

1. Charaktererstellung

1.1. Grunddaten

Als erstes werden bei jedem Charakter die Grunddaten festgehalten.

Name ist frei wählbar, sollte jedoch passend zur Welt gewählt werden. Im Zweifelsfalle entscheidet die Mehrheit, ob der Name akzeptiert wird, oder nicht.

Beiname kann nur in Absprache mit dem Spielleiter gewählt werden. Im Normalfall wird der Beiname im Laufe des Abenteurers, anhand des Verhaltens bzw. der Aktionen des Spielers bestimmt.

Volk bestimmt die Herkunft des Helden und kann frei gewählt werden. Jedes Volk bringt eigene Spezifika mit sich. **WICHTIG: Attributboni werden erst nach Attributverteilung hinzugerechnet.**

Volk	Erholungswürfel		Attribute	Passive
	LP	MP		
Eisenzwerg	4	1	+1KK, +1AU	Schmiedemeister
Königsgarde	4	1	+1AU, 1WK	Abstammung
Dunkelzwerg	3	2	+1KK, +1WK	Mineraliensinn
Goldschürfer	2	3	+1WK, +1AU	Glückspilz
Nordmann	4	1	+1MU, +1KK	Winterfest
Eurane	2	3	+1KH, +1CH	Verhandlungsgeschick
Nomade	3	2	+1CH, +1AU	Gewandtheit
Salzgeborener	3	2	+1MU, +1GE	Meereskind
Dunkel elf	1	4	+1GE, +1WK	Verbotene Magie
Waldelf	2	3	+1GE, +1BE	Wissen des Waldes
Blutsüchtiger	4	1	+1BE, +1KH	Blutmagie
Hochelf	1	4	+1KH, +1GE	Vorhersehung
Bärenbund	5	0	+1AU, +1CH	Kräftig
Affenbande	3	2	+1GE, +1BE	Meisterdieb
Wolfspakt	3	2	+1GE, +1MU	Rudeljäger
Echsenmann	2	3	+1WK, +1KH	Nachwachsen

Alter, Haarfarbe, Augenfarbe und Statur beschreiben das genaue Aussehen des Helden. Trotz, dass sie keinen direkten Einfluss auf die Werte des Helden haben, können Sie dennoch das Spielgeschehen bzw. bestimmte Proben beeinflussen.

Berufsstand beschreibt die Tätigkeit des Helden. Abhängig von Berufszweig gibt es wie folgt Bonuspunkte auf bestimmte Talente.

Berufsstand	Bonus
Militär	10 TP auf Kampftalente
Handwerk	10 TP auf passendes Handwerkstalent, 5TP auf Körpertalente
Geistlicher	10 TP auf Götter & Kulte, 5TP auf Gesellschaftstalente
Adliger	10 TP auf Gesellschaftstalente
Künstler	10 TP auf passendes Talent, 5 TP auf Gesellschaftstalente
Händler	10 TP auf Gesellschaftstalente, 5 TP auf Wissenstalente
Seefahrer	5 TP auf Rudern, 5 TP auf Segeln, 5 TP auf Körpertalente
Sonstiges	10 TP auf passendes Talent

Klasse gibt die Kampfklasse des Helden wieder und gibt vor, welche Zauber, Waffen und Rüstungen vom Helden genutzt werden können. Nähere Informationen hierzu, findest Du im Abschnitt Klassen.

Wichtig: Klassenboni werden erst nach errechnen der Kampfwerte hinzugerechnet.

1.2 Attribute

Attribute geben die 8 Haupteigenschaften des Helden wieder. Diese belaufen sich auf Körperkraft (KK), Ausdauer (AU), Geschicklichkeit (GE), Beweglichkeit (BE), Klugheit (KH), Willenskraft (WK), Charisma (CH) und Mut (MU). Attribute bestimmen den Anfangswert der Kampfwerte und bilden die Grundlage zum Feststellen, ob eine Probe gelingt (mehr dazu unter 2. Proben).

Es gibt zwei Arten die Attribute des Helden festzulegen.

1) Selbst bestimmt

Der Spieler hat 90 Punkte zur freien Verfügung und kann diese nach Belieben verteilen. Wichtig hierbei ist, dass ein Attribut nie weniger als 6 und nie mehr als 16 Punkte haben darf.

2) Per Zufall

Der Spieler würfelt 4 W6 gleichzeitig und rechnet die höchsten 3 zusammen. Dies wiederholt er bis er 8 Werte hat. Sollte ein Wert unter 6 sein, so wird er automatisch auf 6 angehoben. Die gewürfelten Werte können dann frei den Attributen zugewiesen werden.

Nach verteilen der Attribute werden die Volksboni hinzugerechnet.

1.3 Kampfwerte

Kampfwerte werden wie folgt berechnet

Kampfwert	Berechnung
Attacke Nahkampf ATN	$((KK+AU)/2+GE+BE)/2$
Attacke Fernkampf ATF	$((AU+WK)/2+GE+BE)/2$
Attacke Magie ATM	$((WK+MU)/2+KH+WK)/2$
Blocken BLK	$(MU+KK+AU)/3$
Ausweichen ASW	$(GE+BE+BE)/3$
Geisteswiderstand GWS	$(WK+KH+WK)/3$
Kritische Trefferchance KRT	$(GE+BE+GE+MU)/4$
Reaktionszeit	$((4*KK)-((GE+BE+MU)/2))/3+1$

Nach Berechnung der Kampfwerte, werden die Klassenboni in den Basiswert mit

Reingerechnet. **WICHTIG Klassenboni sind nicht unter Boni zu vermerken, sondern in den Basiswert rein zu rechnen**

1.4 Talente

Talente werden in 6 Talentgruppen unterteilt. Körpertalente, Gesellschaftstalente, Handwerkstalente, Wissenstalente, Überlebenstalente und Kampftalente. Talente bestimmen, wie gut ein Held eine bestimmte Fähigkeit beherrscht. Talente werden für Proben auf bestimmte Aktionen herangezogen. Eine Ausnahme bilden die Kampftalente. Diese beschreiben lediglich das Können mit einer bestimmten Waffenart und haben somit Einfluss auf Nutzbarkeit, Trefferchance und Schaden der Waffe des Helden. (Näheres findest Du in 1.7. Grundausrüstung)

Die Talentpunkte, die ein Spieler zur Verteilung hat, werden anhand der Attribute und des Berufsstandes ermittelt.

Talentgruppe	Berechnung
Körpertalente	$(KK+AU+GE+BE)/2$
Gesellschaftstalente	$(CH+MU+KH+WK)/2$
Handwerkstalente	$(KK+AU+GE+WK)/2$
Wissenstalente	$KH+WK$
Überlebenstalente	$(MU+WK+GE+AU)/2$
Kampftalente	$(KK+AU+GE+BE)/4$

1.5 Lebens- und Manapunkte

Lebenspunkte (LP) und Manapunkte (MP) werden anhand eines Grundwertes der Klasse, plus der Ausdauer für LP und Klugheit für MP, plus der gewürfelten Erholungswürfel ermittelt.

Volk	Erholungswürfel		Klasse	Grundwert		Erholungswürfel	
	LP	MP		LP	MP	LP	MP
Eisenzwerg	4	1	Assassine	15	5	2	3
Königsgarde	5	0	Berserker	20	3	3	2
Dunkelzwerg	3	2	Beschwörer	10	10	2	3
Goldschürfer	2	3	Drachengeborener	13	5	3	2
Nordmann	4	1	Druide	12	10	2	3
Eurane	2	3	Elementmagier	10	15	1	4
Nomade	3	2	Guardian	25	2	4	1
Salzgeborener	3	2	Kultist	10	12	2	3
Dunkelfelf	1	4	Heiliger	15	10	2	3
Waldelf	2	3	Waldläufer	10	5	3	2
Blutsüchtiger	4	1					
Hochelf	1	4					
Bärenbund	5	0					
Affenbande	3	2					
Wolfspakt	3	2					
Echsenmann	2	3					

Beispiel: Ein Spieler hat einen Euranen Beschwörer mit 8 Ausdauer und 14 Klugheit, errechnet er seine LP und MP wie folgt:

LP = 8 Ausdauer + 10 Grundwert Beschwörer + 4 W6 (er würfelt 2, 3, 5, 5) = 33 Lebenspunkte

MP = 14 Klugheit + 10 Grundwert Beschwörer + 6 W6 (1, 3, 3, 4, 5, 6) = 46 Manapunkte

1.6 Bewegungspunkte BP

Bewegungspunkte beschreiben die Bewegungsgeschwindigkeit, wie weit also ein Charakter sich im Kampf pro Runde bewegen kann. Bewegungspunkte werden wie folgt berechnet. Das Volk des Helden bestimmt den Würfel, Zwerge und Affenbande W4; Menschen, Elfen und Echsenmänner W6; Bärenbund und Wolfspakt W8. Die Würfelzahl durch 2 (bei ,5 wird aufgerundet).

1.7 Skillpunkte SP

Skillpunkte können zum Aufwerten der Kampfwerte (**AUßER REAKTIONZEIT**), zum erhalten von Erholungswürfeln, und zum Erlernen und Verbessern von Zaubern genutzt werden. Jeder Spieler erhält 10 Skillpunkte pro Level, beginnend mit Lvl 1.

Hierbei gilt, jeder bei Kampfwerten eingesetzte Skillpunkt, bringt einen Punkt in dem ausgewählten Kampfwert.

Beim Kauf von Erholungswürfeln, kostet jeder neue Würfel 6SP und direkt nach dem Kauf wird die Anzahl an neuen Erholungswürfeln (W6) einmal gewürfelt und die Augenzahl als LP (bei Erholungswürfel für Lebenspunkte) oder als MP (bei Erholungswürfel für Manapunkte) hinzugerechnet.

Kosten zum Erlernen und Verbessern von Zaubern und Fähigkeiten können in der Zauber- und Fähigkeiten-Fibel der jeweiligen Klasse nachgelesen werden. Jede Verbesserung erhöht die Manakosten um die Anzahl an SP, welche investiert wurden.

WICHTIG! Die Wirkdauer eines Zaubers nie unter 1 fallen.

1.8 Grundausrüstung

Zur Ermittlung der Grundausrüstung teilt der Spielleiter jedem Helden passende Anfangsausrüstung zu. Verbesserte oder spezielle Ausrüstung oder Gegenstände kann hier gern für einen Aufpreis (Geld oder Nachteile) erworben werden. (Verfügbare Gegenstände können in der Rüstkammer nachgeschlagen werden)

WICHTIG! Der Spielleiter hat hier das letzte Wort und kann auch ohne stichhaltige Begründung Aufwertungswünsche der Spieler ablehnen.

Die Ermittlung des Geldes erfolgt mit dem Wurf aller Erholungswürfel. Das Ergebnis wird nun mal 10 gerechnet und das ergibt den Geldwert in Kupfer.

100 Kupfer = 1 Silber 10 Silber = 1 Gold

HINWEIS! Sollten Charaktere vorhaben Herstellungs- bzw. Verbesserungsberufe (z.B. schmieden, schneidern usw.) zu nutzen, wird dort das entsprechende Werkzeug benötigt.

1.9 Anlegen neuer Waffen und Ausrüstung

1) Waffen

Eine Waffe kann nur ausgerüstet werden, wenn der Wert bei „Kampftalente“ für die Waffenkategorie mindestens dem Wert, ausgewiesen auf der Waffe, entspricht. Jeder Punkt über diesem Wert gibt +1 Schaden.

Wichtig!!! Bei Beidhändigkeit wird der Bonusschaden gleichmäßig auf beide Waffen (sollten sie der gleichen Waffengattung angehören) aufgeteilt

Beim Ausrüsten der Waffe wird die Waffe auf dem Blatt „Ausrüstung“ in die jeweilige Spalte „linke Hand“ oder „rechte Hand“ eingetragen und der Schaden und eventuelle Boni auf dem ersten Blatt „Charakterbogen“ eingetragen.

Unterschiede zwischen Zweihänder, zwei Einhändern und Einhänder mit Nebenhand/Schild

Zweihänder werden ganz normal eingetragen, hierbei muss nicht viel beachtet werden. Ausnahme ist der Stab. Ein Stab gilt als Zweihandwaffen, kann allerdings auch ein Einhänder mit Nebenhand genutzt werden. Somit kann der Stab an sich allerdings nicht zum Kämpfen genutzt werden. Es können aber seine Boni ganz normal genutzt werden.

Zwei Einhänder können nur genutzt werden, wenn der Charakter die Fähigkeit „Beidhändigkeit“ besitzt. Beidhändigkeit ist nur bestimmten Klassen vorbehalten und kann über die Zauberfibel erlernt werden. Ein Held, der mit zwei Einhändern kämpft, schlägt immer mit beiden in einer Attacke zu, es gilt also der Schaden beider Waffen. Allerdings wird für jede Waffe separat gewürfelt. Mehr dazu findest du unter „3.2.1 Attacke Nahkampf“, Unterpunkt „Beidhändigkeit“.

WICHTIG! Nebenhandwaffen haben bei allem nur halbe Werte!

Einhänder mit Nebenhand oder Schild ist relativ einfach einzutragen. Die Werte von Schild oder dem Nebenhandgegegenstand, werden ganz normal bei Nebenhandwaffe eingetragen und den Werten des Helden zugerechnet. Während der Held mit seiner Einhandwaffe ganz normal Angriffe würfelt, dient die Nebenhand bzw. der Schild seiner entsprechenden Aufgabe.

WICHTIG! Ausrüstungs- und Waffenboni werden immer unter der Spalte „Boni“ vermerkt.

2) Ausrüstung

Ausrüstung wird ebenfalls in eine der Passenden Zeilen auf dem Blatt „Ausrüstung“ eingetragen und Boni und RW/MW auch zusätzlich im ersten Blatt „Charakterbogen“ vermerkt.

Set-Boni

Wenn ein Held Kopf, Brust, Beine, Handschuhe und Schuhe vom selben Rüstungstyp trägt, erhält er einen entsprechenden Bonus.

Level	Stoff	Leder	Platte
01-10	+5MP	+2ASW	+1RW
11-20	+10MP	+4ASW	+2RW
21-30	+15MP	+6ASW	+3RW
31-40	+20MP	+8ASW	+4RW
41-50	+25MP	+10ASW	+5RW

2. Proben

Sollte es, nach Ermessen des Spielleiters, erforderlich sein, für eine bestimmte Aktion eine Probe auf Erfolg oder Misserfolg zu würfeln, so wird hierzu das „Talente“-Blatt des Charakterbogens herangezogen.

Der Spielleiter bestimmt das zu prüfende Talent (es können allerdings auch Vorschläge der Spieler berücksichtigt werden, sofort die Argumente, genau dieses Talent zu nutzen, plausibel für den Spielleiter erscheinen).

Nach Auswahl des Talentes werden drei W20 nacheinander, auf die entsprechenden Attribute gewürfelt (Ausnahme Kampftalente). Hierbei muss der Wert des Attributes oder darunter gewürfelt werden. Sollte der Würfelwert den Attributwert überschreiten, kann der Spieler mit seinen Talentpunkten, welche er bei dem zu prüfenden Talent verteilt hat, nutzen, um den Würfelwert entsprechend nach unten zu korrigieren.

Bei verschiedenen Proben oder Herstellungsprozessen kann eine mindestens Anzahl von TP vorgegeben sein, die der Charakter benötigt, um überhaupt einen Versuch starten zu dürfen. In diesen Fällen werden die min. TP von den TP des Charakters für diese Probe abgezogen.

2.1 Erfolg

Wenn der Spieler alle 3 Würfe bestanden hat, kann anhand der noch übrigen Talentpunkte die Qualitätsstufe des Erfolges ermittelt werden, um somit spezielle Boni zu erhalten bzw die Aufgabe besonders gut bestanden zu haben.

übrige TP	0 - 5	6 - 10	11 - 20	>21
Qualitätsstufe	normal	gut	exzellent	meisterhaft

2.2 Misserfolg

Sollte der Spieler nicht alle drei Würfe bestehen oder in mindestens 2 von 3 Würfeln eine 20 gewürfelt haben, gilt die Probe als nicht bestanden. Je nach „Höhe“ des Misserfolges, kann der Spielleiter sich hier nun für eine, der Situation und Probe entsprechenden, „Bestrafung“ für den Spieler überlegen.

So könnte ein Spieler bei einem missglückten Kletterversuch herunterfallen und dadurch Schaden erleiden.

2.3. Erschweren und Erleichtern von Proben

Dem Spielleiter ist es nach eigenem Ermessen überlassen, eine Probe erschweren oder zu erleichtern, um z.B. die speziellen Widrigkeiten darzustellen. So kann eine Kletterprobe bei einer nassen Felswand bei Regen erschwert werden, um die schlechten Kletterbedingungen darzustellen.

Dasselbe Prinzip kann beim Erleichtern von Proben angewandt werden.

2.4 Geheime Würfe

Sollte eine Probe notwendig werden, in welcher der Spieler selbst nicht einschätzen soll, ob er nun richtigliegt (die Probe also bestanden hat) oder nicht, würfelt der Spielleiter verdeckt für den Spieler. So kann z.B. bei einer Probe auf Menschenkenntnis der Spielleiter würfeln und dem Spieler nun mitteilen, dass er der Meinung ist, dass man dem Charakter Vertrauen kann, obwohl der Charakter aber Böses im Schilde führt, die Probe auf Menschenkenntnis allerdings fehlgeschlagen ist.

So kann vermieden werden, dass die Spieler wissen, dass sie dem Charakter nicht trauen können, obwohl die Probe missglückt ist.

3. Kampf

Zu Beginn des Kampfes werden alle Reaktionszeiten aller am Kampf Beteiligten offengelegt und die Kampfreiheitenfolge, von niedriger zu hoher Reaktionszeit, festgelegt. Hierbei werden die Reaktionszeiten der Einzelnen Charaktere kumuliert über die einzelnen Runden.

Beispiel

Charakter 1 REA 6; Charakter 2 REA 8; Charakter 3 REA 14

Reaktionszeit	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
Char 1						x						x						x						x				
Char 2								x								x								x				
Char 3														x														x

In diesem Beispiel ist die Kampfreiheitenfolge wie folgt: Char1 – Char2 – Char1 – Char3 – Char2 – Char1 usw.

Es kann also passieren, dass ein Charakter mehrfach angreifen kann, obwohl einer noch gar nicht angegriffen hat.

WICHTIG! Sollten zwei Charaktere gleichzeitig angreifen, beginnt der mit der niedrigsten REA, sollten beide gleich sein, beginnt der mit der höchsten BEW, sollte dies auch gleich sein entscheidet der Spielleiter.

Sollte der Kampf durch einen Angriff eines Charakters oder Gegners eingeleitet worden sein, so wird dieser Angriff als erstes durchgeführt und anschließend wird der Kampf weiter, in vorher festgelegter Reihenfolge, fortgesetzt.

Hier kann nun jeder entscheiden, ob er eine Bewegung oder einen Angriff durchführt.

3.1 Bewegung

Jeder Charakter kann sich entsprechend seiner Bewegungspunkte fortbewegen. Dabei gilt 1m Distanz pro Bewegungspunkt. Sollte sich der Charakter, am Ende seiner Bewegung in Nahkampfreichweite befinden, kann er zusätzlich einen Nahkampfangriff ausführen. Dieser Nahkampfangriff hat allerdings nur die Hälfte der ATN.

3.2 Angriff

3.2.1 Attacke Nahkampf

Ein Nahkampfangriff kann nur von einem anliegenden Feld aus durchgeführt werden. Hierbei zählen auch diagonale Felder als anliegend. Der Angreifer kündigt an, welchen Gegner er angreifen möchte und dieser kann nun eine Verteidigungsart wählen. Er kann Blocken (BLK), Ausweichen (ASW) oder einen Verteidigungszauber nutzen (sofern vorhanden).

Beidhändigkeit

Helden die Beidhändigkeit nutzen würfeln jede Waffe separat aus, wobei die Nebenhandwaffe in allem nur halbe Werte hat (wie bereits eingetragen im Charakterbogen). Dabei ist der Blocken- und Ausweichenwert des Gegners allerdings auch halbiert.

Blocken oder Ausweichen

Nun wird der Attacke Nahkampf Wert (ATN) vom Angreifer minus den BLK/ASW Wert des Verteidigers gerechnet. Je nach Wert muss nun der Angreifer mit einem W20 eine passende Augenzahl würfeln, um den Angriff erfolgreich durchzuführen.

Errechnete Punkte	Bezeichnung	Würfelnzahl
-25 oder mehr	Eindeutig unterlegen	1
-24 bis -20	Unterlegen	1 bis 3
-19 bis -15	Deutlich schlechter	1 bis 5
-14 bis -10	Schlechter	1 bis 7
-9 bis -5	Leicht schlechter	1 bis 9
-4 bis 4	Gleich stark	1 bis 10
5 bis 9	Leicht besser	1 bis 11
10 bis 14	Besser	1 bis 13
15 bis 19	Deutlich besser	1 bis 15
20 bis 24	Überlegen	1 bis 17
25 oder mehr	Eindeutig überlegen	1 bis 19

Verteidigungszauber

Der Verteidiger kann auch statt BLK oder ASW zu nutzen, einen Verteidigungszauber sprechen. Diese sind mit der Bezeichnung „Verteidigungszauber“ gekennzeichnet und bewirken den jeweiligen Effekt bevor Schadenberechnung. Allerdings trifft der Angriffe in diesem Fall seinen Angriff immer.

3.2.2 Attacke Fernkampf und Attacke Magie

Bei Attacke Fernkampf (ATF) und Attacke Magier (ATM)verhält sich die Berechnung der Trefferchance fast genau wie bei ATN, nur mit dem Unterschied, dass hier auch die Entfernung zum Ziel und dessen Größe eine Rolle spielen. Die Werte der folgenden Tabelle werden von dem ATF bzw. ATM Wert des Angreifers entsprechend abgezogen bzw. hinzugerechnet bevor die Berechnung der Trefferchance (siehe ATN) vorgenommen wird

	Winzig	Klein	Durchschnitt	Groß	riesig
1m	0	1	2	4	6
2-3m	-1	0	1	2	4
4-5m	-2	-1	0	1	2
6-10m	-4	-2	-1	0	1
11-25m	-7	-4	-2	-1	0
26-50m	-10	-7	-4	-2	-1
Über 50m	-15	-10	-7	-4	-2

WICHTIG! Sollte sich ein befreundeter Charakter in Flugbahn eines Geschosses befinden, so besteht abhängig von seiner Größe, eine Chance ihn zu treffen.

Größe	winzig	klein	normal	groß	riesig
Chance	5%	20%	40%	60%	80%

In diesem Fall wird nach Ermittlung des Treffers, ein W100 vom Angreifer gewürfelt, um zu bestimmen, ob der befreundete Charakter getroffen wird oder nicht.

3.3 Mehrere auf einem Feld

Es können mehrere Charaktere auf demselben Feld stehen. Allerdings wird in diesem Fall die Bewegung jedes einzelnen stark beeinträchtigt und ATN, ATF und ATM sind um die Hälfte reduziert. Zusätzlich hat ein ATN eine Chance von 10% einen befreundeten Charakter zu treffen.

WICHTIG! Gleiches gilt auch wenn man zusammen mit einer gegnerischen Einheit auf demselben Feld steht.

3.4 Satus Effekte

Status Effekte werden anhand der im Zauber ausgewiesenen Chance mit W100 gewürfelt. Dies geschieht nicht nur bei einem getroffenen Angriff, sondern kann auch bei einem erfolgreich blockierten Angriff und einen Verteidigungszauber (solange nicht anders ausgewiesen). Die einzige Ausnahme sind erfolgreich ausgewichene Angriffe. Hier treten Status Effekte niemals auf.

Effekt, Schaden und Dauer der jeweiligen Status Effekte sind separat unter dem Punkt 4.5 Status Effekte zu finden.

3.5 Schwächungszauber

Bei Angriffszubern, welche keinen Schaden bzw. keinen direkten Schaden verursachen (gekennzeichnet durch „Schwächungszauber“), wird die Trefferchance, wie in Punkt „3.2.1 Attacke Nahkampf“ beschrieben, berechnet. Mit dem Unterschied, dass vom Angreifer ATM und vom Verteidiger Geisteswiderstand (GWS) zur Berechnung herangezogen wird.

3.6 Heil- und Stärkungszauber

Hier ist nicht viel zu beachten. Diese Zauber treffen immer, außer der Zaubernde hat durch einen Status eine Einschränkung, auf welche er achten muss.

3.7 Schaden

Nachdem ein Angriff erfolgreich durchgeführt wurde, wird der entstandene Schaden berechnet. Dazu wird der Schadenswert des Angriffes genommen (wird bei ATN und ATF anhand der Waffe/n berechnet und ist bei Schadenszaubern ausgewiesen). Von diesem wird dann der Rüstungswert (RW), bei Physischen Attacken bzw. der Magiewiderstand (MW), bei Magieattacken, abgezogen. Danach würfelt der Angreifer mit W100 auf seine kritische Trefferchance (KRT). Sollte dies positiv ausfallen, so wird der Schaden verdoppelt.

Sollte der Verteidiger nun einen Schildzauber auf sich haben, absorbiert nun dieser den Schaden bis entweder der Schild oder der eingehende Schaden aufgebraucht ist. Wenn der Schild aufgebraucht ist, wird der restliche Schaden von den Lebenspunkten (LP) des Verteidigers abgezogen.

WICHTIG! Sollte ein Gegner eine Schwäche oder Resistenz gegen ein bestimmtes Element haben, wird dies bei der Schadenberechnung vom Spielleiter bekannt gegeben und der Schaden wird dementsprechend modifiziert.

3.8 Aufleveln

Sobald ein Charakter die erforderliche Menge an Erfahrungspunkten erhalten hat, wirkt sofort das neue Level und er kann die neuen Punkte verteilen (ein laufender Kampf muss allerdings erst beendet werden)

Erfahrungspunkte können durch Monster und Quests, entsprechend der gekennzeichneten Höhe verdient werden. Außerdem gibt es für jede missglückte Probe 10 Erfahrungspunkte, da der Charakter aus diesem Misserfolg gelernt hat.

Sobald ein Charakter ein neues Level erreicht hat, bekommt er 10 Skillpunkte, 5 Talentpunkte zur freien Verteilung und die LP und MP steigen um die Anzahl der anfänglichen Erholungswürfel.

Beispiel: Ein Nordmann, Berserker startet mit 7 LP Erholungswürfeln und 3 MP Erholungswürfel. Folglich erhält er bei jedem LVL UP 7 LP und 3 MP.

3.9 Leben und Mana auffüllen

Es gibt 4 Wege LP und MP wieder aufzufüllen.

1) Zauber

Es gibt verschiedene Zauber, welche Leben oder Mana regenerieren. Bedingungen und Kosten des Zaubers sind in der Zauberfibel vermerkt.

2) Tränke

Verschiedene Heil- und Manatränke können die entsprechenden LP oder MP auffüllen. Die Höhe der Wiederherstellung hängt vom jeweiligen Trank ab und kann der Beschreibung entnommen werden. Tränke können dank dem Handwerkstalent „Alchemie“ hergestellt, beim Händler erworben oder bei Kämpfen gefunden werden.

3) Nahrung und Getränke

Einige Lebensmittel können auch den Effekt haben, LP und MP zu regenerieren. Sollte dies der Fall sein, so ist der genaue Effekt deren Beschreibung zu entnehmen.

4) Schlaf

Eine ruhige Nacht kann auch den Charakter zur Erholung verhelfen. Bei einem guten Schlaf werden die jeweiligen Erholungswürfel für LP und MP gewürfelt und dessen Wert bestimmt die Höhe an regenerierten LP und MP. Hier ist es dem Spielleiter freigestellt, die Anzahl der Erholungswürfel (weniger für schlechten Schlaf, mehr für besonders guten Schlaf) zu verändern.

3.10 Tod und Wiederbelebung

Der Tod eines Spielers ist nicht endgültig. So kann ein Spieler mit Hilfe eines Zaubers oder Gegenstandes wieder zurück in Leben geholt werden. Die genauen Bedingungen und Kosten für den Zauber bzw. den Einsatz des Items, sind der jeweiligen Beschreibung zu entnehmen.

3.11 Plündern

Nachdem ein Kampf erfolgreich beendet wurde, können die besiegten Feinde geplündert werden. Hierbei werden vom Spielleiter alle „Plünderungen“ (siehe Gegnerbeschreibung) von jeweils gleichen Gegnern zusammengerechnet und durch die Anzahl an Spielern geteilt, um festzustellen, wie oft jeder Spieler auf eine „Plünderung“ würfeln darf. Bei überschüssigen „Plünderungen“, die nicht gleichmäßig aufgeteilt werden können, ist die Verteilung dem Spielleiter überlassen.

Jeder Spieler kann dann so oft wie er „Plünderungen“ hat, einen W12 würfeln und der Spielleiter offenbart die geplünderten Gegenstände und Geld (siehe Gegnerbeschreibung).

4. Allgemeine Regelungen

4.1 Nahrung und Schlaf

Nahrung und Schlaf sind ein Muss, unterliegen allerdings keinem messbaren Zähler. Das Hunger-, Durst- und Müdigkeitsgefühl der Charaktere liegt allein im Ermessen des Spielleiters. Ein Mangel kann jedoch auch vom Spielleiter mit Erschwerissen auf Proben bestraft werden.

WICHTIG! Sollte ein Charakter Nachteile wie „Fressack“, „Schluckspecht“ oder „Alkoholismus“ haben, gelten deren Regelungen.

Auch in Bezug auf Schlafkomfort kann der Spielleiter Boni oder Mali frei bestimmen, je nach Schlafsituation.

Sondereffekte bei Nahrung und Getränken sind der jeweiligen Beschreibung aus dem „Vorratslager“ zu entnehmen.

4.2 Vorteile und Nachteile

Vorteile und Nachteile können, müssen aber nicht vom Spieler gewählt werden, können allerdings vom Spielleiter vergeben werden.

WICHTIG! Vorteile und Nachteile sollten von Spieler und auch von Spielleiter so gewählt werden, dass es zum einen Sinn ergibt, dass dieser Charakter diese hat und zum anderen nicht den Charakter unspielbar machen.

z.B. wäre es nicht klug vom Spielleiter, einem Charakter eine Wasserphobie zu geben, wenn das Abenteuer zum Großteil auf dem Meer spielen soll.

4.3 in Charakter

Es sollten vor Spielbeginn wesentliche Charakterzüge jedes Charakters kurz erläutert werden. (Gern auch nur mit dem Spielleiter, sollte das der Spieler so wünschen) Im Laufe des Abenteuers hat sich jeder Spieler an diese Charakterzüge zu halten. Sollte ein Spieler, welcher einen dummen Haudrauf spielt, plötzlich mit einem Plan daherkommen, wie alle Gegner geschickt umgangen werden können und der Schatz lautlos zu holen ist, sollte der Spielleiter einschreiten. Sollte Verhalten entgegen der Charakterzüge eines Spielers häufiger vorkommen, so kann der Spielleiter hierfür auch Strafen verhängen.

4.4 Herstellen und Aufwerten

Unter den Handwerkstalenten gibt es verschiedene Berufe, zu welchen man Rezepte im Laufe des Abenteuers finden oder kaufen kann. Diese Rezepte weisen aus, was hergestellt wird, welche Materialien benötigt werden und wie viel Boni oder Malus beim erwürfeln der Probe angewendet werden muss. (siehe 2.3. Erschweren und Erleichtern von Proben)

Proben werden wie unter Punkte „2 Proben“ beschrieben durchgeführt. Sollte die Probe beim Herstellen nicht gelingen, so sind alle Materialien aufgebraucht und der Gegenstand konnte nicht hergestellt werden. Beim Aufwerten werden bei Fehlschlag zwar auch alle Materialien verbraucht, aber der Gegenstand bleibt erhalten.

WICHTIG! Auch hier gilt das Prinzip: Sollte eine Probe bestanden werden und noch TP übrig sein, kann der hergestellte Gegenstand auch zusätzliche Boni erhalten. Höhe und Art der Boni liegt im Ermessen des Spielleiters.

4.5 Statuseffekte

Bekehrt – Ziel kämpft für 1W4 Runde für den Zaubernden

Betäubt – Ziel ist für 1W4 Runden handlungsunfähig

Blutend – Ziel erleidet pro Runde folgenden Blutungsschaden (lvl 1-10 = 5; 11-20 = 10; 21-30 = 15 usw.)

Brennend – Ziel erleidet pro Runde folgenden Feuerschaden (lvl 1-10 = 5; 11-20 = 10; 21-30 = 15 usw.)

Eingefroren - Ziel ist für 1W4 Runden handlungsunfähig

Geblendet – Ziel sieht für 1W4 Runden nichts mehr (Spieler muss mit Augen zu spielen)

Gefesselt – Ziel gefesselt bis es befreit wurde (durch Zauber hervorgerufen kann der Effekt eine Rundenbegrenzung haben – siehe Zauberbeschreibung)

Liegend – Ziel wurde zu Boden gestoßen und braucht eine Runde um wieder aufzustehen

Markiert – Ziel wurde markiert und erhält folgen Bonusschaden pro Treffer (lvl 1-10 = 1W4; 11-20 = 1W6; 21-30 = 1W8; 31-40 = 1W10; 41-50 = 1W12)

Schlafend – Ziel ist für 1W4 handlungsunfähig oder bis es geweckt wurde

Verängstigt – Ziel greift weder an, noch verteidigt, weder zaubert für 1W4 Runden

Vergiftet - Ziel erleidet pro Runde folgenden Naturschaden (lvl 1-10 = 5; 11-20 = 10; 21-30 = 15 usw.)

Verstummt – Ziel kann für 1W4 weder reden noch zaubern

Verwirrt – Ziel hat für 1W4 Runde eine 50% Chance einen befreundeten Charakter anzugreifen