6/3/5/4/2

Der Warlord

*(Aufstiegsklasse für Söldner)

Der Paladin

*(Aufstiegsklasse für Ritter)



Die Priester von Tanaris

Waffenfertigkeiten	5/2/4/2/5/5/4
Körperfertigkeiten	5/6/5/7/7/3/8/6/8/3
Wahrnehmungs- und Wildnisfertigkeiten	4/5/8/3/3/5/4/2/3
Wissens- und Heilfertigkeiten	10/7/3/7/10/9/8/5/10/10/9/5
Charismatische Fertigkeiten	8/6/7/7/1/4/3/3

Hügelzwerge

Waffenfertigkeiten	5/2/2/4/5/7/9
Körperfertigkeiten	3/5/11/4/5/7/7/8/9/9
Wahrnehmungs- und Wildnisfertigkeiten	8/7/8/5/4/6/7/7/7
Wissens- und Heilfertigkeiten	4/5/2/5/3/5/5/6/4/5/5/4
Charismatische Fertigkeiten	3/4/8/5/4/9/8/7

Dunkelzwerge

Waffenfertigkeiten	5/2/2/4/5/7/9
Körperfertigkeiten	3/3/11/4/5/7/7/8/9/5
Wahrnehmungs- und Wildnisfertigkeiten	8/7/8/5/4/6/7/7/7
Wissens- und Heilfertigkeiten	5/5/2/5/3/5/5/6/4/5/5/4
Charismatische Fertigkeiten	3/4/8/5/4/9/8/7

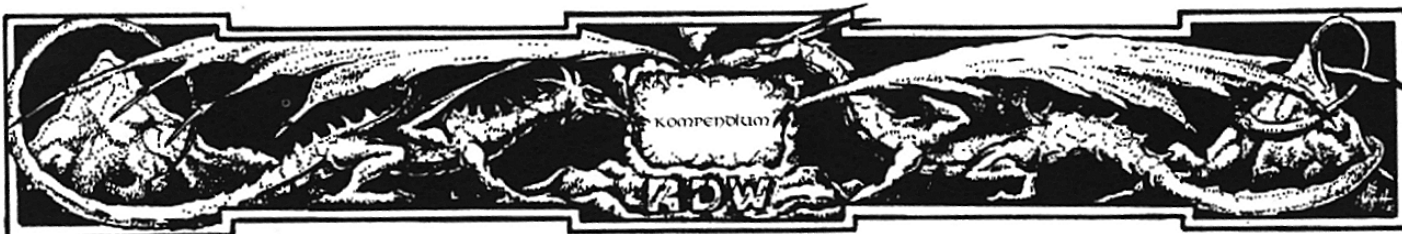
Der Dieb*

Waffenfertigkeiten	7/2/4/2/5/6/4
Körperfertigkeiten	8/6/13/6/9/15/9/9/6/5/3
Wahrnehmungs- und Wildnisfertigkeiten	8/9/6/7/5/7/5/4/4/6
Wissens- und Heilfertigkeiten	5/6/2/5/5/2/4/1/4/6/5/1
Charismatische Fertigkeiten	3/4/8/5/4/9/8/7

* Black Marbles Nr. 3/Okttober 1994
 Offizielles Fanzine des Fantasy-Rollenspiels „Ruf des Warlock“.



Charakterklasse	Heraldik	Etikette	Religionskunde	Blind kämpfen	Tierkunde	Piktographie
Alchimist	3	3	2	1	4	5
Amazone	2	3	3	2	4	2
Aquini	-	-	2	-	-	2
Barbar	1	1	1	2	2	1
Barde	4	6	5	1	3	5
Blutelf	2	7	10	1	6	8
Diabolist	1	5	8	1	4	7
Der Dieb	1	3	3	1	4	5
Dunkelzwerg	1	3	2	1	3	4
Druide	1	3	2	1	5	6
Elfenbeinkämpfer	2	-	2	-	-	4
Erendar	1	4	2	1	5	2
Feuerherrscher	1	7	4	1	2	6
Garde der Feuerlande	3	8	4	3	2	3
Geisterkrieger	1	2	5	2	2	2
Geisterschamane	1	2	7	1	4	4
Gladiator	1	3	1	2	2	1
Halbork	1	1	1	1	4	1
Händler	4	4	2	1	3	3
Hasadeur	8	5	3	2	3	2
Heiler	4	5	7	1	6	6
Herr über den träum. Geist	3	7	8	10	6	7
Hexe	2	4	4	1	7	8
Hirte	2	3	3	2	9	3
Hochelf	3	5	2	1	5	4
Hügelzwerg	1	3	2	1	4	4
Illusionist	2	4	3	2	3	4
Inquisitor	2	7	9	1	2	8
Kobold	1	2	1	1	8	3
Königself	3	8	3	1	5	5
Kopfgeldjäger	1	3	2	2	3	2
Magier	3	7	6	1	5	10
Mondelf (geschlechtslos)	1	5	3	1	4	4
Mondelf (männlich)	1	5	3	1	3	4
Mondelfin	1	5	2	1	3	3
Nebelelf	1	5	2	1	6	4
Nomadenzwerg	1	5	2	1	5	3
Pilger	3	8	7	2	4	6
Priester	3	9	10	2	3	7
Ritter	10	10	7	4	6	5
Schwertmeister	10	10	8	5	7	6
Söldner	5	5	4	3	5	4
Uhlumpriester	3	7	8	1	3	7
Waldelf	2	5	4	1	10	3
Wanderer	4	5	3	1	7	4
Wolfsjäger	1	4	2	1	8	3



GOLEMS

Golem	TAK	IW	SF-TYP	SF	BE	WDG	AW	VW	2.VW	BSP	KKB	VIP	KAP	B.-KAP	INS	ST	RZ
Stein	30	54	SP	9	8	2xZH	20, 6	18, 5	11	3W30+30	+6	650	2300	900	27	30	90, 90, 90, 30
Holz	30	73	KH	7	10	2xSSK	23, 8	23, 7	14	2W10+10	+4	300	2300	600	27	30	70, 80, 90, 50
Erde	30	70	KH	6	12	2xSSK	22, 7	20, 5	13	2W20+20	+5	450	2300	700	27	30	80, 80, 90, 40
Fleisch	30	78	LR	5	15	2xLSK	26, 10	25, 9	20	2W10+5	+2	200	2300	450	29	28	60, 70, 90, 60
Eisen	30	62	SP	8	9	2xSSK	20, 6	18, 5	13	4W30+30	+8	800	2300	1000	27	30	90, 90, 90, 30
Diamant	30	65	VH	16	8	3xZH	24, 9	23, 7	18	4W30+40	+9	1000	2300	1500	27	30	90, 90, 90, 50
Messing	30	65	SP	7	11	2xSSK	22, 7	20, 8	14	3W30+30	+7	700	2300	900	27	30	80, 80, 90, 30
Kristall	30	65	SP	9	9	3xSSK	22, 8	20, 6	16	3W30+30	+7	700	2300	900	27	30	80, 90, 90, 50
Stahl	30	60	PP	10	8	2xSSK	20, 6	18, 5	12	4W30+40	+8	900	2300	1200	27	30	90, 90, 90, 40
Quarz	30	58	SP	8	10	3xLSK	21, 7	20, 6	12	3W30+20	+5	600	2300	800	27	30	80, 90, 90, 35
Teer	30	58	LR	5	6	2xLSK	18, 6	18, 5	12	2W20+15	+2	2500	2300	900	27	30	70, 80, 90, 50
Wasser	30	80	WK	4	16	2xLSK	20, 6	19, 5	14	2W10+5	+1	200	2300	800	30	30	60, 90, 90, 60
Feuer	30	82	LR	5	13	2xSSK	23, 8	23, 7	17	3W20+20	+3	250	2300	500	27	30	60, 90, 90, 60
Eis	30	62	SP	7	8	2x ZH	20, 7	18, 5	14	4W30+30	+9	600	2300	1000	27	30	80, 90, 90, 40

Golem	Speziale Fertigkeiten
Stein	Nichtmagische Waffen zerbrechen mit 70% Wahrscheinlichkeit, magische bei 5% minus BSP- oder KKB-Bonus in Punkten
Holz	Doppelter Schaden durch Feuer
Erde	LSK und SSK mit -10 auf der TT und nur 1/2 BSP durch die Waffe
Fleisch	Können Kleidung und Rüstung tragen
Eisen	Nichtmagische Waffen zerbrechen mit 90% Wahrscheinlichkeit, magische bei 10% minus BSP- oder KKB-Bonus in Punkten
Diamant	Elementare Angriffe werden zurückgeschleudert & nichtmagische Waffen zerbrechen zu 80%, magische zu 5% (s.o.)
Messing	
Kristall	Elementare Angriffe werden zu 60% zurückgeschleudert oder sind sie wirkungslos & nichtmagische Waffen zerbrechen zu 40%
Stahl	Nichtmagische Waffen zerbrechen mit 95% Wahrscheinlichkeit, magische bei 15% minus BSP- oder KKB-Bonus in Punkten
Quarz	
Teer	LSK und SSK mit -10 auf der TT und nur 1/2 BSP durch die Waffe & alle nichtmagischen Waffen bleiben dran kleben
Wasser	Nicht ein so effektiver Kämpfer, aber gut für Wassertransporte (Boote, Schiffe, etc.) & nicht zuverletzen durch S- und SW-Waffen
Feuer	Doppelter Schaden durch Wasser & 3 VIP/30 KAP pro ZE wenn ein Treffer (egal von welcher Seite) erzielt wird, Feuerfangen nach Regel Seite 93
Eis	Doppelter Schaden durch Feuer & permanente Kältezone mit 5m Radius

Golem	Fertigkeiten aller Golems
Alle Arten	Keine ST-Probe bei Knochenbrüchen
Alle Arten	Keine fortlaufende Punktverluste
Alle Arten	Keine Patzer möglich
Alle Arten	Fernkampfabzug gegen einen Golem -25% auf der TT-Stichwaffen
Alle Arten	Nahkampfabzug von -4 auf jeder TT

ELEMENTARE

Golem	TAK	IW	SF-TYP	SF	BE	WDG	AW	VW	2.VW	BSP	KKB	VIP	KAP	B.-KAP	INS	ST	RZ
Feuer	28	74	SP	11	10	2xZH	25	24	23	W20+5	+5	250	2600	500	28	28	80, 80, 80, 80
Wasser	28	72	KH	6	12	2xLSK	25	24	23	W10+10	+7	300	2700	600	28	27	80, 80, 80, 80
Erde	30	62	VH	14	7	1xSSK	22	20	20	2W20+20	+9	340	3000	700	24	30	90, 90, 70, 60
Luft	26	96	WK	4	22	4xS	28*	29	28	W10+8	+2	200	2200	400	30	24	70, 70, 90, 90
Licht	30	120	LR	6	26	6xS	24	28	28	1W12+8	+1	280	2200	500	30	30	90, 90, 90, 90
Dunkelheit	30	82	KH	8	18	3xLSK	26	22	22	2W12+14	+4	350	2400	600	26	30	90, 90, 90, 90

Element	Speziale Fertigkeiten
Feuer	Chance des Feuerfangens: verursachte BSP in % + oder - Kleidung (Fell +30%, normale Kleidung +10%, Metallrüstung -5 bis -20%)
Wasser	Nichtmagische Waffen verursachen nur 1/2 BSP und TT-2, für magische gilt nur die 1/2 BSP
Erde	Hiebaffen haben einen TT-Abzug von -8 und verursachen nur 1/2 BSP
Luft	INS-Probe oder AW/VW mit Malus: Differenz zwischen Wurf und INS & *AW's nach dem ersten: -2, -4, -6
Licht	Nur von PRIESTERN des Lichts zu beschwören. Eine enorme Helligkeit wird ausgestrahlt: AW-6, VW-3, permanente Hitzezone mit 5m Radius
Dunkelheit	Nur von PRIESTERN der Dunkelheit zu beschwören. Permanente magische Finsternis (AW, VW -4) und Kältezone mit 5m Radius

Aufeinandertreffen zweier gegensätzlicher Elemente

Wenn zwei Elemente gegensätzlicher Natur (Licht&Dunkelheit, Luft&Erde, Wasser&Feuer) aufeinandertreffen, zerstören sie sich gegenseitig in einer großen Explosion!



Regelerweiterung für den Nekromanten und Dämonologen

Aufgrund der Machtfülle und die damit verbundenen Fähigkeiten des Diabolisten/Nekromanten sowie die der Dämonologie hat sich folgende Regel von Alexander Trenz (WH-RPG) bewährt.

Das Studium und die Anwendung der dunklen Künste der Dämonologie und Nekromantie zeigen bald Folgen für Körper und Geist des ZAK. Wiedergegeben wird dieser Effekt durch eine oder mehrere Strafen, mit denen solche ZAK alle 3 ZP-Stufen ab 30 (exklusive) bestraft werden. Wenn ein Dämonologe eine der folgenden ZP-Stufen erreicht, verliert er 1W6 PG und erhält einen der unten beschriebenen Nachteile: 33, 36, 39, 42 und 45.

Nekromanten erhalten ebenfalls bei den genannten Stufen einen Nachteil und haben darüber hinaus eine wachsende Chance, sich Grabesverfall (siehe Krankheiten) zuzuziehen.

Andere Strafen, etwa aufgrund des Beschwörens eines Dämonen, werden bei der Beschreibung der jeweiligen Berufe geschildert.

Diabolisten erhalten nur Nachteile in den genannten Stufen für den Fall, dass die die Zauber „Beschwören eines Dämons“ oder „Erschaffen von Untoten“ erlernt haben oder den Zauber „Tondras Ruf der toten Geister“ angewandt haben. Strafen können nicht rückwirkend vergeben werden. Wendet der Diabolist also „Tondras Ruf der toten Geister“ erst an, wenn er schon eine ZP-Stufe von 36 besitzt, kann er für ZP-Stufe 33 keine Strafe mehr erhalten.

Eine der Nachteile werden im Laufe der Zeit immer schlimmer. Die Wirkung solcher Nachteile wird daher in drei Stufen beschrieben. Die erste Stufe gilt, sobald sich der Charakter den Nachteil zugezogen hat. Die Effekte der weiteren Stufen kommen zu den ursprünglichen hinzu und zwar nach 2W4 Monden oder bei Erreichen einer der oben angegebenen ZP-Stufen (je nachdem, was eher eintritt).

Jedes Mal, wenn der ZAK eine der angegebenen ZP-Stufen erreicht, würfelt der Master auf der folgenden Tabelle:

ZAK/Däm.	Di/N	Nachteil
01-09.	01-10.	Allergie
10-21.	-	Entstellung
-	11-29*	Leichenartige Erscheinung
22-33.	30-37.	Körpergeruch
34-40.	38-45.	Nachlassender Widerstand
41-51.	46-60.	Nächtlicher Lebensstil
52-57.	-	Schwächung
58-66.	61-73.	Tierschreck
67-76.	74-81.	Trauma
77-83.	-	Verwandlung
84-91.	82-89.	Lebenspunktverlust
92-00.	90-00.	Zitteranfalle

* Diesen Nachteil erhält jeder Nekromant automatisch bei seinem Aufstieg (Stufe 1)

Allergie: Der Charakter entwickelt eine zunehmend schmerzhaft Abneigung gegen die Berührung oder Nähe bestimmter Materialien. Die Entscheidung darüber, auf welchen Stoff der Charakter allergisch reagiert, liegt beim Master. Passend sind z.B. Leder, Tuch, Wasser, Fell oder Pflanzen.

Stufe 1: bei physischem Kontakt mit dem Material leidet der Charakter unter brennenden, tränenden Augen und muss heftig niesen (AW/VW-1, INI -5, GE-1, ST-1, -2 auf alle Charismatischen Fertigkeitstests). Die Wirkung endet, sobald der Kontakt nicht mehr besteht.

Stufe 2: bei Annäherung auf 1,5 Meter zu dem Material: Juckanfall an exponierten Hautstellen (AW/VW-2, INI-10, GE-2, ST-2, -3 auf alle Charismatischen Fertigkeitstests, nicht kumulativ zu den Effekten der Stufe 1). Der Effekt hält 2W10 Minuten an.

Stufe 3: bei Annäherung auf 3 Meter zu dem material schmerzhafter Ausschlag am ganzen Körper und Schwindelgefühl (AW/VW-4, INI-15, GE-3, KK/AUSD-1, ST-3, -4 auf alle Charismatischen Fertigkeitstests, nicht kumulativ zu den Effekten der Stufe 1 und 2). Die allergische Reaktion endet nach 1W6 Stunden.



Entstellung: Ein Körperteil des Charakters entwickelt ein schreckliches Aussehen. (AU konstant -2) Zwar lässt sich eine solche Entstellung häufig verbergen, aber oft ist die Verkleidung ebenso abstoßend wie die Entstellung selbst. Bei dem betroffenen Körperteil kann es sich um ein Glied (z.B. eine Klaue anstelle einer Hand, Ziegenfüße, fellbedeckte Beine, usw.), den Körper (z.B. Bückel, schuppenbedeckte Haut, usw.) oder den Kopf oder das Gesicht (z.B. fleckige Haut, Rückbildung der Ohren, lange Zähne, usw.) handeln. Dies hat keinen Effekt auf die AUSS des Charakters, ist er damit zwar abstoßend, aber nicht minder eindrucksvoll. (Charismatische Fertigungsproben konstant alle -2)

Körpergeruch: Der Charakter verströmt einen unangenehmen Körpergeruch (Charismatische Fertigungsproben konstant alle -2), vielleicht nach faulem Fisch oder nach Leichen. Vielleicht kann der Geruch auch nur von Charakteren mit der Fertigkeit „Religionskunde“ (Wissen um Dämonen) wahrgenommen werden. Sofern der Charakter diesen Geruch nicht mit Parfum überdeckt, kann er noch in 3 Metern Entfernung gerochen werden (sollte der Geruch nur mit der gelungenen Fertigkeit „Religionskunde“ (Wissen um Dämonen) wahrnehmbar sein, so ist er mit Parfum nicht zu überdecken.

Stufe 1: um den Geruch zu überdecken, reicht eine tägliche Anwendung von Parfum.

Stufe 2: der Charakter braucht stündlich Parfum.

Stufe 3: der Geruch durchdringt alles, wenn der Charakter sich nicht alle 10 Minuten parfümiert.

Lebenspunktverlust: Der Charakter verliert dauerhaft 10 VIP.

Leichenartige Erscheinung: Im Laufe der Zeit sieht der Charakter immer mehr wie eine Leiche aus.

Stufe 1: die Haut des Charakters wird bleich, er hat dunkle Ringe um die Augen (AUSS+1, AU-1; -1 auf alle Charismatischen Fertigungsproben).

Stufe 2: die Haut des Charakters wirkt gespannt und fast durchscheinend; die Augen treten zurück

und entwickeln einen roten Rand (AUSS+2, AU-2, -2 auf alle charismatischen Fertigungsproben, nicht kumulativ).

Stufe 3: das Haar fällt aus, die Haut wird bläulich und grün. Der Charakter ist kaum noch von einer Leiche zu unterscheiden (-4 auf alle Charismatischen Fertigungsproben, AU-3, nicht kumulativ).

Nachlassender Widerstand: Die RZ 1 und RZ 2 des Charakters werden dauerhaft um 5% gesenkt.

Nächtlicher Lebensstil: Der Charakter entwickelt einen zunehmenden Widerwillen gegen Tageslicht und muss sich von der Sonne verbergen.

Stufe 1: helles Tageslicht schmerzt den Charakter in den Augen; längerer Aufenthalt (1W4 Stunden) darin führt zur Blindheit, bis er für 1W4 Stunden in die Dunkelheit zurückkehrt.

Stufe 2: der Charakter kann Tageslicht, das heller als das der Dämmerung ist, nicht länger ertragen. Setzt er sich dennoch dem Tageslicht aus, dann werden alle Attribute in dieser Zeit um 3 Punkte gesenkt (mit allen daraus resultierenden Folgen).

Stufe 3: der Charakter kann nur bei Dunkelheit ins Freie; Tageslicht jeder beliebigen Helligkeit führt zu einem Verlust von 6 Punkten bei allen Attributen (nicht kumulativ zu Stufe 2), bis er 1W4 Stunden in völliger Dunkelheit geruht hat.

Schwächung: Die KK des Charakters wird konstant um 2 Punkte gesenkt.

Tierschreck: Tiere und Kinder sind sehr empfindsam für die böse Ausstrahlung des Charakters.

Stufe 1: Haustiere und kleine Kinder meiden den Charakter nach Möglichkeit.

Stufe 2: alle Tiere sowie kleine Kinder begegnen dem Charakter mit Furcht (sie weinen, winseln, usw.)

Stufe 3: Tiere greifen den Charakter unmittelbar an.



Trauma: Der Charakter verliert unmittelbar 1W12 PG.

Verwandlung: Im Laufe der Zeit ähnelt der Charakter immer mehr einem bestimmten Wesen – er wird z.B. frosch- oder echsenähnlich. Dies geschieht nach und nach, es bleibt dem Master überlassen, die genauen Details abhängig vom gewählten Tier festzulegen.

Zitteranfälle: Der Charakter bekommt von Zeit zu Zeit Schübe von Zitteranfälle, die er aber mit bestimmten Zubereitungen (s.u.) unterdrücken kann. In jeder stressigen Situation (z.B. im Kampf) muss der Charakter eine ST-Probe bestehen, damit kein Anfall eintritt. Jeder Anfall dauert 1W6*5 ZE.

Stufe 1: Der Anfall betrifft Hände und Arme des Charakters, macht jedes Zaubern unmöglich und eine GE-Probe ist erforderlich, damit er nicht alles fallen lässt.

Stufe 2: er weitet sich auf Kopf und Gesicht aus.

Stufe 3: der Anfall betrifft den gesamten Körper und der Charakter kann sich weder gezielt bewegen noch reden.

Alle dauerhaften Verluste der Attribute und sonstiger Charakteristika (z.B. RZ) können nicht regeneriert, wohl aber durch normale Steigerung wieder wettgemacht werden.

Zubereitungen

Zitteranfälle und reduzierten Charakteristika kann mit speziellen medizinischen Zubereitungen begegnet werden. Bevor bei einem ZAK die Wirkung eines Nachteils nicht begonnen hat, profitiert er nicht von einer Zubereitung. Nach diesem Zeitpunkt können sie die Verschlimmerung des Zustands und den weiteren Verlust von Charakteristika verhindern. Solange noch keines der Attribute auf 1 abgesunken ist, braucht ein Charakter seine Zubereitung nicht unbedingt. Ab diesem Moment braucht er sie dann, um nicht in Koma zu fallen und bald zu sterben (s.u.) Der Master sollte das Mischen oder den Erwerb der Zubereitungen möglichst schwierig gestalten –

zum Beispiel kann eine oder mehrere der folgenden Fertigkeiten benötigt werden:

Heiltränke herstellen, Pflanzenkunde oder es besteht gar die Möglichkeit, dass nur Hexen diese Tränke herstellen können. (siehe Braukunst der Hexen/Hexenmeister).

Der Master sollte seine eigenen Zubereitungen mit eigenen Voraussetzungen entwerfen und die unten beschriebenen Beispiele als Muster nehmen.

Charaktere, die eine oder mehrere solcher Zubereitungen nehmen, werden nach 1W4+1 Dosen von ihnen abhängig. Falls ein abhängiger Charakter seine normale Dosis nicht bekommt, leidet er unter Entzugserscheinungen, die 1W4 Tage nach der letzten Dosis beginnen und zu einer Senkung aller Charakteristika auf die Hälfte führen. Der Entzug dauert 1W4+2 Tage und Charaktere, die in dieser Zeit keine Dosis der Zubereitung zu sich nehmen, fallen im Anschluss an diese Phase ins Koma und verlieren alle Charakteristika, die ihnen ihre Zubereitung bewahrt hat. Diese komatösen Charaktere sterben binnen 1W3+1 Wochen, wenn sie nicht inzwischen eine Dosis ihrer Zubereitung verabreicht bekommen. Nach dieser Rettung leiden sie für 1W8+4 Stunden unter Müdigkeit.

Lebenspunkte bewahren: Diese Zubereitung besteht aus sorgfältig ausgewogenem Menschenfluch und Drachenblut. Ein halber Liter Drachenblut und eine Dosis Menschfluch reichen für vier Dosen. Die Zubereitung dauert eine Stunde und setzt die Fertigkeit *Gift/Gegengift herstellen voraus*. Eine Dosis reicht für 2 Tage.

Körperkraft bewahren: Diese Zubereitung wird aus Muskeln und Sehnen eines Wesen mit einer KK von mindestens 25 gewonnen. An Fertigkeiten müssen *Gift/Gegengift herstellen* eingesetzt werden. Die Herstellung einer Dosis, die täglich eingenommen werden muss, dauert eine halbe Stunde. Aus einem menschengroßen Wesen kann genug Material für 1W10+10 Dosen gewonnen werden.

Widerstandsfähigkeit bewahren: Für diese Zubereitung braucht man Blut, Herz und Lunge eines Wesens mit einer AUSD von mind. 25, sowie die Fertigkeit *Gift/Gegengift herstellen*. Eine Dosis pro Tag ist nötig. Die Teile eines menschengroßen



Wesens reichen für acht Dosen, die in insgesamt 1W4 Stunden zubereitet werden können.

Zittern unterdrücken: Diese Zubereitung wird aus dem Gift einer Riesenspinne gefertigt. Das Gift einer Spinne reicht für 2W10+6 Dosen der Zubereitung. Erforderlich sind die Fertigkeit *Gift/Gegengift herstellen*. Um den gewünschten Effekt herbeizuführen, muss man alle zwei Tage eine Dosis nehmen.

BERECHNUNGEN FÜR DAS REITTIER **(PFERD ETC.)**

Bei allen Rassen:

INS = 1W10+15

Jeweils INS +1 dazu, bei jedem 10. KEP-Stufen Anstieg des Reiters.

ST = 1W10+13

Jeweils ST+1 dazu, bei jedem 10. KEP-Stufen Anstieg des Reiters.

VIP = 25 + KEP-Stufe + RZ1 und RZ2

TAK= 16

Jeweils TAK+1 pro 1 über 16 AUSS des jeweiligen Führers.

RZ:

Reitpferd:

30/35/30/20

Schlachtroß:

35/40/35/25

Zugpferd:

25/30/25/15

die RZ 4. verändert sich um 5%, jeweils bei jedem 10. KEP-Stufen Anstieg des Reiters.

AW:

Schlachtroß 12

Reitpferd 10

Zugpferd 8 / jeweils AW+1 bei jedem 2. KEP-Stufen Anstieg.

VW ist bei Reittier BE der jeweiligen Rüstung, sonst: 12

Versucht der Reiter mit dem Pferd anzugreifen, so muss er eine „Kampf zu Pferd“ – Probe + 12 ablegen. WDG des Reittiers ist LSK (Pferd).

KAP = AW+BE*100

KKB:

Schlachtroß +4

Reitpferd +2

Zugpferd +3

BSP:

Schlachtroß: 1W6 +4

Reitpferd: 1W6 +2

Zugpferd: 1W6

Max. Tragkraft:

Zugferd: 200 Kg

Schlachtroß: 170 Kg

Reitpferd: 150 Kg

Auf TT kein Schutz auf Beine.

Nur Schutz auf Rumpf und Hals. Ev. Auch Kopf + 500 TG für Schutz des Kopfes bei Typ 1, Typ 2 + 1000 TG, Typ 3 + 1500 TG. Bei jedem Angriff auf Reittier besteht 50% Chance, dass bei einem Treffer der Reiter getroffen wird.

Tabellen für das Reittier befinden sich im Anhang. (Rüstungen für das Reittier, Ausrüstungstabelle für das Reittier, Eventuelles Reittier incl. Strichliste für erzielte Treffer einer Waffe. z.B. Uhlum-Ordenskrieger)



Ausrüstungstabelle für das Reittier

Name: _____ Typus: _____

<u>Gegenstand:</u>	<u>Gewicht (G):</u>	<u>Preis:</u>	<u>WF:</u>
/	/	/	/
/	/	/	/
/	/	/	/
/	/	/	/
/	/	/	/
/	/	/	/
/	/	/	/
/	/	/	/
/	/	/	/
/	/	/	/
/	/	/	/
/	/	/	/
/	/	/	/
/	/	/	/
/	/	/	/
/	/	/	/

Gesamtgewicht:

Tragkraft:



Eventuelles Reittier (alle Rassen & Klassen möglich)

Name:

TAK: SF-TYP: SF: BE: WDG: AW:
 VW: BSP: KKB: VIP: KAP: B.-KAP:
 INS: ST: RZ: KEP-STUFE: KEP:

Besonderes:

Strichliste für erzielte Treffer einer Waffe (z.B. Uhlum-Ordenskrieger)

Name/Bezeichnung der Waffe: _____

0	10	20	30	40	50
60	70	80	90	100	110
120	130	140	150	160	170

Name/Bezeichnung der Waffe: _____

0	10	20	30	40	50
60	70	80	90	100	110
120	130	140	150	160	170



Rüstungen für das Reittier: (alle Rassen & Klassen möglich)

	SF:	BBE.	B.-KAP:	Gewicht:	Preis:	WF:
Lederrüstung:	5	11	50	5000g	1000TG	100
Kettenhemd:	7	9	80	9000g	2000TG	200
Schuppenpanzer...	12	6	120	20000g	5000TG	300
Plattenpanzer.....	13	4	180	30000g	7000TG	350

Anmerkung:

- a) Die angegebenen Rüstungen und Preise variieren von Händler zu Händler!
 - b) Normale „Rüstung“ ist beim Reittier gewöhnlich wattierte Kleidung.
Ausnahme bei mag. Wesen oder Schuppentiere.
- NK, SF: 3 und BBE: 12



AUSS KL WEI AUSD TAK GE KK AU

Name: _____ Typus: _____ Berufe: _____

Waffenfertigkeiten: **G 1/1**

Kampf m. Schuß-/Wurfwaffen	KK=18/GE=17						
Kampf mit Schild	AUSD=18/KK=18/GE=18						
Kampf zu Pferd	AUSD=18/KK=18/GE=18						
Kampf mit zwei Waffen	AUSD=18/KK=18/GE=18						
Kampf mit Ersatzwaffen	KK=18/GE=18						
Ringkampf	AUSD=18/KK=18/GE=18						
Instandsetzung von Waffen	KL=18/GE=18						

Körperfertigkeiten: **G 1/1**

Laufen	AUSD=18/KK=18/GE=18						
Schwimmen/Tauchen	AUSD=17/KK=18						
Klettern/Balancieren	AUSD=18/KK=18/GE=18						
Reiten	GE=16						
Geräuschloses Handeln	GE=16						
Taschendiebstahl	GE=17						
Verbergen	GE=16						
Schlösser öffnen	GE=16						
Marschieren	AD=16						
Saufen	AUSD=17						
Blind kämpfen	AUSD=22/GE=22						

Wahrnehmungs-/Wildnisfertigkeiten: **G 1/1**

Geschmack/Geruch erkennen	KL=18/WEI=17						
Lauschen	WE =17						
Übersinnliche Wahrnehmung	WE =18						
Naturbeobachtung	WE =16						
Nahrung beschaffen	WE =16						
Tarnen	AUSS=17/GE=20						
Orientierungskunst	KL=17/WE =17						
Fallen stellen	GE =16						
Fährten lesen	KL=16						
Wagen lenken	*Black Marbles 2						
Tierkunde	WE =16/KL=16						

*(Reiten+Tiere zähmen+Naturbeobachtung):3



AUSS KL WEI AUSD TAK GE KK AU

Name: _____ Typus: _____ Berufe: _____

Wissens-/Heilerfertigkeiten:

G 1/1

<i>Lesen/Schreiben</i>	KL=17/WE =18								
<i>Technisches Verständnis</i>	KL=20/WE =18/GE=20								
<i>Segeln</i>	KL=18/WE =24/GE=22								
<i>Völker-/Landeskunde</i>	KL=18/WE =17								
<i>Menschenkenntnis</i>	KL=18/WE =18								
<i>Pflanzenkenntnisse</i>	KL=18/WE =18								
<i>Gifte/Tränke identifizieren</i>	KL=18/WE =18								
<i>Gift/Gegengift herstellen</i>	KL=18/WE =18								
<i>Heilmittel erkennen</i>	WE =16								
<i>Wunden behandeln</i>	KL=16/GE=18								
<i>Krankheiten behandeln</i>	KL=17/GE=22								
<i>Heiltränke herstellen</i>	KL=16								
<i>Heraldik</i>	WE =22/KL=22								
<i>Etikette</i>	WE =22/KL=22								
<i>Religionskunde</i>	WE =22/KL=22								
<i>Piktographie</i>	KL=18/WE =18								
<i>Lederarbeiten</i>	WE =18/KL=18								
<i>Metallurgie</i>	WE =20/KL=20								
<i>Schneidern</i>	WE =18/KL=18								
<i>Holzarbeiten</i>	WE =18/KL=18								

Charismatische Fertigkeiten:

G 1/1

<i>Überredungskunst</i>	AUSS=16								
<i>Verhandlungskunst</i>	AUSS=17/WE =17								
<i>Erzählkunst/Sprachgewandtheit</i>	AUSS=16/KL=20								
<i>Zeichensprache/Scharaden</i>	AUSS=18/KL=17								
<i>Verführungskünste</i>	AUSS=16								
<i>Handeln</i>	AUSS=16								
<i>Tiere zähmen</i>	AUSS=16								
<i>Glückspiel</i>	AUSS=18/GE =17								
<i>Singen/Musizieren</i>	AUSS=18/KL=18								



Charakterbogen

Name: _____	Typus: _____	Titel: _____
Alter: _____	Geburtsort: _____	Geschlecht: _____
Tragkraft: _____	Traglast: _____	Schicht: _____
Gottheit: _____	Größe: _____	Figur: _____
Beruf/e: _____		Gewicht: _____
Sprachen: _____		

- Aussehen: [AU]
- Ausstrahlung: [AUSS]
- Klugheit: [KL]
- Weisheit: [WEI]
- Tapferkeit: [TAK]
- Ausdauer: [AUS]
- Körperkraft: [KK]
- Gewandheit: [GE]

Grundwerte:

- Instinkt: [INS]
- Konzentration: [KF]
- Standhaftigkeit: [ST]
- Psych.Gesundh.: [PG]
- Immunität: [IF]
- Zaubertalent: [ZT]
- Zauberpunkte: [ZP]
- Barschaft:

Grundwerte:

RZ:
RESISTENZZAHLEN

GRZ:
GRUNDRESISTENZ



KEP:

		KEP STUFE ⊕

WEP:

		WEP STUFE ⊖

	GES	AW	VW	BSP	ÜBERH.
LP					

ANFANGSWERT

MKZ:

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

ZAP:

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



Charakterbogen

NAME: _____

TYPUS: _____



	\ddagger	\ddagger			
	VIP:		KAP:		
LSTUFWERT		MOMENTAN		BONUSKAP	
GRUNDWERT		MOMENTAN	+	GRUNDWERT	

$\ddagger \ddagger \ddagger$	TYP	NAME	AW	VW	BSP	IW	FERTIGKEIT	2.VW	M/B	KKB
	NAHKAMPF									
	FERNKAMPF									

$\ddagger \ddagger \ddagger$	TYP	NAME	SF	BE	BBE	M/B	FERTIGKEIT
	SCHILD						
	HELM						
	RÜSTUNG						



Magisches/Arkane

S.RZ: _____

DZ: _____

ZPB: _____

Besondere Fähigkeit

Vertrauen: /

KGZ - G: /A: _____