

PATHFINDER[®]

ROLLENSPIEL[™]



AUSBAUREGELN IV: KAMPAGNIEN



PATHFINDER **ROLLENSPIEL**

AUSBAUREGELN IV: KAMPAGNIEN



AUSBAUREGELN IV: KAMPAGNIEN

IMPRESSUM

Lead Designer: Jason Bulmahn

Designers: Stephen Radney-MacFarland und Sean K Reynolds

Authors: Jesse Benner, Benjamin Bruck, Jason Bulmahn, Ryan Costello, Adam Daigle, Matt Goetz, Tim Hitchcock, James Jacobs, Ryan Macklin, Colin McComb, Jason Nelson, Richard Pett, Stephen Radney-MacFarland, Patrick Renie, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, James L. Sutter, Russ Taylor und Steven Townshend

Cover Artist: Wayne Reynolds

Interior Artists: Eric Belisle, Sam Burley, Jorge Fares, Grafit, Miguel Regodón Harkness, Jon Hodgson, Tim Kings-Lynne, Jim Nelson, Emiliano Petrozzi, Roberto Pitturru, Dmitry Prosvirnin, Maichol Quinto, Jason Rainville, Lydia Schuchmann, Bryan Sola, Kevin Yan und Ryan Yee

Creative Director: James Jacobs

Editor-in-Chief: F. Wesley Schneider

Senior Editor: James L. Sutter

Development: Logan Bonner, Ryan Macklin, Stephen Radney-MacFarland und Sean K Reynolds

Editing: Judy Bauer, Logan Bonner, Christopher Carey, Ryan Macklin und Patrick Renie

Editorial Assistance: Adam Daigle, Rob McCreary und Mark Moreland

Senior Art Director: Sarah E. Robinson

Art Director: Andrew Vallas

Graphic Designer: Sonja Morris

Production Specialist: Crystal Frasier

Publisher: Erik Mona

Paizo CEO: Lisa Stevens

Chief Operations Officer: Jeffrey Alvarez

Director of Sales: Pierce Watters

Marketing Director: Jenny Bendel

Finance Manager: Christopher Self

Staff Accountant: Kunji Sedo

Chief Technical Officer: Vic Wertz

Senior Software Developer: Gary Teter

Campaign Coordinator: Mike Brock

Project Manager: Jessica Price

Customer Service Team: Cosmo Eisele, Erik Keith und Sara Marie Teter

Warehouse Team: Will Chase, Michael Kenway, Heather Payne, Matt Renton, Jeff Strand und Kevin Underwood

Website Team: Ross Byers, Liz Courts, Lissa Guillet und Chris Lambertz

Special Thanks: Ryan Dancey, Clark Peterson und the proud participants of the Open Gaming Movement.

Deutsche Ausgabe: Ulisses Spiele GmbH

Originaltitel: Ultimate Campaign

Übersetzung: Ulrich-Alexander Schmidt

Lektorat: Peter Basedau, Günther Kronenberg, Thorsten Naujoks, Anne-Janine Naujoks-Sprengel, Ralph Schäfer, Oliver von Spreckelsen, Aeringa Voino

Layout: Thomas Michalski

Dieses Spiel ist Gary Gygax und Dave Arneson gewidmet.

Es basiert auf den Rollenspielregeln, welche Gary Gygax und Dave Arneson entwickelt haben und die von Monte Cook, Jonathan Tweet, Skip Williams, Richard Baker und Peter Adkison entwickelte 3. Edition inspirierten.

Die Entstehung dieses Spiels wäre nicht möglich gewesen ohne den Einsatz und die Leidenschaft Tausender Spieler, die beim Testen und Entwickeln geholfen haben. Ein Dank an euch alle, für die Zeit und die Mühen, die ihr investiert habt

Dieser Band ist mit der Open Game License (OGL) kompatibel und kann für das Pathfinder Rollenspiel oder die Edition 3,5 des ältesten Fantasy-Rollenspiels der Welt benutzt werden. Die OGL kann auf Seite 254 dieses Produktes nachgelesen werden.

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration.)

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Gaming License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Pathfinder Roleplaying Game Ultimate Campaign is published by Paizo Inc. under the Open Game License version 1.0a © 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, GameMastery, and Pathfinder Society are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Module, Pathfinder Player Companion, and Pathfinder Tales are trademarks of Paizo Inc. © 2014 Paizo Inc. © 2014 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten.



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US50014PDF
ISBN 978-3-86889-789-0



Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com

INHALTSVERZEICHNIS

VORWORT	4	KAPITEL 4: KÖNIGREICHE UND KRIEG	196
		Einleitung	198
KAPITEL 1: CHARAKTERHINTERGRUND	6	Aufbau eines Königreiches	198
Einleitung	8	Begrifflichkeiten	198
Das Entwickeln eines Hintergrunds	8	Gründung eines Reiches	200
Kind	9	Anführerpositionen und Regierungsämter	200
Jugendlicher	12	Baupunkte	204
Erwachsener	13	Aufbau eines Zuges	205
Hintergrundgenerator	16	Erlasse	208
Wesenszüge	51	Gebietsverluste	209
Nachteile	64	Geländeverbesserungen	210
Questtalente	66	Ortschaften und Stadtviertel	211
		Gründung von Ortschaften	212
		Gebäude	213
KAPITEL 2: ZWISCHEN DEN ABENTEUERN	74	Ereignisse	220
Einleitung	76	Gebäuderepräsentationen	224
Aktivitäten zwischen Abenteuern	84	Stadtplan	226
Geschäftsführer	88	Königreichsbogen	227
Räume und Teams	90	Optionale Regeln	228
Gebäude und Organisationen	107	Massenkampf	234
Ereignisse zwischen Abenteuern	114	Schlachtphasen	236
Buchhaltung	130	Angreifen und Schaden erleiden	236
		Schlachtfeldbedingungen	237
KAPITEL 3: KAMPAGNENSYSTEME	132	Armeetaktiken	237
Einleitung	134	Strategieübersicht	239
Abstammung	134	Flucht	239
Beziehungen	138	Flucht, Niederlage oder Sieg	239
Ehre	142	Erholung	239
Erkundungen	146	Anführer und Befehlshaber	239
Feilschen	152	Armeeressourcen	241
Gefährten	154	Besondere Fähigkeiten	242
Gesinnung	162	Spielercharakter in der Schlacht	245
Investitionen	166	Optionale Massenkampfregeln	246
Junge Charaktere	168	Beispielarmeen	247
Kontakte	170	Armeebogen	251
Magische Gegenstände erschaffen	176		
Ruf und Ruhm	182	INDEX	252
Ruhestand	188	OGL	254
Steuern	190		
Umschulung	192		



VORWORT

VORWORT

Wenn ihr einen umfassenden und farbenfrohen Charakterhintergrund erstellt oder einen Moment zwischen den Kämpfen gegen Monster ausspielt, erwacht eine Pathfinderkampagne zu wahren Leben, da ihr euch mit euren Charakteren befasst und wie sie auf ihre Umgebung einwirkt. Dieses Buch bietet Spielern und Spielleitern vielfältige Möglichkeiten, eine Kampagne zu bereichern und sogar zu verändern. Es gibt die Möglichkeit, in Ortschaften Geld zu verdienen, Fertigkeiten umzulernen, Königreiche zu beherrschen und ruhmreiche Schlachten zu schlagen. Wer nach weiteren Optionen sucht, wie sein Charakter im Kampf oder bei der Ausübung von Magie beeindruckender werden könnte, dem seien die *Ausbauregeln: Magie* und *Ausbauregeln II: Kampf* ans Herz gelegt.

ZUR NUTZUNG DIESES BUCHES

Dieses Buch ist ähnlich organisiert wie das *Grundregelwerk*: Jedes Kapitel enthält thematisch zusammenhängende Regeln. Im Folgenden findest du einen Überblick über jedes Kapitel mit Beispielen für das darin befindliche Material. Zusammen mit dem Inhaltsverzeichnis auf der vorangegangenen Seite und dem Index am Ende des Bandes solltest du spezifische Themen schnell und leicht nachschlagen können.

Kapitel 1 – Charakterhintergrund: Dieses Kapitel enthält neue, detaillierte Methoden zur Ausarbeitung des Hintergrundes eines Charakters von der Geburt, über Kindheit und Jugend bis hin zur Entscheidung für die Klasse, in der er seine

erste Stufe gewählt hat, sowie die Mühen und Anstrengungen, mit denen er noch vor Erreichen der ersten Charakterstufe konfrontiert wurde. Dieses Kapitel enthält Hinweise, wie man einen Charakter ausformen kann. Außerdem werden Zufallstabellen geboten, mit denen man einen Charakter entweder auswürfeln oder aus denen man Details auswählen kann, sollte man bereits eine Vorstellung vom zu erschaffenden Charakter besitzen. Welche Auswahl man in den verschiedenen Stadien des bisherigen Lebens des Charakters, seinen Eltern und den Umständen seiner Kindheit trifft, eröffnet Zugang zu später im Kapitel aufgeführten Charakteroptionen.

Im Anschluss werden Wesenszüge behandelt; dieses Konzept wurde erstmals in den *Expertenregeln* eingeführt. Die dort aufgeführten Wesenszüge sind (teilweise aktualisiert) in diesem Band mit vielen neuen abgedruckt. Danach folgen Nachteile – quasi das Gegenteil der Wesenszüge. Jeder Nachteil ist eine Schwäche des Charakters (die Wahl eines Nachteils ermöglicht die Wahl eines weiteren Wesenszuges). Und schließlich führt dieser Abschnitt Questtalente ein, eine besondere Talentart, welche ein wenig wie persönliche Questen funktioniert. Ein Charakter, der ein Questtalent wählt, erhält einen Bonus oder eine Fähigkeit, welche sich noch verbessern, wenn er ein bestimmtes Ziel oder den Eintritt einer bestimmten Bedingung erreicht.

Kapitel 2 – Zeit zwischen den Abenteuern: Was machen Spielercharaktere während der Zeit, die sie zwischen ihren Abenteuern in Ortschaften verbringen? Um diese Übergangszeiten auszufüllen, kommen drei neue Komponenten ins Spiel: Aktivitäten, welche Charaktere ausführen können, um beim nächsten

Abenteuer einen kleinen Vorsprung zu erlangen, Möglichkeiten, in Ortschaften durch den Bau von Gebäuden und die Gründung von Organisationen zu investieren, sowie zufällige Ereignisse, die eintreten können, während die SC im Ort sind.

Die Charakteren in Ortschaften offenstehenden Aktivitäten benötigen einen Tag oder mehr – perfekt also für die Zeit zwischen den Spielsitzungen, wenn Spieler und Spielleiter zusammenarbeiten können. Zu diesen Aktivitäten gehören die Herstellung von Gegenständen, Geldverdienen, Informationen sammeln, Zauber erforschen, Recherchen betreiben, das nächste Abenteuer planen und anderes.

Andere Aktivitäten betreffen die Errichtung und Einrichtung von Räumlichkeiten sowie das Zusammenführen von Gruppierungen zur Errichtung von Gebäuden und der Gründung von Organisationen. Bei diesen Gebäuden und Organisationen kann es sich um Geschäfte handeln, die Einkommen erzeugen, Gegenstände des persönlichen Gebrauchs der SC oder sogar vom SL festgelegte Questziele. Um derartiges zu erschaffen, ist mehr als Gold und ein paar Arbeitsstunden erforderlich – durch Arbeit, Güter, Einfluss auf die örtliche Bevölkerung und magische Hilfsmittel können SC ein bleibendes Zeichen in einer Stadt und ihrer eigenen Geschichte setzen.

Wenn Spielercharaktere Gebäude errichten und Organisationen gründen, können ihnen zufällig bestimmte Dinge geschehen. Manche davon sind vorteilhaft – die Produktion kann steigen, eine Berühmtheit kann zu Besuch kommen oder sie könnten eine unerwartete Erbschaft erlangen. Manche sind aber auch nachteilig: Kriminelle Aktivitäten, Feuer oder Aufstände. Selbst wenn ihr nicht mit Gebäuden und Organisationen spielt, können Spielleiter diese Ereignisse immer noch verwenden, um eine Ortschaft mit Leben zu erfüllen, so dass sie kein beliebiger, rasch wieder vergessener Ort ist, in dem nichts passiert, außer dass die Gruppe dort die neuesten Beutestücke verkauft.

Kapitel 3 – Kampagnensysteme: Dieses Kapitel enthält allerlei Optionen zur Verbesserung einer Kampagne. Du bist hier genau richtig, wenn du nach Regeln suchst, um Dinge wie spielwiesenartige Erkundungen deiner Kampagne, schrittweise Gesinnungswechsel, komplexe Beziehungen, Ruhm und Ehrenkodices, Charaktere neutrainieren und anderes einzuführen. Jedes der vorgestellten 15 optionalen Systeme fügt deiner Kampagne eine neue Dimension hinzu, egal ob du nur eines, einige oder sogar alle verwendest. Diese optionalen Systeme modifizieren unterschiedliche Teile des Spiels, darunter die Charaktererschaffung, die in Ortschaften verbrachte Zeit, die Folgen der Handlungen der Charaktere, lange Reisen usw. Du kannst diese Optionen einführen und wieder verwerfen, wie es deine Kampagne verlangt.

Kapitel 4 – Königreiche und Krieg: Dieses Kapitel deckt zwei breite Konzepte ab: Den Aufbau eines Königreichs und die Kriegsführung mit Armeen. Der erste Abschnitt, Königreiche, nutzt die Königsregeln und Ideen des Abenteuerpfades *Königsmacher* und erweitert sie noch. Die SC werden zu Herrschern eines Königreichs – Könige und Königinnen, Hohepriester, Generäle, Diplomaten, Landvögte, Erste Spione und andere mehr. Diese Regeln können genutzt werden, egal ob das Königreich aus einem winzigen Dorf und ein paar umliegenden Gehöften besteht oder eine ausgedehnte Nation mit vielen Städten und weiten Ländereien ist. Ein Königreich kann von Grund auf entwickelt werden, der Vasall eines größeren Imperiums sein oder auch mittels Tapferkeit und Ruhm gewonnen werden, so dass die Bewohner die Anführer bitten, zu bleiben und zu herrschen.

Das Regieren und Leiten eines Königreichs erfordert einen völlig anderen Maßstab als das Abenteuerleben oder das in

Kapitel 2 vorgestellte System für die Zeit zwischen Abenteuern. Ein Zug für ein Königreich dauert einen Monat innerhalb der Kampagne. In dieser Zeit können die SC Ansiedlungen bauen, ihr Gebiet erweitern, Steuern erheben, Feiertage ausrufen usw.. Doch keine Sorge: Die SC haben immer noch ausreichend Zeit für Abenteuer, da ihr Land sie nur für 7 Tage im Monat benötigt. Und sicherlich dient es jedem zum Vorteil, wenn sie in der restlichen Zeit das Land von Monstern befreien und sich um andere finstere Bedrohungen kümmern.

Ein Königreich erfordert nicht nur Zeit; die Unterhaltskosten einerseits und die Ressourcen eines Reiches andererseits umfassen mehr als nur Tausende an Goldstücken. Dieses Kapitel nutzt Baupunkte als Währung, eine allgemeine Währungsform, welche für den Unterhalt und Ausbau einer Nation genutzt wird. In den Frühphasen der Errichtung eines Reiches können die Spieler noch das hartverdiente Gold ihrer SC zu Baupunkten konvertieren, doch eigentlich sollte jeder Herrscher auf ein Königreich abzielen, welches sich selbst finanzieren kann (und dabei noch Gewinn produziert).

Königreiche sind nur selten ruhige Orte. Jeden Monat können viele Arten von Ereignissen eintreten, manche positiv, andere gefährlich. Eine Nation aufzubauen ist selbst unter günstigsten Umständen eine Angelegenheit voller unvorhersehbarer Ereignisse. Jeden Monat wird daher ein neues Ereignis bestimmt. Möglicherweise stößt man bei einer Ortschaft auf Gold, vielleicht kommt es zu Fehden, kommen Berühmtheiten oder Inquisitoren zu Besuch, machen Gelehrte eine Entdeckung oder sorgt jemand für einen öffentlichen Skandal – alles Mögliche kann in einem Königreich passieren. Wie bei Kapitel 2 liefern diese Ereignisse auch Kampagnenideen und –material, sollten die SC nicht die Herren einer Nation sein – ein SL kann sie nutzen, um die Reisen der SC farbiger zu gestalten oder spannende Abenteueransätze zu erschaffen.

Der letzte Abschnitt des Bandes ist das Massenkampfsystem, mit dem ausgedehnte, schnelle Schlachten zwischen zwergischen Armeen, Halbblingspähtruppen, elfischer Kavallerie, untoten Horden und anderen Truppen ausgespielt werden können. Die Regeln decken das Aufstellen und den Unterhalt von Armeen unterschiedlicher Größe mit unterschiedlichen besonderen Fähigkeiten ab. Hinzu kommen Armeebefehlshaber, welche ihren Truppen noch weitere Eigenschaften verleihen.

Ein Krieg ist natürlich ein größeres Unterfangen als die Geplänkel und Scharmützel, die du aus einem Gewölbe gewohnt bist, da ein Zug mehrere Minuten oder sogar eine Stunde dauern kann. In dieser Zeit legen die Spieler die Taktiken für ihre Armee (oder Armeen im Fall eines großen Krieges mit vielen Einheiten) fest, sehen zu, wie Pfeile und Kampfzauber im Fernkampf eingesetzt werden und wie im ruhmreichen Nahkampf Stahl auf Stahl prallt.

Schlachten können nicht nur durch die Vernichtung gegnerischer Streitkräfte gewonnen werden, sondern auch indem man sie zermürt – dies bedeutet, dass man derart umfassende Verheerungen verursacht und Furcht erzeugt, dass dem Gegner nur die Flucht bleibt. Doch selbst dann ist die Geschichte dieser Schlacht noch nicht beendet, da siegreiche Befehlshaber mit jeder gewonnenen Schlacht an Können und Kampfkunst wachsen. Die Befehlshaber der unterliegenden Seite können gefangen genommen und gegen Lösegeld freigelassen oder getötet werden. Und überlebende Armeen, egal ob auf der Sieger- oder Verliererseite, müssen erlittene Verluste durch Heilung und Neurekrutierung ausgleichen.

Diese Regeln sind mit den Königsregeln abgestimmt, sind von diesen aber nicht abhängig. Du kannst also Massenkämpfe spielen, ohne zugleich ein Königreich führen zu müssen.



1 CHARAKTERHINTERGRUND



Es ist unverkennbar, Herr.“ Ezren nickte in Richtung des gewaltigen, in uralten Marmor gemeißelten Baummotivs. „Diese Aufzeichnungen benennen alle wichtigen Mitglieder Eurer Familie. Sie reichen ein Dutzend Generationen zurück.“

Der königliche Berater hob seine Fackel. Ihr Licht erreichte gerade so die höchsten Äste. „Niemand kann Eure Ansprüche bestreiten, mein Fürst!“

„Nun ...“ Der Magier runzelte die Stirn. „Könige, Königinnen, Helden, Tyrannen – die Blutlinie ist recht kräftig. Es gibt sogar eine ... ahem ... göttliche Verbindung.“

„Was?!“ Seine Majestät wirbelte auf dem Absatz herum. „Meine Familie stammt von den Göttern ab?“

„Nicht ... per se.“ Ezren verzog das Gesicht und sprach sehr vorsichtig weiter. „Kennt Ihr zufällig Mitglieder Eurer Familie, die mit Hörnern oder Hufen geboren wurden?“

EINLEITUNG

Der Hintergrund eines Charakters beschreibt die bedeutenden Ereignisse, Leute und Erfahrungen, aus denen seine Hintergrundgeschichte bis zu dem Zeitpunkt besteht, zu dem er seinen ersten Auftritt in der Saga der Kampagne hat. Manche Charaktere werden unter außergewöhnlichen Umständen geboren und von Prophezeiungen und Omen angekündigt. Andere führen völlig normale Leben, bis ein dramatisches Ereignis sie auf jene gefährlichen Pfade führt, die von Helden und Monstern bereist werden. Der Hintergrund eines Charakters ist die Basis komplexer Motive und emotionaler Verwundbarkeiten. Daher bestimmen diese früheren Erfahrungen auch, wie der Charakter gegenwärtig in bestimmten Situationen reagiert. Würde das Kind einer Göttin und eines Sterblichen gewöhnliche Kreaturen als niedere Wesen betrachten? Wie reagiert jemand, der in bitterer Armut aufgewachsen ist, wenn man ihn bestiehlt? Wie verhält man sich gegenüber Klerikern anderer Religionen, wenn die eigenen Geschwister von einer militanten Theokratie als Ketzler verbrannt wurden? Wenn du einen neuen Charakter spielst, erhältst du durch die Einzelheiten seines Hintergrunds ein rasches Verständnis für seine Vergangenheit und kannst leichter in seine Haut schlüpfen und ihn besser verkörpern. Im Laufe der Kampagne werden dann die ersten Abenteuer schrittweise Teil seines Hintergrunds und bilden eine nahtlose Kette von Ereignissen, welche sein Leben ausmachen und sich auf seine sich ständig verändernde und weiterentwickelnde Persönlichkeit auswirken.

DAS ERSCHAFFEN EINES HINTERGRUNDES

Es gibt mehrere Möglichkeiten, wie du mit Hilfe dieses Bandes einen Charakterhintergrund angehen kannst. Ein Ansatz ist die organische Methode, bei der du Details zu einem Charakter mithilfe der Fragen in den folgenden Abschnitten dieses Kapitels erarbeitest. Alternativ kannst du den auf Seite 16 beginnenden Hintergrundgenerator nutzen, um die Geschichte eines Charakters zufällig zu erstellen. Natürlich kannst du die Tabellen des Generators auch zur Inspiration verwenden und deiner Vorstellungskraft freien Lauf lassen, während du jene Elemente auswählst, die dich auf Ideen bringen oder zu dem Bereich passen, mit dem du dich befassen willst.

Bei veröffentlichten Pathfinder-Abenteurpfaden hast du oft Gelegenheit, Kampagnenwesenszüge auszuwählen, welche deinen Charakter thematisch mit einer für den Abenteuerpfad relevanten Handlung verbinden. Besprich dich mit deinem Spielleiter, ob es solche Wesenszüge auch für seine Kampagne gibt – sie bilden ein gutes Fundament, zu dem man zur Kampagne passende Details aus diesem Band hinzufügen kann, die man zufällig auswürfelt oder direkt auswählt.

Egal wie du die Entwicklung des Hintergrunds deines Charakters angehst, der nächste Schritt besteht darin, den Hintergrund mit Spielmechanismen auszudrücken. Wähle zwei Wesenszüge (oder drei Wesenszüge und einen Nachteil), die den dir vorschwebenden Hintergrund einfangen. Wesenszüge und Nachteile findest du ab Seite 51. Diese Wesenszüge liefern kleine Boni und spiegeln die Fertigkeiten und das Wissen wieder, welche dein Charakter im Rahmen seiner bisherigen Erfahrungen erlangt hat. Solltest du einen Nachteil auswählen, repräsentiert dieser eine emotionale Verwundbarkeit oder eine Charakterschwäche, welche mehr als nur ein kleiner

mechanischer Nachteil sein soll, sie dient – weitaus wichtiger – als rollenspielerisches Mittel, um interessante Entscheidungen zu treffen. Schließlich ist niemand perfekt!

Einen Hintergrund ausarbeiten

Ehe du mit der Art am Hintergrund deines Charakters zu arbeiten beginnst, würfle seine Attributswerte aus und bestimme seine Volks- und Klassenzugehörigkeit. Dies sind wichtige Basisinformationen, zu denen die Hintergrundgeschichte passen sollte.

Die folgenden Abschnitte dieses Kapitels befassen sich mit dem Leben des Charakters ab seiner Geburt – Kindheit, Jugend und welche Weltanschauung er als junger Erwachsener entwickelt hat. Jeder Abschnitt enthält eine Reihe von Fragen, über die du nachdenken solltest. Du musst nicht *alle* Fragen beantworten können – vielleicht ziehst du es auch vor, manche Dinge im Laufe des Spiels zu entdecken. Es könnte dir aber leichter fallen, dich in deinen Charakter hineinzusetzen, wenn du über die Fragen nachdenkst und dabei weitere Informationen gewinnst, mit denen du arbeiten kannst. Diese Fragen sind Hilfsmittel, damit du deine Vorstellungskraft auf bestimmte Punkte des Lebens des Charakters konzentrieren kannst, um aufgrund dieser Fragen gute Ansätze für Rollenspiel und Handlung für dich, deine Gruppe und deinen SL zu finden.

Das Ausarbeiten eines einzigartigen Charakterkonzepts

Manchmal mag es als Herausforderung erscheinen, einen Charakter erschaffen zu wollen, der nicht nur originell ist, sondern sich auch von anderen Angehörigen desselben Volkes und derselben Klasse unterscheidet. Ein Charakter wird schnell zu einem Stereotypen seiner Klasse oder seines Volkes – der biertrinkende Zwergenkämpfer mit seiner Streitaxt, der schnelle und weise elfische Waldläufer, der mit seinem Langbogen durch die Wälder schleicht, der kindliche, leise Halblingschurke usw. An all dem ist zwar nichts falsch und alle diese Charakterkonzepte mögen Spaß zu spielen sein – schließlich gibt es einen Grund, weshalb sie überhaupt erst zu kulturellen Archetypen geworden sind. Dennoch hätten wir im Folgenden einige Techniken, wie du dich von Stereotypen lösen kannst:

Originalität: Wenn du dich um jeden Preis bemühst, originell zu sein, wirst du wahrscheinlich enttäuscht sein, solltest du feststellen, dass jemand diese Idee bereits in einem Buch, Film, Spiel oder einer anderen Art von Medium benutzt hat. Originelle *Ideen* sind schwer zu finden, doch jede *Person*, die dir begegnet, ist einmalig und durch ihre individuellen Erfahrungen geformt. Statt nach einem originellen Konzept zu suchen, versuche lieber, dich auf die Erfahrungen zu konzentrieren, welche das Leben deines Charakters definieren und ihm seine Persönlichkeit und seine Weltanschauung verleihen. Spezifische Erfahrungen helfen dir dabei, dich von Stereotypen und Klischees zu lösen.

Die Dritte Idee: Wenn du nach Ideen suchst, hilft es zuweilen, deine erste und zweite Idee einfach zu ignorieren und dich erst ernsthaft mit der dritten, vierten und fünften Idee zu befassen. Auf diese Weise forderst du dich selbst heraus, dich mit anderen, interessanteren Möglichkeiten voller ungenutzten Handlungspotentiale zu befassen. Die einfachen Ideen dagegen hat man in der Regel zuerst, weil man sie schon einmal irgendwo gesehen hat.

Gegensätze: Wenn du an einer Charaktereigenschaft festhängst, welche dir langweilig, zu simpel oder stereotyp

erscheint, dann mach genau das Gegenteil. So könnte der bereits erwähnte Zwergenkämpfer stattdessen eine oder mehrere der folgenden Eigenschaften besitzen:

- Du hast geschworen, keinen Alkohol zu trinken, verträgst ihn vielleicht nicht oder verhältst dich sehr merkwürdig in betrunkenem Zustand.
- Dir wächst kein Bart.
- Du bevorzugst eine zwergenuntypische Waffe, die nicht unter die Hämmer, Äxte, Armbrüste usw. fällt.
- Du lebst in einem Wald oder auf einer Insel und nicht in den Hügeln oder Bergen, die die meisten Zwerge bevorzugen.
- Du bist ein Pazifist und verabscheust Gewalt.
- Du bedauerst oder liebst Orks und Goblins.

Jede dieser Absonderlichkeiten kann die Charakterentwicklung fördern und für Handlungsaufhänger in der Kampagne sorgen.

Stehle schamlos: Manchmal benötigt man für einen neuen Charakter nur ein gutes Vorbild oder eine Grundlage, auf der man aufbaut. Es kann sich dabei um Charaktere aus Büchern, Comics, der Geschichte, dem wahren Leben oder auch Film und Fernsehen handeln. Der Trick besteht aber darin, diverse Aspekte des Ausgangsmodells zu verändern, bis ein völlig neues Konzept entsteht.

Was wäre an Graf Dracula besonders, wenn er ein elfischer Magier wäre? Oder ein Halbblingskleriker? Wäre er davon besessen, sich an Blut zu laben oder wäre er einfach nur uralt, unheimlich, rätselhaft und einzelgängerisch?

Oder wie wäre es mit Julius Caesar als menschlicher Schurke oder gnomischer Illusionist? Ist der menschliche Schurke einer von drei hochrangigen Angehörigen des organisierten Verbrechens, die planen, die Konkurrenz zu beseitigen und eine Stadt so zu regieren, wie Caesar seine Mitbewerber aus dem Weg geschafft hat, um Rom zu beherrschen? Oder hat der gnomische Illusionist eine prophetische Botschaft über seinen nahenden Tod erhalten, so wie Caesar sie von dem Wahrsager bekam?

Wenn du auf den Grundlagen bekannter Charaktere oder Personen aufbaust, erhältst du so ein Gerüst. Nun musst du dir nur noch andere Umstände und Ausgangssituationen ausdenken, um zu neuen Ideen zu gelangen. Diese wachsen dann im Rahmen des Spiels von allein. Die erste Inspiration und das Ausgangsmodell helfen dir dabei, schneller in deinen Charakter hineinzufinden, ohne dass du dir dabei vorkommst, als würdest du das Rad neu erfinden.

Ein anderer, aber ähnlicher Weg, dies zu erreichen, besteht in der Kombination wichtiger Wesenszüge zweier unterschiedlicher Charaktere aus der Geschichte oder den Medien. Wie würdest du beispielsweise einen Charakter mit der logischen Kombinationsgabe eines Sherlock Holmes und der Unentschlossenheit eines Hamlet spielen? Einen Charakter mit der Kampfkraft eines Achilles gepaart mit der Erfindungsgabe eines Nikola Tesla? Einer Verbindung aus Merlins Magie und Marie Curies Suche nach wissenschaftlicher Wahrheit? Johanna von Orleans gläubiger Überzeugung und Napoleons überwältigenden Ambitionen?

ZUR VERWENDUNG DIESES ABSCHNITTS

Der Rest dieses Abschnitts taucht in die Tiefen des Hintergrundes deines Charakters, begonnen mit der Geburt und frühen Kindheit, gefolgt von Jugend und den ersten Jahren als Erwachsener. Jeder Unterabschnitt enthält einige Fragen, über die du nachdenken und dir vielleicht Notizen machen solltest. Möglicherweise stößt du auf Fragen, die in

Verbindung mit deinem Charakter eigentlich gar nicht aufkommen – in diesem Fall hast du Gelegenheit, dich zu fragen, warum dies nicht der Fall ist und was es für deine Beziehung zum Rest der Welt bedeutet. Auch wenn du bei einer Frage eine kurze Antwort wie „Ja“ oder „Nein“ zur Hand hast, könntest du dich tiefgründiger damit beschäftigen, warum deine Antwort nicht umfangreicher ausfällt.

Doch lass einen Hintergrund niemals zu einer Belastung werden. Das Ziel besteht darin, dir beim Spielen eines Charakters zu helfen, und nicht dich zu behindern und mit Entscheidungen zu lähmen, welche du vielleicht noch gar nicht treffen willst.

KINDHEIT

Die Erfahrungen der Kindheit haben gewaltige Auswirkungen darauf, was für eine Person jemand später wird. Familie, Gesellschaftsschicht, regionale Herkunft, Beruf oder Handwerk der Eltern, Religion, Kultur und wichtige Ereignisse im Laufe des Lebens üben formende Einflüsse auf die Charakterentwicklung aus und welche Weltanschauung man als Erwachsener vertritt. Während du über die Kindheit deines Charakters nachdenkst, bedenke die folgenden Fragen und stelle dir vor, wie seine Wurzeln ausgesehen haben, ehe er Begabung für die Charakterklasse entdeckt hat, die du für ihn ausgewählt hast – schließlich gibt es kaum niemanden, dessen späterer Beruf bereits bei seiner Geburt feststeht. Diese Informationen beeinflussen, welche Fertigkeiten, Wesenszüge, Questtalente und Nachteile du für deinen Charakter auswählst. Sie helfen dir dabei, ihm einen Platz in der Kampagnenwelt zu geben.

Umstände der Geburt

Nicht alle Charaktere werden unter ungewöhnlichen Umständen geboren. Dennoch kennen viele Kulturen Mythen und Legenden über bedeutende Ereignisse, die mit dem Geburtsdatum von Helden oder Bösewichtern übereinstimmen. Manchmal handelt es sich dabei um natürliche Ereignisse wie Kometen, Erdbeben, Vulkanausbrüche, Sonnenfinsternissen oder Sternschnuppen, manchmal aber auch um gesellschaftliche, politische oder religiöse Ereignisse wie die Krönung eines Königs oder den Märtyrertod eines Propheten. Da nicht in jedem Haus genaue Kalender vorhanden sind, erinnert man sich an Jahre und Zeiträume eher anhand einprägsamer Ereignisse, so dass ein Charakter, dessen Geburt in die zeitliche Nähe eines bedeutenden Geschehens fällt, von Verwandten und Gleichaltrigen stets mit diesem Ereignis in Verbindung gebracht wird.

Gab es besondere oder magische Umstände, die während der Geburt des Charakters eingetreten sind? Trägt er ein besonderes Geburtsmal oder wurde seine Geburt in uralten Texten vorhergesagt? Stell dir den Tag der Geburt des Charakters vor – wahrscheinlich dürften sich seine Eltern noch daran erinnern und ihm den Tag beschrieben haben. Welche Jahreszeit herrschte? Gab es natürliche Geschehnisse wie einen großen Sturm, heftigen Schneefall, ein Erdbeben oder eine Sonnenfinsternis? War es ungewöhnlich warm oder mild für die Jahreszeit? Kam es am Tag oder im Jahr der Geburt zu einem besonderen Ereignis – vielleicht hielt ein örtlicher Herrscher ein Turnier ab oder eine bedeutende oder berühmte Persönlichkeit starb. Jeder, der sich an die Geburt des Charakters erinnert, tut dies, weil zugleich noch etwas anderes passiert ist. Es muss sich nicht um ein Geschehen von weltweiter Bedeutung gehandelt haben, sollte aber etwas über den Charakter aussagen und als Ausblick dienen, was ihn erwartet – egal ob Gutes oder Schlechtes.



Familie

Die Familie übt oft den stärksten Einfluss auf ein Kind aus. Dabei muss es sich nicht immer um Blutsverwandte handeln, dies gilt insbesondere im Fall von Adoptivkindern, Findlingen, Waisen oder Straßenkindern. Wer den Charakter als Kind großgezogen und sich um sein Überleben, seine Ernährung, Unterkunft und seinen Schutz gekümmert hat, ist seine Familie. Eine Familie gibt Bräuche, Traditionen, Religion und Aberglauben weiter. Manche Familien schützen und behüten ihre Kinder, während andere zerstritten sind und einander verletzen. Wenn du dir erste Gedanken über den Hintergrund des Charakters machst, dann beginne bei seiner Familie.

Eltern: Der Umgang der Eltern miteinander ist oft das Vorbild dafür, wie ihre Kinder die Beziehungen der Erwachsenen wahrnehmen. Diese Ansichten haben sie auch später als Jugendliche und Erwachsene. Daher treten sie bewusst oder unbewusst genauso wie die eigenen Eltern auf, selbst wenn sie später deren Verhalten vielleicht einmal verurteilen. Wie man sich selbst im Rahmen einer romantischen Beziehung oder einer Ehe verhält hängt teilweise auch davon ab, wie man die Beziehung der eigenen Eltern wahrgenommen hat.

Wer waren die Eltern des Charakters und wie haben sie sich getroffen? Haben sie geheiratet – wenn ja, aus welchem Grund: Liebe, Geld, politische Macht oder aus anderen Gründen? Wurde die Ehe arrangiert? Haben sie sich gestritten oder gar geschlagen? Oder führten sie eine glückliche, zufriedene Beziehung und erschufen so das Idealbild der Liebe in der Vorstellung des Charakters? Waren die Eltern einander treu oder hatte ein Elternteil (oder beide) noch andere Beziehungen?

Kennt der Charakter Geheimnisse über ein Elternteil, von dem das andere keine Ahnung hat? Haben sich die Eltern getrennt? Ist ein Elternteil gestorben? Wenn der Charakter bei einem Elternteil aufgewachsen ist, wie hat dieses Elternteil dann die Trennung von seinem Partner verkraftet? Wie hat das Ereignis das Leben des Charakters beeinflusst (oder würde es beeinflussen)? Sehnt er sich aufgrund seiner Erfahrungen nach einer eigenen Familie oder will er nicht einmal mit dem Gedanken daran etwas zu tun haben?

Geschwister: Abhängig vom Wesen deiner Familie könnten die eigenen Geschwister die engsten Freunde oder schlimmsten Feinde sein. Manchmal tun Geschwister sich aus Freundschaft und zu gegenseitigem Schutz und Unterstützung zusammen. Manchmal stehen sie aber auch untereinander im Wettstreit oder verabscheuen einander vielleicht, weil die Eltern ihre Lieblinge hatten. Überdenke die Familiendynamik deines Charakters. Wenn er Geschwister hat, wie gut versteht er sich mit ihnen? Wurde er von einem oder mehreren verprügelt und unterdrückt, oder wurde er eher beschützt? War er das älteste Kind oder aus anderen Gründen dafür verantwortlich, auf seine Geschwister aufzupassen? Haben die Eltern ihn mit größeren Pflichten, Erwartungen und Verantwortungen belastet als seine Geschwister? Ist ihm ein Geschwisterteil näher als die anderen oder bedeuten ihm alle gleich viel? Gab es in der Familie ein Lieblingskind? War dies der Charakter oder doch eines seiner Geschwister? Gab es in der Familie ein schwarzes Schaf? Gibt es uneheliche, Halb- oder Stiefgeschwister? Wenn ja, in welcher Beziehung steht der Charakter zu ihnen?

Erweiterte Familie: Großeltern, Tanten, Onkel, Nichten, Neffen, Cousins und Cousinen können einem zuweilen näher als die direkten Verwandten stehen. Zumindest kann man sie ins Vertrauen ziehen. Gab es für deinen Charakter einen solchen Lieblingsverwandten? Welche Rolle hat diese Person in seinem Leben gespielt und welche Rolle hatte sie innerhalb der Familie? Haben die ferneren Verwandten bei der direkten Familie des Charakters gelebt, kamen sie zu Besuch oder hat sich möglicherweise eine Seite der entfernteren Verwandten von einem der Elternteile des Charakters abgewandt?

Adoptivkind, unehelicher Bastard und Waisenkind: Auch eine Kindheit als Waise, uneheliches Kind, von den Eltern getrennt lebendes oder Adoptivkind kann große Auswirkungen auf die Denkweise besitzen; man fragt sich nach der eigenen Herkunft, will sich der Welt beweisen und einen Platz in ihr finden oder die Umstände der eigenen Geburt herausfinden.

War der Charakter ein Wunschkind, das Ergebnis einer Liebelei oder etwas anderes? Wurde er von seinen richtigen oder anderen Eltern großgezogen – und war dies besser oder schlechter als die Alternative? Wurde er von Eltern eines anderen Volkes (wilde Tiere oder Monster eingeschlossen) aufgezogen?

Beruf der Eltern: Die von den Eltern ausgeübten Berufe bestimmen mit über die Umgebung, in der man aufwächst. Wahrscheinlich musste der Charakter Aufgaben und Arbeiten übernehmen welche mit den Tätigkeiten seiner Eltern in Verbindung standen. Und wahrscheinlich wurde von ihm erwartet, passende Fertigkeiten zu erlernen oder gar später in die Fußstapfen eines Elternteils zu treten.

Welchen Berufen oder Handwerken sind die Eltern des Charakters nachgegangen? Hatte ein Elternteil früher einen anderen Beruf oder Hintergrund? Denkt der Charakter positiv oder negativ über die Tätigkeiten seiner Eltern? Hat er seinen Eltern geholfen oder nichts mit ihren Tätigkeiten zu tun gehabt? Wenn er ihnen geholfen hat, hat er dann entsprechende Fertigkeiten erlernt? Sollte er das Familienhandwerk übernehmen oder fiel diese Pflicht eher an eines seiner Geschwister? Gab es an der Berufstätigkeit etwas, das er geliebt oder gehasst hat?

Region

Überlege, in welcher geographischen Region dein Charakter aufgewachsen ist. Welche positiven oder negativen Auswirkungen mag diese Umgebung auf ihn gehabt haben? Wie hat die Landschaft seine Psyche beeinflusst? Wenn er in einer Wüstenlandschaft aufgewachsen ist, war dann alles für ihn öd und leblos oder sah er ein weites Land der unbegrenzten Möglichkeiten? Wenn er in der Nähe eines Waldes aufgewachsen ist, war es ein blühendes Waldland, welches seine Vorstellungskraft angeregt hat, oder ein ungezähmter, gefährlicher Ort voller wilder Bestien?

Das Umland des Ortes, an dem der Charakter aufgewachsen ist, kann ihn auch körperlich beeinflusst und die Fertigkeiten mitbestimmt haben, die er gelernt hat. Wuchs er unter rauen Bergbewohnern, im Wald umherziehenden Nomaden, bäuerlichen Dorfbewohnern, Stadtbewohnern oder Seeleuten von fernen Inseln auf? Hat er zu überleben gelernt, indem er Wurzeln und Pflanzen auf Feldern und Ebenen gesammelt hat? Ist er in stillen Wäldern den Fährten der Wildtiere gefolgt und hat diese gejagt? Oder musste er sich in den Gassen und auf den Straßen einer Stadt auf seine Schläue verlassen?

Wo jemand aufwächst, beeinflusst auch seine Ansichten vom Rest der Welt auf unterschiedliche Weise. Es gibt große Unterschiede zwischen einem Mädchen vom Lande, welches

Städten neugierig oder vielleicht auch voller Verachtung gegenübersteht, und einem Stadtjungen, für den die Wildnis voller Wunder und/oder Schrecken ist.

Gesellschaftsschicht, Erziehung und Bildung

In den meisten Kulturen unterscheiden sich die Wohlhabenden und Privilegierten von der breiten Masse. Doch auch unter den Reichen und Mächtigen gibt es wie unter den Handwerkern, Händlern und Berufstätigen der Mittelschicht und den gewöhnlichen Arbeitern bestimmte Hierarchien. Die Gesellschaftsschicht, in der dein Charakter aufgewachsen ist, bestimmt mit, welche Erziehung er genossen hat und wie er die Welt sieht.

Ein Charakter von adeliger Geburt mag Annehmlichkeiten und ist es gewöhnt, andere herumzukommandieren. Er mag erwarten, dass man ihm gehorcht, so wie er selbst Höherrangigen gehorcht. Wahrscheinlich hat er auch eine bessere Erziehung genossen als die meisten und verfügt daher über eine gewisse Bildung.

Ein nichtadeliger, gewöhnlicher Charakter dagegen erwartet wahrscheinlich völlig andere Dinge vom Leben und verfügt über wenig bis gar keine Bildung. Die Adelligen haben die Macht und von ihm wird erwartet, dass er gehorcht. Seine gewöhnliche Abstammung zeigt sich wahrscheinlich in der Art, wie er spricht, sich kleidet und auftritt.

Welcher gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Schicht haben die Eltern des Charakters angehört? Waren sie Bauern, Tagelöhner oder gingen sie einem Handwerk nach? Standen Angehörige der Familie in den Diensten der Reichen und Mächtigen oder besaßen sie selbst Macht und Reichtum? Wenn sie reich waren, gehörten sie zum „alten Adel“ oder waren sie eher „Neureiche“? Wurde die Familie innerhalb der Gesellschaft respektiert?

Wenn der Charakter mit Angehörigen anderer Gesellschaftsschichten zu tun hat, wie behandelt er sie? Respektiert er sie oder behandelt er sie mit Hohn und/oder Verachtung? War er jemals in einen Konflikt mit jemandem von höherem oder niedrigerem Rang verwickelt? Hält er sich an die Traditionen und Regeln seiner Gesellschaftsschicht oder hat er sich von ihnen abgewandt und denen einer anderen Schicht zugewandt?

Magie

Die meisten gewöhnlichen Humanoiden besitzen keine angeborenen magischen Fähigkeiten, können die Geheimnisse der Magie aber mit der Zeit im Lauf von Studien erlernen. Wenn der Charakter aus einer nichtmagischen Kultur stammt, könnten die arkanen Künste auf ihn merkwürdig wirken - so als würde man mit ihnen betrügen und mogeln oder religiöse Verbote umgehen oder brechen. Vielleicht wurde ihm aber auch beigebracht, Magie als wundersamen und fantastischen Weg zu betrachten, das Unmögliche zu erreichen.

Wie viel wusste der Charakter während seiner Kindheit über Magie? War sie Teil des Alltages oder etwas, von dem man nur in Märchen und Legenden sprach? Wurde er jemals verzaubert oder verflucht? Hat er als Kind merkwürdige, übernatürliche Kräfte entwickelt? Hat er jemals unbeaufsichtigt mit Magie experimentiert? Unterlag er jemals langfristigen magischen Effekten, darunter Verzauberungen oder Flüchen, die schon als Kleinkind auf ihn gewirkt wurden?

Religion und Ritual

Eltern geben ihren Glauben und ihre religiösen Ansichten in der Regel an ihre Kinder weiter, indem sie sie die Gebräuche,

Gebote, Praktiken, Rituale und Traditionen ihrer Religion lehren. Traditionen und Rituale spielen in Kulturen eine wichtige Rolle und bestimmen Termine und Inhalte von Feiertagen, Festtagen und Initiationsriten zum Erwachsenwerden. Selbst wenn der Charakter nicht religiös ist, hat er wahrscheinlich während seiner Kindheit Erfahrungen mit dem Glauben gemacht, sei es durch einen Verwandten, Freund oder andere Anhänger der vorherrschenden Religion in der Gegend, in der er aufgewachsen ist.

Gehörten beide Elternteile derselben Religion an und haben sie deren Lehren an den Charakter weitergegeben? Wie wichtig waren Glaube und religiöse Traditionen für das Familienleben in einer Welt voll Tod und Unsicherheit? Nach welchen speziellen Geboten lebte seine Familie und welche Traditionen wurden gepflegt? Gab es ethnische oder religiöse Verbote? Hat der Charakter sich an die Gebote gehalten oder den Glauben seiner Familie abgelehnt? Und egal ob er religiös ist oder nicht, gibt es immer noch Rituale, die er einhält, oder Tabus, welche er beachtet? Wenn er religiös war, wie hat ihm der Glaube beim schwierigen Übergang vom Kind zum Erwachsenen geholfen?

Wichtige Ereignisse während der Kindheit

Aus der Sicht eines Kindes ist die Welt ein völlig anderer Ort. Je nach Lebensumständen und Ansichten mag sie ein liebliches Paradies voller Wunder oder eine entsetzliche, hoffnungslose Hölle voller Schrecken sein. Die Ereignisse der Kindheit wirken sich stark darauf aus, wie man als Erwachsener später die Welt sieht.

Beschreibe daher ein wichtiges Ereignis in der Kindheit deines Charakters, welches ihn geformt hat und an das er noch immer ab und an denkt. Es kann etwas Persönliches sein, vielleicht der Tag, an dem er in einen religiösen Orden aufgenommen wurde, die Umstände, unter denen er einen Freund fürs Leben gewonnen hat, oder eine schwere Bestrafung durch ein Elternteil oder anderen Erzieher. Es könnte aber auch etwas sein, das andere Leute bedeutend betroffen hat – er könnte mitten in einem großen Feuer festgesessen, eine umgreifende Seuche überlebt oder ein wichtiges historisches Ereignis überlebt haben.

Dieses Ereignis gehört zu den stärksten Einflüssen während der Kindheit des Charakters. Überlege, wie es sich weiterhin auf seine Persönlichkeit auswirken könnte.

JUGENDLICHER

Die Jugendjahre sind der körperliche und geistige Übergang vom Kind zum Erwachsenen. Zudem wird man sich der Umgebung und der Welt um einen herum stärker bewusst. In dieser Zeit wächst man körperlich und geistig, geht größere Risiken ein, hinterfragt die Regeln und Strukturen nach denen man bisher gelebt hat, und testet die Grenzen und Autoritäten, welche diese Grenzen festgelegt haben. In dieser Zeit kommt es auch zu vielen Schlüsselereignissen, welche den Weg beeinflussen, den dein Charakter später auswählt und welche Charakterklasse er wählen wird. Nachdem du dir die Umstände seiner Kindheit überlegt hast, stelle dir vor, welche Risiken er in seiner Jugend eingegangen sein mag und welche Entscheidungen er getroffen hat. Überlege auch, welche Risiken und Entscheidungen er aus Gründen der Ethik, Familie, Sitten, Traditionen, Religion, aus Stolz oder aus Furcht vielleicht vermieden hat. Wenn du dir die folgenden Abschnitte durchliest, dann denke über die Fragen nach und nimm dir die Zeit, dir

die Dinge vorzustellen, mit denen dein Charakter während dieser turbulenten Zeit konfrontiert wurde.

Initiationsriten

In den meisten Kulturen und Gemeinschaften gibt es Riten oder Rituale, welche den Übergang vom Kind zum Heranwachsenden begleiten, selbst wenn die Gebräuche vielleicht informell oder unstrukturiert sind. Die formellen Traditionen sind der Gemeinschaft meist heilig, da sie das Ende der Kindheit und den Anfang des Erwachsenenlebens markieren.

Gab es Gebräuche seines Volkes, die der Charakter beim Übergang vom Kind zum Jugendlichen befolgt hat? Wurde er zeremoniell in die Ränge der Angehörigen seines Glaubens aufgenommen? Wann wurde er als junger Erwachsener anerkannt und welche Rechte und Pflichten kamen mit diesem Status? Gehörten er oder seine Familie einer besonderen Organisation, Gruppe, Bande, Kompanie oder Gilde, welche eine Prüfung verlangten, ehe er als einer der ihren anerkannt werden konnte? Welche familiären Gebräuche, Traditionen oder Erbstücke wurden an den Charakter weitergegeben, als er die Kindheit hinter sich zurückließ?

Freunde, Verbündete und sonstige Einflüsse

Die meisten Jugendlichen werden bei ihren Entscheidungen vom Wunsch nach Anerkennung und Akzeptanz angetrieben. Manche suchen diese Dinge dort, wo man sie bereitwillig gibt, während andere danach streben, sich in den Augen derer zu beweisen, die sie bewundern. Freundschaften, welche in dieser Übergangszeit geschlossen werden, halten vielleicht kein Leben lang, allerdings betrachtet man diese Freunde während der Jugend oft als überlebenswichtig. Diese Individuen ermöglichen neue Erfahrungen und liefern andere Ansichten, so dass sie großen Einfluss auf Interessen, Wissen und Entwicklung ausüben.

Wer war die Person, von der dein Charakter während seiner Jugend akzeptiert werden wollte? War sie ein Erretter in einer Zeit der Krise oder hat sie seine Ansichten in Frage gestellt oder hat sie ihn gar dazu gebracht, sich von den Dingen abzuwenden, die er als Kind gelernt hat? Welche Fertigkeiten und sonstigen Dinge hat der Charakter gelernt, um die Achtung dieser Person zu erlangen? Hat er seine Freizeit mit dieser Person verbracht und was hat man dann getan? Welchen langfristigen Einfluss hat diese Person auf sein Denken ausgeübt? Wenn dein Charakter mit dieser Person befreundet gewesen ist, besteht die Freundschaft immer noch?

Entscheidung für eine Charakterklasse

Jeder ist ein Produkt seiner Umgebung, der diversen Einflüsse von Freunden, Verwandten und Bekannten und anderer Umstände. Manche während der Kindheit entdeckte Begabungen werden während der Jugend zu geübten Fertigkeiten. Diese Begabungen weisen zu bestimmten späteren Karrieren – im Falle eines Spielercharakters stellen sie die ersten Schritte zur Wahl seiner Charakterklasse dar. Welche Klasse hast du für deinen Charakter gewählt? Welches Ereignis während seiner Kindheit war ausschlaggebend dafür, dass er diesen Weg gewählt hat? Gibt es ein Ereignis, ohne welches sein Leben vielleicht völlig anders verlaufen wäre?

Haben seine Eltern den Charakter auf eine besondere Schule geschickt, um Magie zu erlernen? Hatte er eine religiöse Offenbarung, die ihn zu einem Kreuzfahrer seiner Gottheit gemacht hat? Wurde er zuhause rausgeworfen und musste auf der Straße überleben? Hat ein reicher Patron ihn musizieren



gehört und ihm eine Anstellung als Minnesänger in seinem Haushalt angeboten? Musste er in der Armee dienen oder hat er eine Waffe oder einen Gegenstand erhalten, den schon ein Vorfahre von ihm benutzt hat?

Erste Liebe

Wenn Heranwachsende in die Pubertät kommen, beginnen sie auch mit den ersten Versuchen, andere zu umwerben. Diese Unterfangen kommen oft aus tiefstem Herzen, sind voller Leidenschaft, unbeholfen und werden nie vergessen. Die ersten Erfahrungen deines Charakters mit diesen Dingen haben ihn möglicherweise mit gewaltigem Selbstvertrauen erfüllt oder ihm selbiges derart geraubt, dass er sich schämt und unzulänglich fühlt. Vielleicht hat er sich niemals von den emotionalen Narben der Jugend erholt und sein Herz angesichts des Schmerzes und der Erniedrigungen gegen Gefühle versperrt. Vielleicht hat er aber auch sich von seinem gebrochenen Herzen abgewandt und ist zu einem sorglosen Charmeur oder Verführer geworden, der stets mehreren zugleich den Hof macht, sich aber emotional nie bindet.

Wer war die erste Liebe des Charakters? Wurde seine Zuneigung erwidert oder hat er sie aus der Ferne angeschmachtet? Welcher Gesellschaftsschicht gehörte die erste Liebe und was haben ihre Eltern beruflich gemacht? Wie lange währte die Beziehung und wo ist die erste Liebe nun? Denkt der Charakter noch manchmal an seine erste Liebe? Was hat er aus der Erfahrung gelernt und war sie ein Quell der Freude oder der Schmerzen? Hat er danach noch vielen anderen Hof gemacht?

Pflichten und Verantwortungen

Wenn man die Kindheit hinter sich lässt und körperlich stärker und geistig aufnahmefähiger wird, verlangt die Familie womöglich des Öfteren nach Hilfe. Welche Pflichten und Verantwortungen musste der Charakter übernehmen? Waren es körperliche oder eher geistige Aufgaben? Standen sie mit einer Berufsausübung in Verbindung oder waren sie anderer Natur oder vielleicht auch ungewöhnlich? Auf welche Weise haben diese Aktivitäten seinen Körper, Geist oder vielleicht auch seine Seele beeinflusst? Sollte er von anderen Kreaturen (z.B. Tieren oder Monstern) großgezogen worden sein, was hat man von ihm in deren Kultur erwartet?

ERWACHSENER

Wenn man die biologische Reife erreicht, die letzten Initiationsriten der Jugend hinter sich gebracht oder das gesetzliche Alter der Volljährigkeit in einer Kultur erreicht hat, wird man als Erwachsener betrachtet. An dieser Stelle ist man die Summe aller Gefühle, Erfahrungen und Entscheidungen, die man seit der Geburt und während der Jugend erlebt und gemacht hat. Man ist imstande, die eigene Vergangenheit zu analysieren, und die emotionale und intellektuelle Reaktion auf die eigenen Erfahrungen formen die moralische und ethische Weltanschauung.

Als Erwachsener besitzt dein Charakter wahrscheinlich eine Charakterklasse. Manche Leute haben vielleicht eine Karriere beim Militär, an einer Akademie, in einer Kirche oder gehen jahrelang einem Handwerk nach, ehe sie auf Abenteuer ausziehen. Andere hingegen durchlaufen die Pubertät

ziemlich schnell und werden mit vergleichsweise jungen Jahren erwachsen. Das Spielen eines älteren oder jüngeren Charakters kann Einfluss auf die Dynamik der Gruppe ausüben. Möglicherweise besitzen solche Charaktere einen Wissenszug mehr oder weniger, um so die größere oder geringere Lebenserfahrung des Charakters aufzuzeigen – sprich dies gegebenenfalls mit deinem SL ab (siehe auch Junge Charaktere ab Seite 194). Unabhängig vom Alter stellen die Erfahrungen in Kindheit und Jugend den Prolog zur Wahl der Charakterklasse dar.

Die folgenden Kategorien befassen sich mit Charakterkonflikten und –verletzlichkeiten, welche die Weltanschauung, Philosophie und Gesinnung deines Charakters formen – dies sind die Resultate seines bisherigen Lebens. Überlege beim Lesen, was dein Charakter ehe er in die Kampagne eingestiegen ist bereits vor Beginn seiner Abenteurerkarriere erlebt hat.

Konflikte und Verhaltensweisen

Konflikte sind der Kern jeder Charakterentwicklung. Die Taten, mit denen er auf Konflikte reagiert, definieren einen Charakter und seine Gesinnung. Jemand mag sich selbst als rein und gut, gerecht und vorurteilsfrei *betrachten*, doch was mag er *tun*, wenn er sich einem äußeren oder inneren Konflikt gegenüber sieht und seine Werte in Frage gestellt werden? Folgt der Charakter einem Verhaltenskodex (rechtschaffen), sucht er nach der besten Möglichkeit, den Konflikt gerecht aufzulösen (neutral) oder handelt er impulsiv und tut, was er in diesem Moment für das Richtige hält (chaotisch)? Versucht er, im besten Interesse anderer zu handeln (gut), sucht er um jeden Preis nach

einer für alle Seiten gerechten oder gleich belastenden Lösung (neutral) oder fällt er Entscheidungen zu Lasten anderer, aus denen er selbst profitiert (böse)? Die im Laufe der Zeit getroffenen Entscheidungen bestimmen seine moralische und philosophische Weltanschauung.

Nur sehr wenige Charaktere betrachten sich selbst als Böse. Böse Charaktere rechtfertigen ihr egoistisches oder zerstörerisches Verhalten mit Gründen, die sie für nachvollziehbar halten. Ebenso gibt es viele selbstlose Kreaturen, welche unermüdlich für das Wohl anderer tätig werden, aber zu bescheiden und sich ihrer eigenen Fehler nur allzu bewusst sind, als dass sie sich selbst als Gut bezeichnen würden. Wenn du über die Gesinnung deines Charakters nachdenkst, dann bedenke seine bisher ausgearbeitete Vergangenheit. Welche Gesinnung hast du ihm gegeben und wie würde er sich selbst möglicherweise einordnen?

Verletzlichkeiten

Während man aufwächst, kommt es immer wieder zu Schwierigkeiten mit anderen Mächten und Leuten in der eigenen Umgebung – Geschwister, Eltern, Gleichaltrige, Schläger, Gesetze usw. Man lernt, sich vor körperlichem und emotionalem Schmerz abzuschirmen, während man Entscheidungen fällt, die einen selbst, geliebte Menschen und/oder die eigenen Interessen schützen. Diese Konflikte können emotionale Narben oder Verletzlichkeiten hinterlassen.

Eine Verletzlichkeit ist eine Lücke in der eigenen Panzerung, etwas, das man liebt oder fürchtet und das einen bis ins Mark erschüttern kann. Wenn jemand einen Charakter zu manipulieren versucht, nutzt er dessen Verletzlichkeiten, Sorgen, persönliche Unsicherheiten, Ängste oder Schwachstellen aus. Da die interessantesten Charaktere



nicht perfekt sind, sondern über eine emotionale Verletzlichkeit verfügen, hätte eine solche auch im Falle deines Charakters großen Anteil daran, ein komplexes, realistisches Individuum zu erstellen – zudem würde dein SL so gute Handlungsaufhänger erhalten.

Verletzlichkeiten entspringen starken Gefühlen wie Liebe und Furcht, die in Kindheitserfahrungen wurzeln. Während der Kindheit hat man die ersten Eindrücke der Welt, von Liebe, Loyalität und Freundschaft. Während der Jugend will man von Höherrangigen und Gleichaltrigen akzeptiert werden, bekommt es mit komplizierten neuen Gefühlen, Philosophien und Möglichkeiten der Weltanschauung zu tun. Welche Lektionen hat dein Charakter während seiner Kindheit gelernt? – Sieht er wegen ihnen die Welt in einem positiveren oder negativeren Licht? Überlege dir einen Augenblick, welcher deinem Charakter während der Jugend Leid zugefügt hat. Wie denkt und fühlt er heute darüber? Hat sich sein Blickwinkel verändert? Hat er den Schmerz verdient? Ist er immer noch zornig auf denjenigen, der ihm das Leid zugefügt hat? Diese Ereignisse können durchaus mit Entscheidungen in Verbindung stehen, die du bei der bisherigen Hintergrunderschaffung getroffen hast.

Benenne eine Sache oder Person, welche der Charakter als Erwachsener liebt oder schätzt, und eine, die er hasst oder fürchtet. Wissen andere von diesen Gefühlen? Wenn ja, wer? Denke dir eine Person oder Sache aus, die ihm Freude, Gefallen oder Zufriedenheit bringt. Und dann eine, die ihn traurig macht, nervt oder die er verabscheut. Warum fühlt er so, was ist dafür verantwortlich? Welchen Teil seines Selbst versteckt er vor der Welt und warum? Wie weit würde er gehen, um diese Person, diesen Gegenstand, diese Erinnerung, diesen Glauben oder diesen Wert zu verteidigen, sollten er oder sie angegriffen oder enthüllt werden?

Manche Charaktere arbeiten daran, gegen Gefühle immun zu sein und zu nichts und niemanden Bindungen aufzubauen. Zu diesen Charakteren gehören – um nur ein paar zu nennen – ernste Mönche, Söldnerführer, ruchlose Meuchelmörder und gefährliche Soziopathen. Doch auch diese verbergen einen emotionalen Kern unter ihrer harten Schale. Wenn du einen „gefühllosen“ Charakter spielst, wie dick ist diese Schale um den Kern? Unter welchen Umständen könnte die Schale geknackt werden? Was bedeutet deinem Charakter am meisten und was würde er tun, wenn er es verliert?

Freunde, Bekannte und Gefährten

Zu Beginn einer Abenteuerkampagne musst du nicht alle deine künftigen Gefährten kennen, allerdings sorgen bereits bestehende Verbindungen dafür, dass die Gruppe und die Geschichte besser zusammen passen. Wenn zu Beginn der Handlung die Charaktere füreinander allesamt Fremde sind, kann die Geschichte unzusammenhängend oder das Spiel nicht ausbalanciert wirken, da die Gruppe aus unabhängigen Individuen besteht, die eigentlich keinen Grund zur Zusammenarbeit haben oder sich um einander zu sorgen. Kampagnen, bei denen sich einige der Charaktere bereits kennen, lassen sich dagegen schneller in Gang bringen, da diese Charaktere eine gemeinsame Geschichte haben und durch gemeinsame Erinnerungen miteinander verbunden sind. Szenen zwischen Leuten, die einander kennen – und mag es auch nur sein, dass sie um den Ruf des jeweils anderen wissen – sind oft spannender und wirken echter, als Szenen zwischen bisher völlig Fremden.

Wer sind die anderen Charaktere in der Gruppe deines SC? Wähle einen oder mehrere aus, der oder die er bereits kennt oder zu dem oder denen Verbindungen bestehen. Hat man

ZWEI EIGENHEITEN UND EINE MACKE – CHARAKTERENTWICKLUNG AUF DIE SCHNELLE

Solltest du es eilig haben oder die Grundlagen eines Charakters so einfach wie möglich halten wollen, dann begründe den Kern seiner Persönlichkeit auf zwei Eigenheiten und eine Macke. Eigenheiten sind besondere Eigenschaften seiner Persönlichkeit oder Psyche: Wesenszüge, ungewöhnliche äußerliche Merkmale, zwanghaftes oder exzentrisches Verhalten. Diese sollten nicht allzu gewöhnlich oder weitverbreitet sein. „Groß“ sind viele Leute, daher ist dies eine schlechte Wahl, „zu groß und ungeschickte“ wäre wunderbar. „Charismatisch“ ist eine schwache Wahl, „flirtet mit jedem, der ihm über den Weg läuft“ ist dagegen schon brauchbarer. „Stubenhocker“ ist keine so gute Eigenheit wie „fühlt sich müde, schlecht und hungrig, wenn er nicht daheim ist“.

Auf dieselbe Weise denke dir eine Charakterschwäche aus. Anstelle bloß „arrogant“ zu sein, wäre „glaubt, klüger als alle anderen zu sein“ besser. Vielleicht ist der Charakter nicht wirklich „stolz“, sondern „hat Angst, sich zu irren und dumm dazustehen“. Statt „gierig“ könnte er „Angst haben, arm und hungrig zu sterben“.

Wenn du ein Attribut oder einen Wesenszug als Eigenheit oder Macke auswählst, kannst du dich tiefgründiger mit dem Konzept beschäftigen und dich nach dem Wie und Warum fragen. Wenn der Charakter schüchtern ist, wie schüchtern ist er? So schüchtern, dass er niemals zu jemandem Augenkontakt aufnehmen würde? Wenn er paranoid ist, warum ist er so paranoid? Hat ihn vielleicht jeder betrogen, dem er jemals vertraut hat? Wenn du dich auf seine Wünsche und Ängste konzentrierst, kannst du diese Fragen leichter beantworten. Aus Gründen der Kürze nutzt der Hintergrundgenerator die Grundbeschreibungen für Macken und Nachteile. Nimm dir die Zeit, diese allgemein gehaltenen Beschreibungen mit Einzelheiten zu erweitern, so dass du auf diese Weise einem ansonsten einfachen und unauffälligen Charakter Tiefe verleihst.

sich vielleicht in der Vergangenheit bereits einmal getroffen, als man beim selben Auftraggeber in Diensten stand? Sind die Charaktere vielleicht schon ewig befreundet? Waren sie Rivalen um die Gunst oder Liebe einer dritten Person? Sind sie immer noch Rivalen? Sind sie verwandt? Oder kennt man einander nur aufgrund des jeweiligen Rufes und was weiß der jeweilige Charakter über den anderen?

Kein Charakter existiert losgelöst vom Rest der Welt. Selbst böse Charaktere interagieren zuweilen mit Leuten, die nicht zu ihrem unmittelbaren Freundeskreis gehören. Mit wem außerhalb der Abenteuergruppe hat dein Charakter regelmäßigen Kontakt? Wer ist diese Person und was bedeutet sie deinem Charakter? Sind sie Freunde? Liebende? Feinde? Welchen Einfluss könnte diese Person auf ihn haben? Welche Einfluss besitzt der Charakter auf sie? Lass auch deinen SL von diesem NSC wissen, damit er während der späteren Handlung als Kontakt dienen und die Geschichte vielleicht voranbringen kann.

HINTERGRUNDGENERATOR

Der Hintergrundgenerator soll dem kreativen Druck entgegenwirken, welcher manchmal Spieler frustriert, wenn sie versuchen, die eher unklaren Teile ihrer Charakterhintergründe auszufüllen. Mit diesem Generator kann man diese Details entweder auswürfeln oder aus den bereits thematisch aufbereiteten Tabellen und Listen auswählen. Betrachte jedes Element auf den Tabellen des Generators als Stück Hintergrundmaterial, welches man mit zufällig ausgewählten anderen Stücken zu einer Geschichte verbinden kann, welche du dir möglicherweise ansonsten ausgedacht hättest. Verwende dieses Werkzeug zur kreativen Inspiration und nicht als schnelle Regeln zur Erschaffung unflexibler und nahtloser Charakterhintergründe. Der Generator liefert zwar viele Grundlagen für Charakterhintergründe, erfordert aber dennoch Kreativität, um diese zusammenzufügen. Wenn du ihn benutzt, kannst du jederzeit einzelne Elemente ablehnen, verwerfen oder auch neu auswürfeln, wenn diese widersprüchlich sind oder deinem Bild des Charakters entgegenstehen. Wie die Hintergrundfragen in den vorangegangenen Abschnitten sind diese Tabellen reine Vorschläge, welche deine Vorstellungskraft leiten und auf einzelne Punkte konzentrieren sollen.

Um einen Hintergrund zu generieren, würfelst du auf einigen Tabellen und Untertabellen, musst dich aber zuvor für das Geschlecht, das Volk und die Klasse deines SC entscheiden. Solche Entscheidungen helfen bei der Auswahl und Nutzung der Tabellen. Nach Bestimmung dieser grundlegenden Elemente kannst du damit anfangen, den Hintergrundgenerator zu benutzen, um den einzigartigen Hintergrund deines Charakters in den folgenden drei Schritten zu bestimmen:

Schritt 1 – Heimatland, Familie und Kindheit: Bestimme die Umstände der Geburt deines Charakters, den Beruf der Eltern und ein bedeutendes Ereignis während seiner Kindheit (siehe Seiten 16-24). Um die Anzahl seiner Geschwister festzustellen, würfle auf der zu seinem Volk passenden Tabelle. Würfle sodann für jedes Geschwisteranteil W%, bei 01-50 handelt es sich um eine Schwester, bei 51-100 um einen Bruder. Im Anschluss würfle auf Tabelle 1-22 (siehe Seite 19) das relative Alter der Geschwister aus.

Schritt 2 – Jugend und Ausbildung: Bestimme die Umstände und Ereignisse, welche die Jugend des Charakters geprägt haben, und eine Person, die in dieser Zeit eine Rolle in seinem Leben gespielt hat (siehe Seiten 25-45).

Schritt 3 – Moralische Konflikte, Beziehungen und Verwundbarkeiten: Bestimme einen bedeutsamen Konflikt in der Vergangenheit des Charakters, wer noch daran beteiligt gewesen ist und wie der Konflikt gelöst wurde. Bestimme ferner romantische Beziehungen oder Beziehungen zu anderen Abenteurern, als auch die Charakterschwächen des SC (siehe Seiten 46-51).

Manche Würfelergebnisse gestatten es dir, einen Wesenszug (siehe Seite 51), ein Questtalent (siehe Seite 66) oder einen Nachteil (siehe Seite 64) zu wählen. Wenn du Zugang zu einem dieser Regelemente erlangst, dann schreibe dies auf. Am Ende der Hintergrunderschaffung kannst du aus den dir offenstehenden Wesenszügen bis zu zwei auswählen. Solltest du Zugang zu Nachteilen erlangt haben, kannst du einen davon auswählen, um im Gegenzug einen weiteren Charakterzug auswählen zu können, falls dies gewährt wird (die Auswahl erfolgt im Rahmen der üblichen Regeln für Wesenszüge). Wenn du Zugang zu einem Questtalent erlangst, bedeutet dies, dass du die Voraussetzungen für dieses Talent erfüllst und es jederzeit wählen kannst, nicht nur während der Charaktererschaffung.

Schritt 1 – Heimatland, Familie und Kindheit

Die folgenden Tabellen bestimmen die Grundlagen der Familie deines Charakters und seines Heimatlandes. Sie legen die Umstände seiner Kindheit fest, die Zusammensetzung und den gesellschaftlichen Status seiner Familie, sowie ein bedeutendes Erlebnis in seiner Kindheit. Um diese Aspekte zu bestimmen, gehe folgendermaßen vor:

1. Finde die Abschnitte für das Volk des Charakters und würfle Heimatland, Eltern und Geschwister auf den jeweiligen Tabellen aus (Tabellen 1-1 bis 1-24). Sollten Geschwister existieren, würfle das relative Alter und bei adoptierten Geschwistern deren Volkszugehörigkeit aus (Tabelle 1-22 und 1-23).
2. Würfle auf Tabelle 1-25 (Seite 20) die Umstände der Geburt aus; eventuell musst du als nächstes Einzelheiten aus den Tabellen 1-26 bis 1-28 auswürfeln.
3. Würfle auf Tabelle 1-29 (Seite 23) ein wichtiges Ereignis während der Kindheit des Charakters aus.
4. Mach mit Schritt 2 – Jugend und Ausbildung auf Seite 25 weiter.

ELF

Elfen wachsen oft in abgelegenen elfischen Gemeinschaften auf. Die Langlebigkeit dieses Volkes bedeutet, dass Elfenkinder häufig die Unterstützung großer sozialer Netzwerke genießen.

ELFISCHE HEIMTLÄNDER

W%	ERGEBNIS
01-60	Wald: Du erlangst Zugang zum Regionalwesenszug Stammläufer.
61-80	Große nichtelfische Ortschaft: Sofern der Charakter ein Elf ist, erhältst du Zugang zum Volkswesenszug Verlassen und dem Sozialwesenszug Zivilisiert. Ist der Charakter ein Halb-Elf, erhältst du Zugang zum Volksmerkmal Gescheiterter Lehrling und dem Sozialwesenszug Zivilisiert.
81-95	Kleine nichtelfische Ortschaft: Sofern der Charakter ein Elf ist, erhältst du Zugang zum Volkswesenszug Verlassen. Ist der Charakter ein Halb-Elf, erhältst du Zugang zum Volkswesenszug Gescheiterter Lehrling.
96-100	Ungewöhnliches Heimatland: Würfle auf Tabelle 1-24. Sollte der Charakter ein Elf sein, erhältst du Zugang zum Volkswesenszug Verlassen. Sollte er ein Halb-Elf sein, erhältst du Zugang zum Volksmerkmal Elfische Reflexe.

TABELLE 1-2: ELFISCHE ELTERN

W%	ERGEBNIS
01-79	Beide Elternteile sind am Leben.
80-87	Nur der Vater lebt noch.
88-95	Nur die Mutter lebt noch.
96-100	Beide Elternteile sind verstorben. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Waise.

TABELLE 1-3: ELFISCHE GESCHWISTER

W%	ERGEBNIS
01-80	1W2 blutsverwandte Geschwister. Bei zwei Geschwistern erhältst du Zugang zum Kampfwesenszug Blutswächter.
81-90	1W4+1 blutsverwandte Geschwister. Du erhältst Zugang zum Kampfwesenszug Blutswächter.

- 86-90 1W4+1 blutsverwandte Geschwister. 1W3-1 dieser Geschwister sind Halb-Elfen, adoptiert oder beides (du triffst die Wahl). Bei zwei oder mehr Geschwistern erhältst du Zugang zum Kampfwe-senszug Blutswächter. Würfle die Volkszugehörigkeit der adoptierten Geschwister auf Tabelle 1-23 aus.
- 91-100 Keine Geschwister.

GNOME

Die launenhaften und sorglosen Gnome sind weit über die Welt verbreitet und unterscheiden sich teilweise stark voneinander. Normalerweise bilden sie entweder eigene, gnomische Gemeinschaften oder integrieren sich in andere huma-noide Gesellschaften.

TABELLE 1-4: GNOMISCHE HEIMTLÄNDER

W%	ERGEBNIS
01-30	Wald: Du erlangst Zugang zum Regionalwesens-zug Stammläufer und zum Volkswesenszug Tierfreund.
31-65	Kleine nichtgnomische Ortschaft: Du erhältst Zugang zum Volkswesenszug Tierfreund.
66-95	Große nichtgnomische Ortschaft: Du erhältst Zugang zum Volkswesenszug Tunichtgut.
96-100	Ungewöhnliches Heimatland: Würfle auf Tabel-le 1-24.

TABELLE 1-5: GNOMISCHE ELTERN

W%	ERGEBNIS
01-90	Beide Elternteile sind am Leben.
91-93	Nur der Vater lebt noch.
94-96	Nur die Mutter lebt noch.
97-100	Beide Elternteile sind verstorben. Du erhältst Zu-gang zum Sozialwesenszug Waise.

TABELLE 1-6: GNOMISCHE GESCHWISTER

W%	ERGEBNIS
01-50	1W4 blutsverwandte Geschwister. Bei zwei oder mehr Geschwistern erhältst du Zugang zum Kampfwe-senszug Blutswächter.
51-60	1W4-1 blutsverwandte und 1 adoptiertes Ge-schwister. Bei zwei oder mehr Geschwistern erhältst du Zugang zum Kampfwe-senszug Blutswächter. Würfle die Volkszugehörigkeit der ad-optierten Geschwister auf Tabelle 1-23 aus.
61-100	Keine Geschwister.

HALB-ELF

Als Kinder zweier sehr unterschiedlichen Welten haben Halb-Elfen nur selten eine leichte Kindheit. Zwischen un-terschiedlichen Völkern hin- und hergerissen, sorgt die Gegen-wart ihrer Familien dafür, dass sie nicht gänzlich allein auf-wachsen. Verwaiste Halb-Elfen müssen sich allerdings eigene Familie schaffen.

TABELLE 1-7: HALB-ELFISCHE HEIMTLÄNDER

W%	ERGEBNIS
01-25	Unter Elfen aufgewachsen: Würfle auf Tabelle 1-4.
26-75	Unter Menschen aufgewachsen: Würfle auf Ta-belle 1-19.
76-95	Wald: Du erhältst Zugang zum Regionalwesens-zug Stammläufer.

- 96-100 **Ungewöhnliches Heimatland:** Würfle auf Tabel-le 1-24.

TABELLE 1-8: HALB-ELFISCHE ELTERN

W%	ERGEBNIS
01-20	Beide Elternteile sind am Leben.
21-55	Nur der Vater lebt noch.
56-90	Nur die Mutter lebt noch.
91-100	Beide Elternteile sind verstorben. Du erhältst Zu-gang zum Sozialwesenszug Waise.

TABELLE 1-9: HALB-ELFISCHE GESCHWISTER

W%	ERGEBNIS
01-20	1W2 Halbgeschwister (deine Entscheidung, ob Elf oder Mensch). Bei zwei oder mehr Geschwistern erhältst du Zugang zum Kampfwe-senszug Blutswächter.
21-30	1 halb-elfisches Geschwisterkind. Du erhältst Zu-gang zum Magiewesenszug Geschwisterband.
31-100	Keine Geschwister.

HALB-ORK

Halb-Orks sind nur selten das Resultat einer glücklichen Verei-nigung zwischen Menschen und Orks, welche ihre Eltern sind. Meist werden sie als Monster betrachtet. Diese trostlose Realität macht jene seltenen Halb-Orks, die ebenso geliebt werden wie die Kinder anderer Völker, zu einer umso größeren Besonderheit.

TABELLE 1-10: HALB-ORKISCHE HEIMTLÄNDER

W%	ERGEBNIS
01-25	Unterirdisch: Du erlangst Zugang zum Volks-wesenszug Rüpel und dem Regionalwesenszug Finsterlandebewohner.
26-60	Unter Orks aufgewachsen: Du erlangst Zugang zum Volkswesenszug Rüpel.
61-75	Unter Menschen aufgewachsen: Würfle auf Ta-belle 1-19.
76-90	Keine Heimatland: Der Charakter ist ständig umhergezogen; du erhältst Zugang zum Volks-wesenszug Ausgestoßer.
91-100	Ungewöhnliches Heimatland: Würfle auf Tabel-le 1-24.



TABELLE 1-11: HALB-ORKISCHE ELTERN

W%	ERGEBNIS
01-10	Beide Elternteile sind am Leben.
11-35	Nur der Vater lebt noch.
36-60	Nur die Mutter lebt noch.
61-100	Beide Elternteile sind verstorben. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Waise.

TABELLE 1-12: HALB-ORKISCHE GESCHWISTER

W%	ERGEBNIS
01-60	1W6+1 orkische Geschwister. Du erhältst Zugang zum Kampfwesenszug Blutswächter.
61-70	1W4 menschliche Geschwister. Bei zwei oder mehr Geschwistern erhältst du Zugang zum Kampfwesenszug Blutswächter.
71-80	Ein halb-orkisches Geschwisterkind.
81-100	Keine Geschwister.

HALBLING

Halblinge sind von Natur aus gesellig und umgänglich, so dass sie sich gut in eigene und menschliche Gemeinschaften einfügen. Sie neigen zur Wanderlust und können überall dort angetroffen werden, wo sich zivilisierte Humanoide ansiedeln.

TABELLE 1-13: HALBLINGISCHE HEIMATLÄNDER

W%	ERGEBNIS
01-50	Halblingische Ortschaft: Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Zivilisiert und dem Volkswesenszug Gut informiert.

51-80	Menschliche Ortschaft: Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Straßenkind und dem Volkswesenszug Gut informiert.
81-95	Umherziehende Truppe oder Wagenzug: Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Freund in jedem Ort.
96-100	Ungewöhnliches Heimatland: Würfle auf Tabelle 1-24.

TABELLE 1-14: HALBLINGISCHE ELTERN

W%	ERGEBNIS
01-70	Beide Elternteile sind am Leben.
71-80	Nur der Vater lebt noch.
81-90	Nur die Mutter lebt noch.
91-100	Beide Elternteile sind verstorben. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Waise.

TABELLE 1-15: HALBLINGISCHE GESCHWISTER

W%	ERGEBNIS
01-30	1W2 Geschwister. Bei zwei Geschwistern erhältst du Zugang zum Kampfwesenszug Blutswächter.
31-90	1W4+1 Geschwisterkinder. Du erhältst Zugang zum Kampfwesenszug Blutswächter.
91-100	Keine Geschwister.

MENSCH

Menschen sind ebenso unterschiedlich wie weitverbreitet. Sie neigen dazu, in kleinen oder großen Gemeinschaften zu leben, deren Angehörige ähnliche Abstammungen und Geschichte besitzen. Individuen können aber alle möglichen, gute wie schlechte, Umstände erleben.

TABELLE 1-16: MENSCHLICHE HEIMATLÄNDER

W%	ERGEBNIS
01-50	Kleine Ortschaft: Du erhältst Regionalwesenszug Bürgerwehrveteran.
51-85	Große Ortschaft: Sollte der Charakter ein Mensch sein, erhältst du Zugang zum Sozialwesenszug Zivilisiert und dem Regionalwesenszug Landstreicher. Sollte er ein Halb-Elf sein, erhältst du Zugang zum Sozialwesenszug Zivilisiert und dem Volksmerkmal Gescheiterter Lehrling. Sollte er ein Halb-Ork sein, erhältst du Zugang zum Volkswesenszug Rohling und dem Regionalwesenszug Landstreicher.
86-95	Grenzland: Du erhältst Zugang zum Regionalwesenszug Grenzlandbewohner.
96-100	Ungewöhnliches Heimatland: Würfle auf Tabelle 1-24.

TABELLE 1-17: MENSCHLICHE ELTERN

W%	ERGEBNIS
01-50	Beide Elternteile sind am Leben.
51-70	Nur der Vater lebt noch.
71-90	Nur die Mutter lebt noch.
91-100	Beide Elternteile sind verstorben. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Waise.



TABELLE 1-18: MENSCHLICHE GESCHWISTER

W%	ERGEBNIS
01-40	1W2 Geschwister. Bei zwei Geschwistern erhältst du Zugang zum Kampfwesenszug Blutswächter.
41-70	1W2 Geschwister und 1W2 Halbgeschwister (Würfle jeweils mit W%; 01-50: Halb-Elf, 51-100: Halb-Ork). Du erhältst Zugang zum Kampfwesenszug Blutswächter.
71-90	2W4 Geschwister. Du erhältst Zugang zum Kampfwesenszug Blutswächter.
91-100	Keine Geschwister.

ZWERG

Viele Zwerge stammen aus geschäftigen und eng zusammenhaltenden Gemeinschaften gleichgesonnener Individuen, welche zusammenarbeiten, um ein gemeinsames Ziel zu erreichen.

TABELLE 1-19: ZWERGISCHE HEIMATLÄNDER

W%	ERGEBNIS
01-40	Hügel oder Berge: Du erlangst Zugang zum Volkswesenszug Goldschnüffler und dem Regionalwesenszug Hochlandbewohner.
41-80	Unterirdisch: Du erlangst Zugang zum Volkswesenszug Tunnelkämpfer und dem Regionalwesenszug Finsterlandbewohner.
81-87	Kleine nichtzwergische Ortschaft: Du erhältst Zugang zum Volkswesenszug Meisterbrauer und dem Regionalwesenszug Bürgerwehrveteran.
88-95	Große nichtzwergische Ortschaft: Du erhältst Zugang zum Volkswesenszug Meisterbrauer und dem Regionalwesenszug Landstreicher.
96-100	Ungewöhnliches Heimatland: Würfle auf Tabelle 1-24.

TABELLE 1-20: ZWERGISCHE ELTERN

W%	ERGEBNIS
01-60	Beide Elternteile sind am Leben.
61-73	Nur der Vater lebt noch.
74-86	Nur die Mutter lebt noch.
87-100	Beide Elternteile sind verstorben. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Waise.

TABELLE 1-21: ZWERGISCHE GESCHWISTER

W%	ERGEBNIS
01-80	1W4 blutsverwandte Geschwister. Bei zwei oder mehr Geschwistern erhältst du Zugang zum Kampfwesenszug Blutswächter.
81-90	1W4+1 blutsverwandte Geschwister. Du erhältst Zugang zum Kampfwesenszug Blutswächter.
91-95	1W3-1 blutsverwandte Geschwister und 1W3-1 adoptierte Geschwister. Bei zwei oder mehr Geschwistern erhältst du Zugang zum Kampfwesenszug Blutswächter. Würfle die Volkszugehörigkeit der adoptierten Geschwister auf Tabelle 1-23 aus.
96-100	Keine Geschwister.

GESCHWISTER

Wenn dein Charakter wenigstens ein Geschwisterteil besitzt, dann würfle dessen relatives Alter auf Tabelle 1-22 aus. Würfle bei Adoptivgeschwistern die Volkszugehörigkeit auf Tabelle 1-23 aus.

TABELLE 1-22: RELATIVES ALTER VON GESCHWISTERN

W%	ERGEBNIS
01-48	Das Geschwisterteil ist älter als du.
49-96	Das Geschwisterteil ist jünger als du.
97-100	Der Charakter ist Teil eines Zwillingspaars (du entscheidest, ob eineiig oder zweieiig). Würfle erneut auf dieser Tabelle, solltest du noch einmal dieses Ergebnis erzielen, gehört der Charakter zu Drillingen, andernfalls gibt das relative Alter an, wer zuerst das Licht der Welt erblickt hat.

TABELLE 1-23: VOLKSZUGEHÖRIGKEIT VON ADOPTIVGESCHWISTERN

W%	ERGEBNIS
01	Aasimar
02	Duergar
03-12	Elf
13	Gestrandeter
14-23	Gnom
24	Goblin
25	Grippli
26-35	Halb-Elf
36-45	Halb-Ork
46-55	Halbling
56	Halb-Vampir
57	Hobgoblin
58	Katzenvolk
59	Kiemenmensch
60	Kitsune
61	Kobold
62	Meervolk
63-72	Mensch
73	Pyrier
74	Nagaji
75	Ork
76	Oreade
77	Rattenvolk
78	Samsaran
79	Strix
80	Suli
81	Svirfneblin
82	Sylphe
83	Tengu
84	Tiefpling
85	Undine
86	Vanara
87	Vischkanya
88	Wayang
89-90	Wechselbalg
91-100	Zwerg



UNGEWÖHNLICHES HEIMATLAND

Der Charakter ist in einer Region aufgewachsen, die nicht zu den üblichen Heimatländern seines Volkes gehört. Würfle sein Heimatland auf Tabelle 1-24 aus; sollte das erwürfelte Ergebnis für das Volk des Charakters typisch sind, gibt es in der Region neben seiner Familie kaum Vertreter seines Volkes.

TABELLE 1-24: UNGEWÖHNLICHES HEIMATLAND

W%	ERGEBNIS
01-10	Unterirdisch: Du erhältst Zugang zum Regionalwesenszug Finsterlandebewohner.
11-25	Berge: Du erhältst Zugang zum Regionalwesenszug Hochlandbewohner.
26-40	Ebenen: Du erhältst Zugang zum Regionalwesenszug Steppenkind.
41-50	Kleine Ortschaft: Du erhältst Zugang zum Regionalwesenszug Bürgerwehrveteran.
51-60	Große Ortschaft: Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Zivilisiert und dem Regionalwesenszug Landstreicher.
61-70	Wald: Du erhältst Zugang zum Regionalwesenszug Stammläufer.
71-80	Fluss, Sumpf oder Moor: Du erhältst Zugang zum Regionalwesenszug Flussratte.
81-85	Wüste: Du erhältst Zugang zum Regionalwesenszug Wüstenkind.
86-90	Meer: Du erhältst Zugang zum Regionalwesenszug Wasserkind.
91-95	Tundra: Du erhältst Zugang zum Regionalwesenszug Tundrakind.
96-100	Andere Ebene: Dein SL wählt die Ebene aus. Du erhältst Zugang zum Glaubenswesenszug Gelehrter des Großen Jenseits.

GEBURTSMUMSTÄNDE

Würfle auf Tabelle 1-25 die Umstände der Geburt deines Charakters aus.

TABELLE 1-25: UMSTÄNDE DER GEBURT

W%	ERGEBNIS
01-40	Unterschicht: Der Charakter ist das Kind von Bauern oder Bewohnern eines Elendsviertels. Er hat während seiner Kindheit das Land um ein Dorf oder ein Herrenhaus bearbeitet, ist in groben Zügen einem Beruf nachgegangen oder hat gebettelt. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Verarmt. Würfle auf Tabelle 1-26: Beruf der Eltern nur mit 2W20 statt mit W%.
41-65	Mittelschicht: Der Charakter wurde in die Mittelschicht hineingeboren. Zu dieser gehören Händler, Handwerker und Kunsthandwerker. Er ist in einer größeren Ortschaft aufgewachsen und wenigstens ein Elternteil gehört wahrscheinlich einer Gilde oder einer anderen Vereinigung an. Als Freier kennt er die Fesseln der Leibeigenschaft oder des Bauernlebens nicht, ihm fehlen aber auch die Privilegien des Adels. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Handwerkerkind und zum Sozialwesenszug Händler.
66-70	Adel: Der Charakter wurde in den privilegierten Adel hineingeboren. Außer ein Elternteil ist der Landesherrscher, dient seine Familie höherrangigen Adligen, hat aber dafür niedrigrangigere Ade-

lige unter sich. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Einfluss und zum Sozialwesenszug Reiche Eltern. Würfle auf Tabelle 1-28: Adel, um den Adelsrang der Familie des Charakters zu bestimmen.

71-72	Von anderem Volk adoptiert: Der Charakter wurde nicht von seinen Eltern großgezogen, sondern von Angehörigen eines anderen Volkes. Würfle auf Tabelle 1-27: Von anderem Volk adoptiert.
73-77	Adoptiert: Der Charakter wurde nicht von seinen Eltern großgezogen, sondern von anderen Angehörigen seines Volkes oder seiner Kultur. Würfle zwei Mal auf Tabelle 1-26: Beruf der Eltern; einmal für die leiblichen Eltern, einmal für die Adoptiveltern. Du erhältst Zugang zu den Wesenszügen beider ausgewürfelter Elternpaare.
78-81	Bastard: Der Charakter ist das Ergebnis einer außerehelichen Liebelei seiner Eltern. Er kennt ein Elternteil, während das andere ihm unbekannt ist oder Abstand zu ihm wahr. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Uneheliches Kind und dem Questtalent Schande.
82	Gesegnet: Der Charakter wurde bei seiner Geburt von einem sehr mächtigen Wesen wie einem Azata, Elementargeist oder Engel gesegnet. Dieser Segen schützt ihn bislang vor Gefahr oder weist ihn als für irgendeine Gottheit besonders aus. Du erhältst Zugang zum Glaubenswesenszug Gesegnet und zum Glaubenswesenszug Geburtsmal.
83-84	Verbrechen: Der Charakter ist das Resultat von Gewalt an einem unwilligen Elternteil. Er besitzt ein Elternteil und kennt das andere nicht. Du erhältst Zugang zum Kampfwesenszug Innerer Zorn und dem Sozialwesenszug Uneheliches Kind.
85	Anachronismus: Der Charakter wurde in einem anderen Zeitalter der fernen Vergangenheit oder Zukunft geboren und durch ein Ereignis aus seiner Zeit gerissen. Die Gebräuche und Traditionen der Gegenwart sind ihm fremd. Du erhältst Zugang zum Glaubenswesenszug Gelehrter des Großen Jenseits.
86-87	Unfreiheit: Der Charakter wurde als Sklave oder Leibeigener geboren. Er wurde als Kleinkind in die Sklaverei verkauft oder seine Eltern waren wahrscheinlich selbst Sklaven oder Leibeigene. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Lebenslange Schufferei.
88	Verflucht: Als der Charakter geboren wurde, befleckte eine machtvolles Scheusal sein Blut und verfluchte ihn, Überbringer und/oder Vollstrecker einer finsternen Prophezeiung zu sein. Du erhältst Zugang zum Volkswesenszug Scheusalblütig und dem Questtalent Fluchbeladen.
89-90	Entehrte Familie: Der Charakter wurde in eine einst hochgeehrte, mittlerweile aber in Ungnade gefallene Familie geboren. Sein Familienname wird verachtet und verunglimpft, so dass er wachsam sein muss. Du erhältst Zugang zum Kampfwesenszug Reaktionsschnell, dem Questtalent Verlorenes Erbe und dem Questtalent Erlösung.
91-92	Erbe: Der Charakter ist der Erbe einer alten und bekannten Familie. Seine Familie kann reich sein oder dem Mittelstand angehören, doch ihr Name hat Gewicht und Bedeutung. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Einfluss und dem Sozialwesenszug Reiche Eltern.
93-94	Dem Tod überlassen: Der Charakter wurde nach seiner Geburt zum Sterben ausgesetzt, hat aber

dank glücklicher Fügung überlebt. Du erhältst Zugang zum Kampfwesenszug Wagemutig, dem Sozialwesenszug Wilder und dem Questtalent Wiederauferstanden.

95	Zeichen der Götter: Eine Gottheit hat den Charakter gezeichnet. Dieses Zeichen kann sich auf seinem Körper oder seiner Seele befinden. Du erhältst Zugang zum Glaubenswesenszug Geburtsmal, dem Glaubenswesenszug Göttliche Berührung und dem Questtalent Prophet.
96	Energiegeladen: Während seiner Geburt war der Charakter einer machtvollen Quelle göttlicher Energie ausgesetzt. Du erhältst Zugang zum Glaubenswesenszug Göttliche Berührung und dem Glaubenswesenszug Göttliche Verbindung.
97	Kind der Macht: Der Charakter wurde unter einer besonders machtvollen Sternkonstellation geboren oder zu einem anderen Moment der Macht. Du erhältst Zugang zum Magiewesenszug Magische Gabe, dem Sozialwesenszug Charmeur und dem Glaubenswesenszug Göttliche Berührung.
98	Prophezeit: Die Geburt des Charakters wurde vorhergesagt – dies kann während der letzten Generation geschehen sein oder bereits vor Jahrtausenden. Du erhältst Zugang zum Glaubenswesenszug Prophezeit.
99	Wiedergeboren: Der Charakter wurde schon oft und vielleicht noch oft wiedergeboren, bis er sein Schicksal erfüllt. Du erhältst Zugang zum Glaubenswesenszug Wiedergeboren, dem Questtalent Wiederauferstanden und dem Questtalent Verblasste Erinnerung.
100	Vorzeichen: Die Gelehrten, Priester oder Magier der Gesellschaft, in die der Charakter hineingeboren wurde, haben seine Geburt zu einem Vorzeichen eines kommenden Zeitalters oder Ereignisses erklärt. Vielleicht ist er ein Omen der Verheißung oder nahender finsterner Zeiten. Du erhältst Zugang zum Glaubenswesenszug Omen.

BERUF DER ELTERN

In der Regel kommen beide Elternteile aus derselben Gesellschaftsschicht. Allerdings ist es zwar unüblich, aber nicht unbekannt, dass Leute außerhalb ihrer Schicht heiraten. Würfle auf Tabelle 1-26 den Hauptberuf der Eltern deines Charakters aus.

TABELLE 1-26: BERUF DER ELTERN

W%	ERGEBNIS
01-05	Sklaven: Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Lebenslange Schufferei.
06-25	Leibeigene/Bauern: Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Verarmt.
26-30	Unterhaltungskünstler: Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Begabt.
31-34	Soldaten: Du erhältst Zugang zum Kampfwesenszug Taktische Vorrassicht.
35-37	Seefahrer: Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Welterfahren.
38-40	Diebe: Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Straßenkind.
41-55	Freibauer: Du erhältst Zugang zum Regionalwesenszug Steppenkind.
56-70	Handwerker: Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Handwerkerkind und zum Sozialwesenszug Lebenslange Schufferei.

71-85	Kunsthändler: Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Handwerkerkind.
86-95	Händler: Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Händler.
96-100	Klerus oder Kultanhänger: Du erhältst Zugang zum Glaubenswesenszug Tempelkind.

VON ANDEREM VOLK ADOPTIERT

Solltest du ausgewürfelt haben, dass dein Charakter von Angehörigen eines anderen Volkes adoptiert wurde, dann würfle die Volkszugehörigkeit der Adoptiveltern auf Tabelle 1-27 aus.

TABELLE 1-27: VON ANDEREM VOLK ADOPTIERT

W%	ERGEBNIS
01-05	Von Drachen adoptiert: Ein Drache hat den Charakter adoptiert, um dadurch eigene Ziele zu verfolgen. Er weiß um die Sprache, Geschichte, Weisheit, Macht und Stärke der Drachen. Du erhältst Zugang zum Volkswesenszug (Blutlinie) Drachenblütig und dem Magiewesenszug Magisches Geschick.
06-10	Von Feen adoptiert: Die Adoptiveltern des Charakters waren Feenwesen wie Korreds, Pixies oder eine Dryade. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Charmeur und dem Magiewesenszug Magisches Geschick.
11-13	Von Untoten adoptiert: Die Adoptiveltern des Charakters sind keine lebenden Kreaturen, sondern Geschöpfe wie Geister, Schreckgespenster, Leichname oder Vampire. Er ist wahrscheinlich in menschenleeren Ruinen oder zwischen Gräben und Gräben aufgewachsen und wurde von einer Kreatur großgezogen, welche sich von den Lebenden nähert. Aus welchem Grund dies geschehen ist, weiß niemand. Du erhältst Zugang zum Volkswesenszug (Blutlinie) Todesgezeichnet, dem Magiewesenszug Magisches Geschick und dem Questtalent Blick ins Jenseits.
14-19	Von Engeln adoptiert: Engel waren bei der Geburt des Charakters zugegen und haben ihn mitgenommen, um ihn im Himmel großzuziehen. Diese kosmischen Wesen haben seinen Blickwinkel erweitert, so dass er nicht nur die Welt, sondern auch das sie umgebende Universum beachtet. Er weiß, dass seine Adoptiveltern stets über ihn wachen. Du erhältst Zugang zum Glaubenswesenszug Gesegnet.
20-25	Von Tieren adoptiert: Der Charakter wurde von seinen leiblichen Eltern getrennt, aber von wilden Tieren gefunden und großgezogen. Er kennt die Lebensweise in der Wildnis und hat sich neben verbesserten Überlebensinstinkten auch die Verhaltensweisen einer Tierart angeeignet. Du erhältst Zugang zum Kampfwesenszug Widerstandsfähig und dem Questtalent Wildes Herz.
26-70	Von zivilisierten Humanoiden adoptiert: Der Charakter wurde von einer Gruppe zivilisierter Humanoider großgezogen, die nicht seinem Volk angehören (nach Wahl des SL). Sein Verhalten, seine Ansichten und Werte entsprechen denen dieses Volkes, auch wenn sein wahres Wesen sich immer wieder bemerkbar macht. Du erhältst Zugang zu einem Volkswesenszug des Volkes, welches den Charakter adoptiert hat.

71-95

Von primitiven Humanoiden adoptiert: Der Charakter wurde von primitiven Humanoiden wie Orks, Kobolden, Gnollen, Troglodyten oder Angehörigen des Echsenvolkes großgezogen. Sein Verhalten, seine Ansichten und Werte entsprechen denen dieses Volkes, auch wenn sein wahres Wesen sich immer wieder bemerkbar macht. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Wilder.

96-100

Von Scheusalen adoptiert: Der Charakter wurde von seinen leiblichen Eltern getrennt und von einem Scheusal (einem Teufel, Dämonen, Daimonen o.ä.) großgezogen, das ihn gelehrt hat, dass die Götter grausam und böseartig sind, und ihn zu einem sterblichen Instrument zum Korumpieren unschuldiger Seelen nutzen will. Du erhältst Zugang zum Volkswesenszug (Blutlinie) Scheusalsblütig und dem Questtalent Verdammt.



ADEL

Als Adeliger verfügt der Charakter über einen gewissen Reichtum, Privilegien oder Einfluss, den normale Leute nicht besitzen. Sollte der Charakter von adeliger Geburt sein und aus einer Gesellschaft stammen, in welcher der Adel ein traditionelles Lehenssystem nutzt, dann würfle auf Tabelle 1-28 die Stellung seiner Eltern innerhalb der herrschenden Schicht aus.

TABELLE 1-28: ADEL

W%	ERGEBNIS
01-60	Landadel: Der Charakter ist das Kind eines unbedeutenden Kleinadeligen mit einem Einkommen, Titeln und Erbland sowie einem Herrenhaus. Wahrscheinlich wuchs er in einem solchen auf und die Bauern leisteten seinen Eltern Tribut. Seine Eltern dienen einem Baron, Grafen oder Herzog.
61-78	Ritter: Der Charakter ist das Kind eines Ritters, eines Adelligen mit Landbesitz, Titeln und einem Familiensitz, welcher einem Herrn dient. Seine Familie hat einem Lehnsherrn die Treue geschworen – z.B. einem Baron, Grafen oder Herzog – und leistet in seinem Namen Militärdienst. Als Kind eines Ritters mag er einem anderen Ritter als Knappe dienen, um selbst später einmal Ritter zu werden.
79-85	Baron: Der Charakter ist das Kind eines Barons oder einer Baronin. Seine Eltern sind für ein Gebiet mit mehreren Herrrensitzen verantwortlich, welche ihnen Tribut leisten. Sie erhalten ihre Anweisungen direkt vom Monarchen. Vom Charakter wird erwartet, dass er am Königshof anwesend ist. Er ist hinsichtlich Titeln, Land und Ländereien der Erbe seiner Eltern.
86-91	Graf: Der Charakter ist das Kind eines Grafen oder einer Gräfin. Seine Familie verfügt über Erbländereien und Titel und gehört zu den reichsten Adelligen des Landes. Ritter und Kleinadelige leisten ihr Tribut und seine Eltern dienen dem Monarchen direkt. Vom Charakter wird erwartet, dass er am Königshof anwesend ist.
92-96	Herzog: Der Charakter ist das Kind eines Herzogs oder einer Herzogin. Seine Familie gehört neben der Königsfamilie zu den mächtigsten Adelligen des Reiches. Seine Eltern gehorchen direkt dem Monarchen und haben höchsten Einfluss bei Hofe. Seine Familie verfügt über umfassende Ländereien und Titel und viele Ritter und kleinere Adelige, welche ihr gehorchen.
97-99	Königsfamilie: Der Charakter ist das Kind eines Prinzen oder einer Prinzessin und gehört der Königsfamilie an. Er ist nicht der nächste in der Thronfolge, verfügt aber dennoch über große Macht und Reichtum.
100	Regent: Der Charakter ist das Kind des Monarchen. Er schuldet nur seinen Eltern Treue. Nur wenige verfügen über ähnliche Macht und vergleichbaren Reichtum und die Untertanen seiner Eltern begegnen ihm mit großem Respekt und teilweise sogar mit Ehrfurcht.

WICHTIGES EREIGNIS WÄHREND DER KINDHEIT

Während der Kindheit des Charakters gab es ein bedeutendes Ereignis, welches seine Persönlichkeit mitgeformt hat. Würfle dieses Ereignis auf Tabelle 1-29 aus.

TABELLE 1-29: WICHTIGES KINDHEITSEREIGNIS

W%	ERGEBNIS
01-05	Akademieausbildung: Der Charakter hat eine Privatschule besucht. Dort studierte er eine Reihe von Fertigkeiten und wurde in seinem gegenwärtigen Beruf ausgebildet. Egal ob er ein brillanter Schüler oder Schulabbrecher war, die Schule war während eines Großteils seiner Kindheit sein Zuhause. Du erhältst Zugang zum Magiewesenszug Fokussierter Verstand.
06-10	Verrat: Ein Freund oder Familienmitglied, dem der Charakter mehr vertraut hat als jedem sonst, hat ihn verraten. Seitdem hat er niemandem mehr wirklich vertraut und zieht es vor, sich nur noch auf sich selbst zu verlassen. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Misstrauisch.
11-15	Drangsaliert: Als Kind war der Charakter ein Opfer und leichte Beute für Stärkere oder Klügere. Diese haben ihn zum Spaß verprügelt, was bei ihm die Rachsucht genährt hat. Du erhältst Zugang zum Kampfwesenszug Drangsaliert.
16-20	Wettkampfsieger: Der Charakter hat als Kind einen Wettkampf gewonnen. Dabei kann es sich um eine Zurschaustellung kämpferischen oder magischen Könnens, ein Glücksspiel mit hohen Einsätzen oder auch „nur“ um ein Wettessen gehandelt haben. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Einfluss und dem Questtalent Champion.
21-25	Tod eines Verwandten: Der Charakter wurde stark vom Tod eines ihm nahen Verwandten betroffen – eines Elternteils, eines Großelterns, des Lieblingsgeschwisterteils, einer Tante, eines Onkels oder eines Vetters. Er hat den Verlust niemals vergessen. Du erhältst Zugang zum Kampfwesenszug Reaktionsschnell und zum Questtalent Lebensbewahrer.
26-30	Tod: Der Charakter ist gestorben oder kam dem Tod so nahe, dass er auf der Grenze zwischen dem Reich der Lebenden und dem der Toten gewandelt ist. Als Folge hat er eine einzigartige Ansicht vom Leben – vielleicht weiß er es mehr zu schätzen, vielleicht ignoriert er aber auch gewöhnliche Dinge und konzentriert sich nur auf das wirklich Wichtige. Du erhältst Zugang zum Glaubenswesenszug Furchtloser Trotz und dem Questtalent Wiederauferstanden.
31-35	Sturz der Mächtigen: Während der Kindheit des Charakters erfolgte der Niedergang einer alten Macht mit weitreichendem Einfluss. Dabei könnte es sich um ein Imperium, eine große Organisation oder Bande oder eine Person handeln wie einen guten König oder einen bösen Diktator. Die Kindheitserinnerungen des Charakters sind vom Wirken dieser Macht auf seine Heimatregion geprägt, egal ob dies zum Guten oder zum Schlechten war. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Welterfahren.
36-40	Schlechter Umgang: Während seiner Kindheit war der Charakter Angehöriger einer brutalen, bösen oder sadistischen Gruppe. Vielleicht ge-

VERBRECHEN UND STRAFE

Sollte der Charakter über den Sozialwesenszug Krimineller verfügen, dann würfle auf Tabelle 1-30, für welches Verbrechen er angeklagt oder weshalb er verurteilt wurde. Im Anschluss würfle die Strafe auf Tabelle 1-31 aus, die er erhalten hat oder die ihn vielleicht noch erwartet.

TABELLE 1-30: VERBRECHEN

W%	VERBRECHEN
01-10	Brandstiftung
11-20	Ehebruch
21-30	Einbruch
31-40	Geringere Tat (z.B. Verstoß gegen Kleiderordnung)
41-50	Gesetzeswidriger Magieeinsatz
51-60	Ketzerei
61-70	Mord
71-80	Raub
81-90	Rebellion/Verrat
91-100	Schmuggel

TABELLE 1-31: BESTRAFUNG

W%	STRAFE
01-10	Brandmal
11-20	Folter
21-30	Geldstrafe
31-40	Gottesurteil (Feuer)
41-50	Gottesurteil (Kampf)
51-60	Gottesurteil (Wasser)
61-70	Haft
71-80	Pranger
81-90	Prügel
91-100	Verbannung

hörte er zu einer Bande, einer Diebesgilde oder einer anderen finsternen Organisation. Er gab leicht dem Gruppendruck nach und tat, was man von ihm verlangte, so dass seine Weltanschauung durch moralische Flexibilität geprägt wurde. Du erhältst den Sozialwesenszug Straßenkind.

41-45 **Blut an den Händen:** Der Charakter hat während seiner Kindheit das Leben einer anderen Kreatur genommen. Egal ob diese Tat ihn angewidert oder ihm gefallen hat, so hat sie ihn doch auf alle Fälle geprägt. Du erhältst Zugang zum Kampfwesenszug Mörder und dem Questtalent Schlächter.

46-50 **Unglückliche erste Liebe:** Die erste Liebe war für den Charakter so, wie er es sich immer vorgestellt hatte – jedenfalls bis er von seiner Geliebten getrennt wurde. Der Grund mag Entfernung, unterschiedliche Weltanschauungen, Tod, Klassenunterschied oder familiäre Probleme gewesen sein. Manche behaupten, dass der Charakter dadurch abgestumpft sei, er selbst meint, Einsichten gewonnen zu haben, wie die Welt wirklich funktioniert. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Welterfahren und würfelst auf Tabelle 1-56 Romantische Beziehungen mit W12 statt einem W20.

51-55 **Gefängnis:** Schon als Kind war der Charakter als Straftäter bekannt. Er wurde eingesperrt, bestraft und vielleicht auch öffentlich an den Pranger gestellt. Egal ob er die Tat wirklich begangen hat oder nicht, er ist die Erinnerung daran niemals

wieder losgeworden. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Krimineller und dem Questtalent Befreier. Siehe auch den Kasten Verbrechen und Strafe auf Seite 23.

56-60 **Erbschaft:** Der Charakter hat als Kind eine große Geldsumme oder Eigentum geerbt, so dass er über große Mittel verfügt. Die Kosten des Alltags kümmern ihn nicht mehr und er weiß, dass man sich mit Geld fast alles kaufen kann. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Reiche Eltern.

61-65 **Entführt:** Der Charakter wurde während seiner Kindheit entführt. Die Entführer könnten Piraten, Sklavenjäger, Lösegeldpresser, ein Kult oder eine mächtige Gilde gewesen sein, die seine Eltern erpressen wollte. Ehe er freigelassen oder ausgelöst wurde oder entkommen konnte, schnappte er ein paar Dinge der kriminellen Unterwelt auf. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Rotwelsch und dem Questtalent Befreier.

66-70 **Magische Begabung:** Als Kind fand, stahl oder erhielt der Charakter einen magischen Gegenstand als Geschenk, der ihm eine außergewöhnliche Fähigkeit verlieh. Möglicherweise hat er mit diesem Gegenstand Unfug getrieben, Verbrechen begangen oder Gutes getan. Magische Gegenstände faszinieren ihn seitdem. Du erhältst Zugang zum Magiewesenszug Magische Gabe.

71-75 **Große Katastrophe:** Der Charakter wurde als Kind Zeuge einer großen Katastrophe, z.B. eines Großbrandes, einer Überflutung, eines Erd-

bebens, Vulkanausbruchs oder Sturms. Die Katastrophe löschte seinen Heimatort aus, egal ob er aus einem kleinen Dorf, einer großen Stadt oder von einer Insel kommt. Du erhältst Zugang zum Kampfwesenszug Widerstandsfähig und dem Questtalent Unvergessen.

76-80 **Mentor/Patron:** Ein Mentor oder Schutzherr zeigte an der Entwicklung des Charakters Interesse und bot an, ihn auszubilden oder seine Ausbildung zu finanzieren. Seine Motive dafür sind möglicherweise nicht ganz klar, doch ohne seinen Einfluss wäre der Charakter niemals so weit gekommen. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Mentor.

81-85 **Fantastische Bekanntschaft:** Als Kind begegnete der Charakter einer magischen Kreatur, z.B. einem Drachen, Einhorn, Elementargeist, Pixie oder ähnlichem. Von dieser Kreatur erlernte er eine wichtige Lektion oder einen magischen Trick. Dieses Treffen veränderte sein Leben und unterscheidet ihn von anderen Kindern. Du erhältst Zugang zum Magiewesenszug Begabter Adept.

86-90 **Gewöhnliche Kindheit:** Die Kindheit deines Charakters war ziemlich gewöhnlich, es gab weder Segnungen noch Katastrophen, was im starken Gegensatz zum Abenteuerleben steht. Während seiner Kindheit wollte er stets später die langweilige Welt verändern. Nun ist es soweit und manchmal sehnt er sich dennoch nach den ruhigen Tagen zurück, an denen einfach nichts geschehen wollte. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Gewöhnlich.

91-95 **Räuber:** Eine Horde Räuber und Plünderer hat die Ortschaft überfallen, in welcher der Charakter aufgewachsen ist. Dabei wurden viele Leute getötet. Es könnte sich um einen Stamm brutaler Humanoider oder die Armee einer zivilisierten Nation auf einem Eroberungsfeldzug gehandelt haben. Entsprechend hegt der Charakter tiefe Verachtung für Vertreter dieses Volkes, Landes oder dieser Gruppierung. Du erhältst Zugang zum Kampfwesenszug Innerer Zorn und den Questtalenten Feindesjäger und Racheschwur.

96-100 **Krieg:** Die Kindheit des Charakters wurde von einem bedeutenden, kriegerischen Konflikt geprägt und beeinflusst. Er ist an Nahrungsmittelknappheit, Leben in einem besetzten Gebiet und daran gewöhnt, öfter den Wohnsitz zu wechseln. Während des Krieges wurden mehrere Leute getötet, die er während seiner Kindheit kennengelernt hatte, darunter Familienmitglieder. Du erhältst Zugang zum Regionalwesenszug Landstreicher und dem Questtalent Lebensbewahrer.



SCHRITT 2 – JUGEND UND AUSBILDUNG

Die Ausbildung, die dein Charakter als Jugendlicher erhalten hat, bestimmt seine spätere Tätigkeit als Erwachsener. Um diese Aspekte seines Hintergrundes zu bestimmen, gehe wie folgt vor:

1. Würfle auf der zu deiner Klasse passenden Tabelle (Tabelle 1-32 bis 1-50).
2. Würfle auf Tabelle 1-51 auf Seite 44, um einen einflussreichen Bekannten zu bestimmen.
3. Mach mit Schritt 3 – Moralische Konflikte, Beziehungen und Entscheidungen auf Seite 46 weiter.

ALCHEMIST

Meister der Alchemie nutzen die Magie nicht wie göttliche oder arkane Zauberkundige, sondern stellen feurige Mischungen und Mutagene her, indem sie Formeln studieren, aus denen sich ihnen die Geheimnisse der Reaktionen der Reagenzien miteinander erschließen. Manche Alchemisten nutzen ihre Entdeckungen und ihr Wissen um seltene und exotische Komponenten zum Wohle der Gesellschaft, andere hingegen sind beim Einsatz ihrer machtvollen Gemische bei weitem nicht so von Skrupeln behaftet. Würfle auf Tabelle 1-32 aus, welches Ereignis deinen Charakter zum Studium der Alchemie gebracht hat.

TABELLE 1-32: ALCHEMISTENHINTERGRÜNDE

W%	ERGEBNIS
01-10	Zufällige Entdeckung: Der scharfe Intellekt des Charakters war ihm bei seinen alchemistischen Studien stets eine große Hilfe, doch zusammen mit seiner Logik und rationalen Denkweise hat er ein „Gespür“ für Alchemie entwickelt. Diese Intuition führt zuweilen zu Entdeckungen mittels Methoden, an welche andere Alchemisten nicht denken würden. Du erhältst den Magiewesenszug Alchemistische Intuition.
11-20	Feuerkäfer: Auch wenn der Charakter alle Aspekte der alchemistischen Kunst studierte, so hat er doch eine spezielle Begabung für Feuer. Dieser verführerischen Macht hat er sich entweder voller Begeisterung gewidmet oder nutzt sie voller Konzentration und Sorgfalt. Er ist begabt darin, Empfindlichkeiten gegen Feuer zu nutzen, wenn er sie erkennt. Du erhältst Zugang zum Magiewesenszug Heiße Bomben.
21-30	Machtlosigkeit: Der Charakter musste während seiner Kindheit eine Erfahrung machen, die bei ihm ein Gefühl von Machtlosigkeit hinterließ. Vielleicht ist ein Verwandter an einer Seuche gestorben, wurde ein Freund von Trümmern zerquetscht, die der Charakter nicht anheben konnte, oder es kam zu einer anderen furchtbaren Tragödie. Er hat sich der Alchemie zugewandt, um die Schwächen und Grenzen seines Körpers zu überwinden. Sein entsprechendes Streben lässt seine stärkenden Fähigkeiten länger wirken. Du erhältst Zugang zum Magiewesenszug Anhalten-des Mutagen.
31-40	Magie für den Abgeneigten: Der Charakter ist schon immer am Arkanen interessiert gewesen, besaß aber nicht die angeborenen Gaben eines Hexenmeisters oder das zielgerichtete Streben eines Magiers. Als Wissenschaftler war ihm auch

die göttliche Magie verschlossen. Er widmete sich daher der Alchemie und konzentrierte sich auf Extrakte, welche jene Magie nachahmen, die er einst einmal zu beherrschenden gehofft hatte. Sein ursprüngliches Interesse an Magie verleiht ihm zuweilen aber immer noch seltene Einsichten in das Wesen seiner Formeln. Du erhältst Zugang zum Magiewesenszug Interdisziplinäres Wissen.

41-50	Meisteralchemist: Als dein Charakter zum ersten Mal den formlosen Matsch eines Verstrickungsbeutels gesehen oder seine Augen vor dem kalten Licht eines Sonnenzepters geschützt hat, war er den Wundern der Alchemie verfallen. Seitdem bemüht er sich, die Geheimnisse der Herstellung solcher Gegenstände zu erlernen. Du erhältst Zugang zum Magiewesenszug Schüler der Alchemie.
51-60	Arzt: Der Charakter hat die Heilkunst erlernt und sich dabei auch mit Alchemie beschäftigt. Seine ersten Extrakte waren ungeplante Nebenprodukte seiner Elixiere und Heilmittel. Während seiner Studien vermischte sich sein angeborenes Mitgefühl mit der kalten Logik eines Alchemisten zu einem Heiler, wie er nur selten vorkommt. Du erhältst Zugang zum Magiewesenszug Präzise Behandlung.
61-70	Formeltreue: In den Augen des Charakters ist die Alchemie eine delikate, komplexe Symphonie, bei der viele unterschiedliche Elemente zusammenwirken müssen, um das perfekte Ergebnis zu erzielen. Andere Alchemisten mögen bestimmte Ingredienzien ersetzen, wenn sie Bomben oder Mutagene erschaffen, doch seiner Ansicht nach verunreinigen sie damit die Erzeugnisse. Für den Charakter gibt es stets eine perfekte Zutat, deren Hinzufügen seine Alchemie mächtiger macht. Du erhältst Zugang zum Magiewesenszug Akribische Mixtur.
71-80	Feind der Natur: Der Charakter hat etwas oder jemanden durch die grausame Gleichgültigkeit der Natur verloren, das oder der ihm wichtig war. Vielleicht musste er zusehen, wie jemand im stürmischen Meer ertrank, vielleicht hat ein Sommerfeuer sein Zuhause und alle seine Besitztümer zerstört. Angesichts der Unberechenbarkeit der Natur fühlt er sich klein und hilflos. Entsprechend widmet er sich der Alchemie, um die Natur unter Kontrolle zu bekommen – dieses Streben können auch andere wahrnehmen. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Rache an der Natur.
81-90	Wundersucher: Das Leben des Charakters oder eine geliebten Wesens wurde durch ein magisches Elixier gerettet. Dies hat bei ihm Ehrfurcht vor der alchemistischen Kunst erzeugt. Obwohl es ihm bisher nicht gelungen ist, selbst dieses machtvolle Gebräu zu duplizieren, ist er im Laufe der Jahre zu einem Meisterbrauer magischer Tränke geworden. Du erhältst Zugang zum Magiewesenszug Akribischer Trankbrauer.
91-100	Verrückter Alchemist: Unstillbare Neugier und Furchtlosigkeit vor dem Unbekannten haben den Charakter zu ersten alchemistischen Experimenten gebracht. Er entdeckte alchemistische Geheimnisse, allerdings sind die Erzeugnisse recht instabil, so dass einige seine Experimente auch als Irrsinn betiteln. Du erhältst Zugang zum Magiewesenszug Instabiles Mutagen.

BARBAR

Barbaren sind von einer fast übernatürlichen Wut erfüllt, die es ihnen erleichtert, gewaltige Adrenalinschübe freizusetzen. Diese Wut begleitet einen Barbaren auch während seines Abenteuerlebens und er lernt mit der Zeit, diese Wutausbrüche zu konzentrieren und besser zu nutzen. Dennoch ist der Kampfrausch jedes Barbaren unterschiedlich und individuell. Er stammt aus den urwüchsigen Tiefen seiner Seele und kann nicht künstlich nachgeahmt werden. Nur einige wenige können diese reine, tiefe Wut nutzen, um sie in überwältigende Kampfkraft umzuwandeln. Würfle auf Tabelle 1-33 aus, welches Ereignis zum ersten Kampfrausch im Leben des Charakters geführt hat.

TABELLE 1-33: BARBARENHINTERGRÜNDE

W%	ERGEBNIS
01-10	Rache: In seiner Jugend wurde dem Charakter, einem geliebten Wesen, seiner Familie oder seinem Volk Unrecht getan. Dieses Erlebnis zerriss den Charakter innerlich und brachte urzeitliche Emotionen hervor. Nur Träume von Rache geben ihm Trost. Du erhältst Zugang zum Kampfwesenszug Innerer Zorn, dem Questtalent Feindesjäger und dem Questtalent Racheschwur.
11-20	Streiter eines Gottes: Während des Rituals, das den Übergang des Charakters zum Erwachsenen markieren sollte, erfüllte seine Gottheit, sein Totem oder ein Schutzgeist seine Seele mit religiösem Eifer. Diese Wesenheit mag ein Tiergeist, ein kriegerischer Gott, ein Dämonenherrscher oder anderes übernatürliches Wesen sein. Im Namen dieser außerweltlichen Macht wird er zu einem unaufhaltsamen Krieger, der alle Feinde seines Stammes niederstreckt. Du erhältst Zugang zum Glaubenswesenszug Inspiriert und dem Questtalent Champion.
21-30	Eroberung: Nach Aufnahme des Charakters in den Kreis der Erwachsenen, nahm er an seinem ersten Raubzug teil. Dort erfuhr er die Spannung von Gewalt und Chaos und die Befriedigung, die mit dem Erlangen von Beute einhergeht. Wenn seine Gegner es wagen, sich ihm entgegenzustellen, flackert seine Wut auf, bis er sie alle besiegt hat. Du erhältst Zugang zum Kampfwesenszug Mörder.
31-40	Verhasster Feind: In seiner Jugend erlernte der Charakter, ein bestimmtes Individuum, einen Stamm, ein Königreich, ein Imperium, ein Volk oder eine Monsterart aufgrund einer Beleidigung oder Ungerechtigkeit zu hassen, die ihm oder seinem Volk zugefügt worden war. Dieser Gegner beschäftigt sein ganzes Denken und sein Hass ist so groß, dass er schon in Kampfrausch verfällt, wenn er an diesen Feind auch nur zu intensiv denkt. Du erhältst Zugang zum Kampfwesenszug Tollkühn und dem Questtalent Feindesjäger.
41-50	Persönliche Schwäche: Es gibt da etwas an deinem Charakter, das er mehr hasst als andere. Diese Sache ist ihm während seiner Jugend erstmals aufgefallen und seitdem schämt er sich dafür. Möglicherweise handelt es sich dabei um einen freundlichen, sanften Wesenszug oder

eine brutale, stolze, gierige oder monströse Seite, die er nicht unter Kontrolle hat. Der Selbsthass treibt seinen Kampfrausch an, vielleicht projiziert er ihn aber auch auf jene Gegner, die er vernichten will. Du erhältst Zugang zum Kampfwesenszug Innerer Zorn.

51-60	Hass auf die Zivilisation: Als dein Charakter während seiner Jugend den ersten Kontakt mit der Zivilisation hatte, widerten ihn die schwachen und dekadenten Leute dort an. Einst waren diese frei und stark gewesen, bis sie durch Gesetze und Regeln schwach gemacht wurden. Sein Kampfrausch ist der wilde, reine Teil, der ihn von den feigen Methoden der „zivilisierten“ Leute unterscheidet. Du erhältst den Sozialwesenszug Wilder.
61-70	Verfolgung: Dein Charakter wurde während seiner Jugend von einer anderen Macht verfolgt. Dabei mag es sich um einen verfeindeten Stamm, ein expansionistisches Imperium oder eine Horde gewalttätiger Monster gehandelt haben. Seine Leute haben den Angriff kaum überstanden, doch das erlittene Leid machte den Charakter stark und lehrte ihn, seinen Schmerz für Nützlicheres einzusetzen. Seitdem brennt in ihm das Feuer der Wut und wartet nur darauf, gegen die Unterdrücker entfesselt zu werden. Du erhältst Zugang zum Kampfwesenszug Drangsalieri.
71-80	Angehöriger einer aussterbenden Art: Dein Charakter wuchs im Wissen auf, dass sein Volk am Aussterben ist und dass sich dies angesichts der Veränderungen in der Welt nicht verhindern lässt. Voller jugendlicher Energie beschloss er, nicht kampflös unterzugehen. Sein Zorn entspringt dem verzweifelten Wunsch, nicht dem Vergessen anheimzufallen. Er will ein Zeichen setzen, ehe sein Volk vom Antlitz der Welt verschwindet. Wenn ihn der Kampfrausch ergreift, beherrscht nur noch ein Gedanke seinen brennenden Verstand: Wenn er fällt, dann wird er jeden mit sich nehmen. Du erhältst Zugang zum Kampfwesenszug Reaktionsschnell.
81-90	Anhänger des Chaos: Der Charakter ist in wilden Landen aufgewachsen, wo es keine Gesetze außer denen der Natur selbst gibt – vornehmlich das Gesetz von Jäger und Beute. Er hat in der Welt nach dem Sinn des Lebens gesucht, doch diesen weder bei Göttern, Gebeten, in Sternennustern oder anderen Dingen gefunden. Für ihn gibt es im Universum keine wahre Ordnung neben der rohen, ungezügelten Kraft. Chaos ist der natürliche Zustand aller Dinge und genau so mag er es. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Unberechenbar.
91-100	Blutdurst: Als der Charakter erstmals das Blut eines Gegners vergossen und zugesehen hat, wie der harte Boden es trank, verfiel er wie nie zuvor in wahnwitzige, euphorische Ekstase. Nun erinnert er sich bei jedem Kampf an diese Erfahrung; sie ist wie eine Sucht, die nur durch noch mehr Blutvergießen befriedigt werden kann. Du erhältst Zugang zum Kampfwesenszug Blutdurstig und dem Questtalent Schlächter.

BARDE

Barden besitzen eine Begabung für Lieder und das Erzählen von Geschichten. Sie entwickeln dieses Können und dazu eine Vielfalt weiterer Fähigkeiten. Würfle auf Tabelle 1-34 aus, was deinen Charakter auf den Pfad des Bardens geführt hat.

TABELLE 1-34: BARDENHINTERGRÜNDE

W%	ERGEBNIS
01-10	Berühmtheit: Während seiner Jugend beobachtete der Charakter den Auftritt eines Künstlers oder einer Gruppe von Künstlern vor einem völlig faszinierten Publikum. Er entschied, dass er auf der Bühne auftreten und von anderen bewundert werden wollte. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Charmeur oder dem Sozialwesenszug Einfluss.
11-20	Kulturelles Mandat: In der Kultur des Charakter gab es schon immer hochgeehrte Geschichtenerzähler. Dabei kann es sich um offizielle Skalden, königliche Minnesänger oder Wäscherinnen handeln, welche Parabeln erzählen und Volksweisheiten verbreiten, oder um alte Bauern, die Märchen und Lügengeschichten in der nächsten Schenke erzählen. Der Charakter wurde von Kindesbeinen an von seiner Gemeinschaft auf diese Rolle vorbereitet und zu einem silberzüngigen Geschichtenerzähler ausgebildet. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Schlagfertig.
21-30	Dilettant: Egal ob der Charakter in Reichtum oder Armut aufgewachsen ist, er weigert sich, die Grenzen seiner Gesellschaftsschicht anzuerkennen. In seiner Jugend wollte er von allem etwas lernen; er mag kein Meister einer Tätigkeit sein, verfügt aber über weitläufige und diverse Erfahrung. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Welterfahren.
31-40	Der Liebe wegen: In seiner Jugend versuchte der Charakter, seine Angebetete mittels Liedern oder Poesie zu umwerben. Vom Verlangen angetrieben, verfeinerte er sein Können und lernte, Gefühle mit Geschichten und Musik auszudrücken. Du erhältst den Religionswesenszug Musikalisches Gehör und das Questtalent Wahre Liebe. Du würfelst auf Tabelle 1-56: Romantische Beziehungen mit einem W12 statt einem W20.
41-50	Geschenk: Jemand hat dem Charakter ein Instrument oder eine Sammlung von Geschichten geschenkt, als er derartiges am meisten benötigte. Diesen Gegenstand hütet er über alle Maßen, hat er ihm doch den Weg zu neuen Liedern und Geschichten eröffnet. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Sucher
51-60	Patron: Eine Person mit Macht oder Reichtum interessierte sich für die Kunst des jungen Charakters und unterstützte ihn. Die meisten Werke des Charakters entsprechen daher dem Geschmack seines Patrons. Wahrscheinlich arbeitet der Charakter immer noch für diesen und der Patron hat einen starken Einfluss auf sein Leben. Du erhältst Zugang zum Glaubenswesenszug Eidgebunden.
61-70	Spion: Der Charakter wurde einmal gefragt, ob er sein künstlerisches Können nicht als Tarnung nutzen könnte, um eine andere Person zu beobachten, einen Gegenstand zu stehlen oder Informationen zu erlangen. Seitdem infiltriert er als Schauspieler, Sänger oder Geschichtener-

zähler getarnt Häuser und Landsitze, hat dabei seine Kunst verbessert und zugleich mehr Geld verdient, als die meisten anderen Künstler. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Krimineller. Siehe auch den Kasten Verbrechen und Strafen auf Seite 23.

71-80	Schaustellertruppe: Der Charakter ist das Kind von Schaustellern, hat eine Schaustellertruppe mitbegründet oder sich einer solchen angeschlossen. Er hat seine Kindheit hauptsächlich unterwegs auf Reisen von Ort zu Ort, von Schenke zu Schenke oder vielleicht auch von Land zu Land verbracht. Während der langen Stunden auf der Straße konnte er seine Kunst üben und verbessern. Du erhältst Zugang zum Volkswesenszug (Mensch) Weltreisender, den du wählen kannst, auch wenn der Charakter einem anderen Volk angehört.
81-90	Virtuose: Eines Tages schlug der Charakter ein Instrument an oder erzählte eine Geschichte und fesselte alle mit seiner ungeschliffenen natürlichen Begabung. Worte und Musik kommen ihm quasi zugeflogen und sind für ihn so natürlich wie Atmen. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Begabt und dem Questtalent Magnum Opus.
91-100	Weltveränderer: Seit seiner Kindheit beobachtet der Charakter die Welt um sich herum und setzt seine Beobachtungen in Geschichten und Lieder um. Das Publikum liebt seine einzigartige, ungeschminkte Darstellung, eröffnet er ihm doch neue Perspektiven und einfache Wahrheiten. Er ist es gewohnt, dass andere ihn zitieren und zu ihm aufschauen. Manche Autoritätsfiguren sehen in ihm aber einen Unruhestifter. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Geborener Anführer.



DRUIDE

Es gibt viele Möglichkeiten, wie Druiden an ihre urwüchsige Macht gelangen. Der eine mag sie von einer elementaren Kreatur erlangen, der nächste erlernt sie von einem Tier oder einem Feenwesen. Würfle auf Tabelle 1-35 aus, wie dein Charakter zu seiner Macht gelangt ist.

TABELLE 1-35: DRUIDENHINTERGRÜNDE

W%	ERGEBNIS
01-10	In der Wildnis verlaufen: Der Charakter hatte sich in der Wildnis verlaufen und musste auf sich allein gestellt überleben. Vielleicht ist er über Wüstendünen gewandert, durch dichte Wälder oder hohe Berge. Vielleicht hat er auch auf einer wüsten Insel Schiffbruch erlitten. Jung und verletzlich wie er war, fürchtete er zunächst die natürlichen Gefahren der Welt, passte sich aber an, indem er auf ihre urwüchsige Macht zurückgriff. Du erhältst Zugang zum Kampfwesenszug Widerstandsfähig.
11-20	Feenbegegnung: Bei einem Spaziergang im Wald traf der Charakter auf ein Feenwesen, z.B. ein Heinzelmännchen, eine Nymphe, einen Elfen, Gnom, Baumhirten oder Feengeist. Dieses magische Geschöpf lehrte ihn, die Welt so zu sehen wie die Feen. Du erhältst Zugang zum Magiewesenszug Magisches Geschick.
21-30	Naturgeist: Durch ein Ritual, eine Vision oder einen Traum konnte der Charakter mit einem uralten Geist der Natur sprechen. Dieser erschien ihm in Gestalt eines majestätischen Tie-

res und beauftragte ihn, die Natur vor denen zu schützen, die sie zerstören wollen. Ein Bruchteil des Geistes dieser Kreatur erfüllt den Charakter und dieses Fragment seiner Macht wächst mit ihm. Du erhältst Zugang zum Glaubenswesenszug Göttliche Berührung.

31-40 **Gärtner:** In seiner Jugend lernte der Charakter, sich um Pflanzen zu kümmern, indem er sich eines kleinen Gartens, eines Obstgartens, Hains oder Feldes annahm. Diese Pflanzen gediehen in einmaliger Weise. Er hat schon immer Pflanzen besser verstanden als andere Leute. Du erhältst Zugang zum Glaubenswesenszug Verehrer der Natur.

41-50 **Druidenzirkel:** Der Charakter hat einen Druidenzirkel entdeckt – oder wurde in einen solchen initiiert – welcher ein Gebiet der Wildnis beschützt. Diese Druiden lehrten ihn ihre Pflichten gegenüber der Natur und die Kräfte, welche ihnen die Natur verlieh. Bald hatte er genug gelernt, um sich ihnen als Schüler anzuschließen. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Mentor.

51-60 **Zivilisierter Ausgestoßener:** Früher einmal hat der Charakter in einer Stadt gelebt, erkannte aber, wie einschränkend und unnatürlich die sozialen Verbindungen, die Bürokratie und die Gesetze auf ihn wirkten. So kehrte er der Zivilisation den Rücken zu und zog sich bei erster Gelegenheit in die Wildnis zurück. Er erinnert sich noch immer an die Lehren, Gebräuche und Annehmlichkeiten, doch sein Herz gehört der Natur. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Zivilisiert.

61-70 **Wilder:** Der Charakter ist bei einem Stamm oder in einem Dorf fernab der Zivilisation aufgewachsen. Die Ältesten haben ihn als Nachfolger ausgewählt und die Kunde von den Elementen und den Tieren gelehrt. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Wilder.

71-80 **Von Tieren großgezogen:** Der Charakter wurde zum Teil von Tieren großgezogen. Den Großteil seines Wissens hat er erlangt, indem er jene beobachtete, deren natürliche Instinkte nicht durch Künstliches oder Manipulation belastet waren. Auch wenn der Charakter ein Humanoider ist, erkennen die Tiere ihn als einen der ihren an. Du erhältst Zugang zum Volksmerkmal (Gnom) Tierfreund, selbst wenn dein Charakter einem anderen Volk angehören sollte, sowie dem Questtalent Wildes Herz.

81-90 **Avatar:** Früher ist der Charakter ein ganz normaler Jugendlicher gewesen. Doch das Land benötigte einen Retter und erwählte ihn zu seinem Streiter und verlieh ihm so viel Macht, wie er kontrollieren konnte. Möglicherweise versteht er nicht, warum ihm diese Macht verliehen wurde, doch er ist eins mit der Natur und sein Wille ist der Wille der Natur. Du erhältst den Religionswesenszug Kind der Natur.

91-100 **Herr der Tiere:** Normale Vögel und Tiere haben dem Charakter schon immer gehorcht. Von Geburt an besaß er eine Sanftmut oder Gabe, die es ihm erlaubte, mit Tieren so zu sprechen, als besäßen er und sie eine gemeinsame Sprache. Vielleicht ist er ein Abkömmling von Feen oder Lykanthropen. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Tierbund.



HEXE

Manche Hexen schließen ihre Pakte freiwillig, um Macht zu erlangen. Andere entdecken ihre Fähigkeiten durch Zufall oder äußere Umstände. Würfle auf Tabelle 1-36 aus, welches der folgenden Ereignisse das Leben deines Charakters bestimmt und auf den Weg der Hexe geführt hat.

TABELLE 1-36: HEXENHINTERGRÜNDE

W%	ERGEBNIS
01-10	Lehrling: Die Entwicklung des Charakters wurde von einer sterblichen oder magischen Kreatur gelenkt. Es kann eine weise Frau, ein Elf, eine Vettel, Dryade oder Pixie gewesen sein, welche ihn die Künste von Magie, Tränken, Glücksbringern und Hexereien gelehrt hat. Du erhältst Zugang zum Magiewesenszug Heckenmagier.
11-20	Verzweiflungsakt: Der Charakter führte ein völlig normales Leben, bis es eines Tages zu einer Katastrophe kam und er verzweifelt jede Macht anrief, welche ihm zu Hilfe kommen würde. Die Wesenheit, welche ihm die nötige Macht verlieh, mag von wohlwollendem oder böartigem Wesen sein, doch seitdem er sie gerufen hat, ist sie ihm nah. Du erhältst Zugang zum Kampfwesenszug Tollkühn.



- 21-30 **Verbotenes Wissen:** Während seiner Jugend gab es etwas, das der Charakter fieberhaft begehrte – vielleicht Liebe, Reichtum oder Rache. Doch egal wie sehr er sich bemühte, konnte er nicht erlangen, wonach er strebte. Erst als er sich uralten Büchern und Ruinen zuwandte und mit fremdartigen Kräften experimentierte, die er nicht verstand, bekam er, was er wollte. Du erhältst Zugang zum Magiewesenszug Gefährliche Neugier.
- 31-40 **Entdeckter Vertrauter:** In seiner Jugend stolperte der Charakter über ein merkwürdiges Tier, zu dem er sofort eine Bindung aufbaute. Es lehrte ihn, Zauber zu wirken und wurde zu seinem engsten und bestens Freund. Du erhältst Zugang zum Volkswesenszug (Gnom) Tierfreund, selbst wenn dein Charakter einem anderen Volk angehört.
- 41-50 **Beschenkt:** Der Charakter erhielt seine magischen Fähigkeiten als Geschenk von einem übernatürlichen Wesen, z.B. einem Engel, Teufel, Gott, uraltem Drachen oder machtvollen Feenwesen. Diese Kreatur erwartet, dass er im Gegenzug ihre Interessen vertritt. Du erhältst Zugang zum Magiewesenszug Magisches Geschick.
- 51-60 **Angeborene Macht:** Viele Feenwesen werden mit der angeborenen Gabe zum Magieanwendung geboren. Egal ob der Charakter von Feen abstammt oder nahe der Feenlande geboren wurde, auch er besitzt diese Gabe. Du erhältst Zugang zum Magiewesenszug Magische Abstammung.
- 51-70 **Eingeweihter:** Als der Charakter das Erwachsenenalter erreichte, wurde er von einem Hexenzirkel aufgenommen, da er große Begabung besaß. Das Initiationsritual veränderte ihn in grundlegender Weise. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Mentor.
- 71-80 **Beschwörung:** Während seiner Jugend verlangte es den Charakter nach Macht, welche er sofort wollte. Er besaß nicht die Geduld oder Toleranz für endlose Jahre der langweiligen Theorie und formeller magischer Ausbildung. Daher beschwor er eine Wesenheit und bot dieser Leib und Seele an. Du erhältst Zugang zum Glaubenswesenszug Eidgebunden.
- 81-90 **Besessen:** Aus Gründen, die der Charakter vielleicht niemals verstanden hat, ergriff eine außerweltliche Wesenheit von ihm in seiner Jugend Besitz. Seitdem ist sein sterblicher Leib das Gefäß dieser rätselhaften Macht. Du erhältst Zugang zum Magiewesenszug Besessen.
- 91-100 **Unbekannt:** Die Umstände, unter denen der Charakter seine Fähigkeiten erlangt hat, sind selbst für ihn verwirrend. Möglicherweise hat er ein verzaubertes Land betreten oder ein seltsames Artefakt berührt, vielleicht erwachte er auch nur einfach eines Tages mit ihnen. Er will die Bedeutung seiner Kräfte verstehen, da sie sein Leben in unvorhersehbare Bahnen lenken. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Sucher.

HEXENMEISTER

Als Anwender von anscheinend unüberschaubarer Macht sind Hexenmeister die Überträger der in ihnen tobenden arkanen Energien. Diese Macht stammt von den diversen Blutlinien der Hexenmeister. Entweder stehen sie mit mächtigen Geschöpfen mystischer Macht wie Engeln, Teufeln oder Drachen in Verbindung oder wurden von den Mächten des Schicksals berührt. Hexenmeister beweisen das alte Sprichwort, dass man es entweder hat oder nicht hat – jedenfalls in manchen Fällen, wenn Magie im Spiel ist. Würfle auf Tabelle 1-37 aus, durch welches Ereignis dein Charakter der Kräfte in seinem Blut gewahr geworden ist.

TABELLE 1-37 HEXENMEISTERHINTERGRÜNDE

W%	ERGEBNIS
01-10	Moment des Erwachens: Die im Charakter schlummernden Kräfte erwachten mit einem Donnerschlag. Dies mag bei seiner ersten Begegnung mit einem Drachen, Celestischen oder Elementargeist gewesen sein, als er am Grab eines wichtigen Ahnen stand oder auf einer grünen Lichtung. Einmal erwacht, sind die Kräfte in seinem Blut nicht wieder zur Ruhe gekommen. Er zieht fortwährend Inspirationen aus dem Moment ihres Erwachens. Du erhältst Zugang zum Magiewesenszug Machtvolle Blutlinie.
11-20	Seltsame Träume: Die ersten Hinweise auf seine außergewöhnliche Natur erlangte der Charakter in Form von Träumen oder kurzen Visionen, an die er sich nur teilweise erinnern konnte. Diese erfolgten aber häufiger und wurden immer klarer, bis sie eine Macht in seinem Blut freisetzten, von der er bisher nichts geahnt hatte. Du erhältst Zugang zum Magiewesenszug Stärke des Blutes.

21-30	Gescheiterter Magier: Obwohl die Begabung des Charakters auf der Hand lag, wurde er gezwungen, den Weg des Magiers zu beschreiten. Er hat niemals diese Art der magischen Kunst gemeistert, aber wenigstens durch das Studium arkaner Werke Wissen erlangt. Du erhältst den Magiewesenszug Zögerlicher Zauberlehrling.
31-40	Einzigartig: Der Charakter weiß, dass die Kraft der Hexenmeister dem Blut entspringt, allerdings besaß soweit es ihm bekannt ist keiner seiner Ahnen diese Gabe. Er sucht nach dem Grund, weshalb er solche Fähigkeiten besitzt. Daher hat er sich stark mit Erkenntnismagie befasst und besitzt ein ausgeprägtes Interesse an seiner Blutlinie. Du erhältst Zugang zum Magiewesenszug Kundiger Zauberwirker.
41-50	Ausgestoßener: Der Charakter wurde von seiner Familie und seinen Leuten fortgejagt, da seine arkane Gabe stets Furcht und Abscheu hervorrief. Er hat gelernt, die Feindseligkeit anderer zu bemerken, die ihn wegen seiner Macht verabscheuen. Du erhältst Zugang zum Magiewesenszug Intuition des Ausgestoßenen.
51-60	Stolzes Erbe: Der Charakter entstammt einer langen Linie berühmter Hexenmeister mit einem noch berühmteren Stammbaum. Seine Akzeptanz der Blutlinie bringt ein stolzes und beeindruckendes Auftreten mit sich, welches sich auf andere auswirkt. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Beeindruckender Abkömmling.
61-70	Beschämendes Erbe: Die offenkundigen Hinweise auf die Begabung des Charakters waren für deine Familie eine Quelle der Schande. Egal wie sich die Unterschiede manifestiert haben, er erlernte, seine Kunst im Geheimen zu wirken. Du erhältst Zugang zum Magiewesenszug Ungesehene Magie.
71-80	Glückspilz: Der Charakter hatte schon immer eine Begabung dafür, sich aus Schwierigkeiten herauszuwinden. Dieses unnatürliche Glück veranlasste ihn, sich mit Magie zu beschäftigen, und führte zur Entdeckung seiner eigenen Hexenmeisterkräfte. Du erhältst Zugang zum Glaubenswesenszug Liebhaber des Schicksals.
81-90	Unbeschadet: Irgendwann während seiner Kindheit oder Jugend war der Charakter einer Gefahr ausgesetzt – vielleicht ist er während eines Sturms ins Wasser gefallen oder stand einem Zauber im Weg. Statt zu sterben, überlebte er völlig unbeschadet. Dieses Erlebnis diente als Hinweis oder Beweis dafür, dass er anders war, und stellte den ersten Schritt auf dem Weg des Hexenmeisters dar. Du erhältst Zugang zum Magiewesenszug Latente Energieresistenz.
91-100	Wilde Gabe: Die Magie im Blut des Charakters ist ebenso mächtig wie unkontrollierbar, so dass er sehr früh gezwungen war zu lernen, sie zu kontrollieren. Entweder fürchtete er, jemanden zu verletzen, oder es geschah aus Reue, weil jemand durch seine Kräfte zu Schaden gekommen war. Diese ewige Wachsamkeit und Selbstkontrolle verleihen ihm gewaltige Konzentration und versehen ihn mit ausgeklügelten Praktiken, die durch ihn rasenden, wilden Energien umzulenkten. Du erhältst Zugang zum Magiewesenszug Explosive Energie.



INQUISITOR

Inquisitoren gibt es unter den Dienern guter und böser Gottheiten. Sie gewinnen ihre Kräfte aus ihrer unbeirrbaren Überzeugung gegenüber den Zielen ihrer Götter. Im Gegensatz zu Klerikern und Mystikern sind sie aber weniger an den theologischen und metaphysischen Aspekten des Glaubens interessiert, sondern sehen sich eher als Verteidiger ihres Glaubens. Würfle auf Tabelle 1-38 aus, welches Ereignis dafür sorgte, dass dein Charakter zu einem Inquisitor wurde.

TABELLE 1-38: INQUISITORENHINTERGRÜNDE

W%	ERGEBNIS
01-10	Abneigung gegen Bürokratie: Der Charakter wählte den Weg des Inquisitors, da er die kleinteiligen Regeln und Beschränkungen nicht aushalten kann, welche die Anführer seiner Kirche zu Tatenlosigkeit und Ineffizienz verdammen. Er weiß, dass er ein Werkzeug seiner Gottheit ist und dass er sich nicht von weniger Motivierten aufhalten lassen darf. Du erhältst Zugang zum Glaubenswesenszug Disziplinierter Gläubiger.
11-20	Kaplan: Vor langer Zeit erkannte der Charakter, dass in der Hitze der Schlacht und angesichts des Leids des Krieges selbst der Gläubigste zweifeln kann. Entsprechend bemüht er sich, in Zeiten großen Konflikts den Glauben der Soldaten und Verbündeten zu stärken. Du erhältst Zugang zum Kampfwesenszug Feldprediger und dem Questtalent Schlachtfeldheiler.
21-30	Leitbild: Der Charakter muss früh erkennen, dass ihm einfach die Worte und die Redekunst fehlen, um anderen die Tugenden des Glaubens (oder genauer: <i>seines</i> Glaubens) zu vermitteln. Daher entschied er sich, anderen den Respekt vor seinem Gott nicht mit Worten sondern mit Taten näherzubringen. Du erhältst Zugang zum Glaubenswesenszug Leuchtfeuer des Glaubens.
31-40	Gescheiterter Kleriker: Der Charakter wurde eigentlich zum Kleriker ausgebildet, begann aber irgendwann, Lügen zu erkennen und die Schwächen der „Ungläubigen“ wahrzunehmen. Du erhältst Zugang zum Glaubenswesenszug Geschulter Inquisitor.
41-50	Bote des Glaubens: Der Charakter weiß, dass er feindliches Gelände durchqueren und sich dessen feindseligen Bewohnern stellen muss, wenn er anderen das Licht seiner Gottheit bringen will. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Weitgereister Gesandter und zum Questtalent Furchtloser Eifer.
51-60	Falsches Zeugnis: Der Charakter hat gesehen, wie die Lügen anderer Unschuldigen Leid bringen. Angesichts dieser Ungerechtigkeiten fühlt er sich machtlos und spürt das Verlangen, jene zu strafen, die so leichtfertig mit der Wahrheit umgehen. Du erhältst Zugang zum Kampfwesenszug Aufmerksam im Kampf.
61-70	Letzter Beschützer des Glaubens: Der Charakter gehört zur Vorhut seiner Kirche. Vielleicht ist er der Pilger einer guten Gottheit in einem unheiligen Land oder der geheime Vollstrecker einer Sekte, die in den Schatten operiert. Er ist es gewohnt, allein und ohne Anleitung der Kirchenoberen zu arbeiten und sich auf sein eigenes Urteil zu verlassen, wenn er im Dienst seiner Gottheit tätig wird. Diese Sicherheit schützt ihn

vor der Magie anderer, „geringerer“ Gottheiten. Du erhältst Zugang zum Glaubenswesenszug Verächtlicher Verteidiger.

71-80	Tempelermittler: Der Charakter ist aufgrund seiner Gabe, Lügen zu entdecken und die Schwächen anderer aufzuspüren, ein idealer Wächter der sakralen Stätten seines Ordens. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Agent der Wahrheit.
81-90	Weg des gerechten Zorns: Der Glaube des Charakters manifestiert sich nicht im stillen Gebet oder ruhiger Meditation. Stattdessen verspürt er die Nähe des Göttlichen, wenn er im Namen seiner Gottheit in den Kampf zieht. Du erhältst Zugang zum Kampfwesenszug Unlöscharer Zorn.
91-100	Zelot: Der Charakter ist ein Fanatiker, für den seine Fähigkeiten den klaren Beweis darstellen, dass er mit dem Göttlichen in Verbindung steht. Er weiß zwar, dass auch andere Göttern ihren Anhängern ähnliche Kräfte verleihen, doch sind all diese Religionen in seinen Augen minderwertig und ihre Anhänger entweder bedauernswert oder verabscheuungswürdig. Du erhältst Zugang zum Glaubenswesenszug Eifernder Krieger.



KÄMPFER

Wer den Weg des Kämpfers einschlägt, kann viele Gründe haben, warum er zum Schwert greift. Manche kämpfen für Geld, andere aus Pflicht und wieder andere um zu überleben. Würfle auf Tabelle 1-39 aus, was deinen Charakter zu diesem Beruf geführt hat.

TABELLE 1-39: KÄMPFERHINTERGRÜNDE

W%	ERGEBNIS
01-10	Abenteurer: Der Charakter wollte schon immer ein großer Krieger werden. Inspiriert von Legenden oder persönlichen Vorbildern sehnte er sich danach, zum Stahl zu greifen und damit seinen Weg in der Welt zu beschreiten. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug <i>Sucher</i> .
11-20	Zwangsverpflichtet: Der Charakter ist nicht freiwillig zum Militär gegangen, er wurde zwangsverpflichtet. Er besitzt einen nichtmilitärischen Hintergrund mit passenden Fertigkeiten. Wer weiß, wie sein Leben verlaufen wäre, hätte man ihn nicht in den Kriegsdienst gepresst?! Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug <i>Welterfahren</i> .
21-30	Pflicht: Der Charakter griff zur Waffe, weil niemand sonst es tat. Als große Gefahr seine Heimat bedrohte, trat er der Herausforderung entgegen, auch wenn er nur ein Heranwachsender mit starken Armen und mutiger Standhaftigkeit war. Du erhältst Zugang zum Kampfwesenszug <i>Wagemutig</i> .
31-40	Gladiator: Als Heranwachsender erlernte der Charakter zu kämpfen und zu töten, weil er von seinem Herrn dazu gezwungen wurde – hätte er all dies nicht erlernt, wäre er stattdessen getötet worden. Für ihn ist das Töten eine Lebensweise, um zu überleben. Zuerst tat der Charakter es, weil er dazu gezwungen war, doch als er den Jubel der Menge vernahm, änderte sich dies. Du erhältst Zugang zum Kampfwesenszug <i>Mörder</i> , dem Sozialwesenszug <i>Lebenslange Schufferei</i> und dem Questtalent <i>Champion</i> .
41-50	Wachmann: Das Dorf, die Stadt oder der Stamm des Charakters benötigte Freiwillige, welche sich der Wache anschlossen. Sei es aufgrund des Geldes, der Macht, aus Pflichtgefühl oder um den Frieden zu wahren, der Charakter meldete sich. Er erhielt hinsichtlich der Ausübung von Gerechtigkeit und Wahrung der Gesetze eine rudimentäre Ausbildung und man zeigte ihm, wie er eine Waffe zu führen hatte. Du erhältst Zugang zum Regionalwesenszug <i>Bürgerwehrveteran</i> .
51-60	Ritterschlag: Die militärische Karriere des Charakters begann, als er zum Ritter geschlagen wurde oder als Knappe in die Dienste eines Ritters trat. Möglicherweise wurde dies durch den Status seiner Familie beeinflusst, vielleicht war er aber auch ein Bürgerlicher, welcher für außergewöhnliche Tapferkeit auf diese Weise belohnt und in den Adelsstand gehoben wurde. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug <i>Einfluss</i> .
61-70	Söldner: Jeder muss sich seinen Lebensunterhalt verdienen und der Charakter war in seiner Jugend schnell, stark oder zäh genug, um für Geld zu kämpfen. Es mochte gute Zwecke und schlechte Ziele geben, doch am Ende zählte nur das Geld. Manchmal bekam er einfache Aufgaben, z.B. als Begleiter eines Handelszuges, manchmal waren

die Aufträge schwierige, z.B. in der Privatarmee eines aufständischen Adligen zu kämpfen. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug *Söldner*.

- 71-80 **Auf der Straße:** Der Charakter hat seine Jugend in einem heruntergekommenen Teil der Stadt verbracht. Im Rinnstein lernte er, schmutzig und gemein zu kämpfen – und er war gut darin, so dass Banden- und Gildenanführer, Schankwirte und andere auf ihn aufmerksam wurden, die angeheuerte Muskeln benötigten. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug *Straßenkind*.
- 81-90 **Ausgebildet:** Der Charakter erlernte die Kampfkunst im Rahmen einer strukturierten Ausbildung, bei der er mit unterschiedlichen Waffen, Rüstungen, Strategien und Taktiken bekannt gemacht wurde. Er hat gelernt, als Teil einer Einheit zu kämpfen, Befehle zu befolgen und selbst einen Trupp zu kommandieren. Du erhältst Zugang zum Kampfwesenszug *Taktische Vorräusicht*.
- 91-100 **Überleben:** Der Charakter hat einen Teil seines Lebens in der Wildnis verbracht, wo die Gesetze der Natur anstelle jener der Zivilisation gelten. Er hat überlebt, indem er stärker, schneller und listiger als die Raubtiere war. Er hat nicht für Geld, Ehre oder Prinzipien gekämpft, sondern um sein Leben. Du erhältst Zugang zum Kampfwesenszug *Widerstandsfähig*.



KAMPFMAGUS

Die seltenen, als Kampfmagi bekannten Zauberkundigen widmen sich der Verbindung der unterschiedlichen Disziplinen von Schwert und Zauberei. Hierzu benötigen sie Ambition und Zielstrebigkeit. Würfle auf Tabelle 1-40 aus, was deinen Charakter dazu gebracht hat, Kampfkunst und magisches Können zu verbinden.

TABELLE 1-40: KAMPFMAGUSHINTERGRÜNDE

W%	ERGEBNIS
01-10	Magier ohne Magie: Während seiner arkanen Ausbildung wurde der Charakter Antimagie ausgesetzt. Als er all seine Magie verlor, fühlte er sich verzweifelt und hilflos. Er schwor, niemals wieder ein hilfloses Kind und auch in solchen Momenten gewappnet zu sein. Du erhältst Zugang zum Kampfwesenszug Erzürnender Bann.
11-20	Widerstreitende Traditionen: Der Charakter wurde in eine Familie oder einen Klan hineingeboren, der auf zwei Gebieten sehr bekannt ist: als Magier und als Kämpfer. Da er sich nicht für einen Weg entscheiden konnte, aus Furcht, sich mit einem Mentor oder Elternteil zu entzweien, bemühte er sich, beides zu meistern. Seine Anstrengungen sind derart intensiv, dass seine Kampfkunst sein magisches Können stärkt. Du erhältst Zugang zum Magiewesenszug Arkane Aufladung.
21-30	Auf alles vorbereitet: Für den Charakter ist der Weg des Kampfmagus nicht das fließende Verbinden zweier unterschiedlicher Gebiete oder das Überwinden unglaublicher Herausforderungen, sondern die Kunst, auf jedes Hindernis vorbereitet zu sein, dass ihm begegnen könnte. Als entschlossene und logisch denkende Person hat er die Gabe des Kampfmagus, mit allen Arten an magischen Gegenständen umzugehen, trainiert, um nicht auf blindes Glück angewiesen zu sein. Du erhältst Zugang zum Magiewesenszug Pragmatischer Anwender.
31-40	Verlorener Lehrer: Die Ausbildung des Charakters zum Kampfmagus wurde durch den Verlust seines Lehrers unterbrochen. Es kann sein, dass seine Familie umgezogen, ihm das Geld ausgegangen oder der Lehrer unerwartet verstorben ist. Dennoch hatte er genug gelernt, um darauf aufbauen zu können. Der Charakter sucht nach magischen Texten, liest sie und lernt aus jedem Text, den er finden kann. Du erhältst Zugang zum Magiewesenszug Autodidakt.
41-50	Von Versprechen gebunden: Der Traum des Charakters, ein Magier zu werden, wurde durch unglückliche Umstände beendet. Vielleicht ist das Oberhaupt seiner Familie oder seiner Sippe verstorben, wurde sein Land vom Feind angegriffen, musste er in die Armee eintreten oder haben andere Dinge seine magischen Studien behindert und ihn gezwungen, den Umgang mit

der Waffe zu erlernen. Obwohl er beide Disziplinen miteinander verbinden kann, sehnt er sich immer noch nach einer Karriere als Magier. Du erhältst Zugang zum Magiewesenszug Interdisziplinäres Können.

51-60	Beschämendes Geheimnis: Der Charakter stammt entweder aus einer stolzen Familie großer Krieger oder fähiger Magier. Als er eine Begabung für zwei Gebiete entwickelte, welche seine Familie und Lehrer als inkompatibel erachteten, musste er einen Teil seines Könnens verbergen und absolute Kompetenz auf dem anderen Gebiet vortäuschen. Manche Tricks, die er damals genutzt hat, verwendet er immer noch. Du erhältst Zugang zum Magiewesenszug Können vortäuschen.
61-70	Zauberrückschlag: Während seiner magischen Ausbildung misslang dem Charakter ein Zauber. Dieser Zauber scheiterte nicht nur, die Energie blieb in seinem Körper zurück und bahnte sich explosionsartig bei nächster Gelegenheit den Weg, als er mit einem Stab oder anderem Gegenstand wieder zuschlug. Auf diese Weise erkannte er erstmals, wie Magie auch genutzt werden kann. Diese Flexibilität besitzt er immer noch. Du erhältst Zugang zum Magiewesenszug Flexible Magie.
71-80	Magische Klinge: Als der Charakter zum ersten Mal eine magische Waffe in Händen hielt und das Pochen der arkanen Energie darin spürte, wusste er, dass Magie und Nahkampf zusammengehören. Seitdem betrachtet er magische Waffen als das Symbol der machtvollsten Verbindung aus beidem und widmet sich ihrer Herstellung. Du erhältst Zugang zum Magiewesenszug Waffenmagie.
81-90	Rechtfertigung: Der Charakter hat während seiner Jugend vergeblich versucht, Waffenmeister von den Vorteilen der Magie und arkanen Mentoren von der Wichtigkeit, mit Waffen umgehen zu können, zu überzeugen. Seitdem hat er Lehrmeister um Lehrmeister aufgesucht und sich auf beiden Gebieten stetig verbessert. Dabei will er nicht nur beweisen, dass seine Ideen funktionieren, sondern dass er besser geworden ist als all jene, die ihn früher deshalb verhöhnt haben. Du erhältst Zugang zum Magiewesenszug Arkanes Temperament.
91-100	Endlose Möglichkeiten: Der Charakter kennt die Bedeutung des Wortes Unmöglich nicht. Jeder hält ihn für einen Träumer, dabei strebt er nach Dingen, die vor ihm niemand geschafft hat – vielleicht weil noch niemand von ihnen geträumt hat zuvor. Natürlich hat er schon zahlreiche Fehlschläge hinter sich, doch lernt er auch aus diesen und kann auch bestehen, wenn alles gegen ihn spricht. Du erhältst Zugang zum Glaubenswesenszug Inspiriert.

KLERIKER

Kleriker sind nicht nur religiöse Personen, sie sind die treuen Diener ihre Gottheiten und nutzen wahre göttliche Macht. Was einen Charakter dazu bringt, ein Kleriker zu werden, kann den Unterschied zwischen einen dämonenanbetenden Kultanhänger und einem rechtschaffenen Gesandten der Kirche einer Gottheit ausmachen. Würfle auf Tabelle 1-41, wie dein Charakter zum Glauben gefunden hat – dies sind aber nur ein paar Möglichkeiten.

TABELLE 1-41: KLERIKERHINTERGRÜNDE

W% ERGEBNIS

01-10	Höhere Mächte: Dem Charakter ist eine übernatürliches Wesen, z.B. ein Engel oder ein Dämon, erschienen und hat ihm verkündet, dass es ihm bestimmt sei, ein großes Werk im Namen seines Gottes zu vollbringen. Möglicherweise hat der Charakter versucht, sich für unwürdig zu erklären, und vielleicht hat er immer noch Zweifel, doch letztendlich ergriff er den Mantel eines heiligen Kriegers und trat seinem Schicksal entgegen. Er will sich entweder als würdig erweisen oder dem Gesandten zeigen, dass er sich nicht so einfach herumkommandieren lässt. Du erhältst Zugang zum Glaubenswesenszug Prophezeit.
11-20	Buße: In seiner Jugend hat der Charakter Dinge getan, auf die er nicht stolz ist und die derart dunkle Flecken auf seiner Seele hinterlassen haben, dass es vielleicht ein Leben lang dauert, sich wieder reinzuwaschen. Als er ganz unten angekommen war – egal ob aufgrund von Gier, Drogenabhängigkeit, Hedonismus oder einfach, weil ihm der gesunde Menschenverstand gefehlt hatte –, wandte er sich dem Glauben zu und schwor, für all die furchtbaren Dinge Buße zu tun. Du erhältst Zugang zum Glaubenswesenszug Eidgebunden.
21-30	Bekehrt: In jungen Jahren hing der Charakter einem anderen Glaube an, einem anderen Gott oder einer mächtigen Wesenheit, vielleicht ist er auch ein Atheist gewesen. Ein Repräsentant seines gegenwärtigen Glaubens zeigte ihm die Fehler seines Lebensweges auf und bekehrte ihn. Der Charakter könnte nicht zufriedener sein und hofft nun, auch anderen derart Gutes tun können. Du erhältst Zugang zum Glaubenswesenszug Inspiriert.
31-40	Treu: Solange sich der Charakter schon zurückerinnern kann, steht er in enger Beziehung zu seiner Gottheit. Dieses Wesen ist eine konstante Präsenz in seinem Leben, sein bester Freund, seine wahre Liebe, sein größter Trost oder eine Kombination aus allen drei Dingen. Er musste niemals mit seiner Gottheit sprechen oder diese sehen, um zu wissen, dass sie über ihn wacht. Die Ansichten und die Kritik anderer berühren ihn nicht, denn sein Glaube genügt ihm. Du erhältst Zugang zum Glaubenswesenszug Gesegnet und dem Questtalent Furchtloser Eifer.
41-50	Geheilte: Als Kind litt der Charakter unter einer furchtbaren körperlichen oder geistigen Krankheit oder einer verkrüppelnden Wunde, die verhinderte, dass er als Teil der Gesellschaft funktionierte. Ein Wunderwirker berührte ihn und befahl ihm, gesund zu werden – und so geschah

es zum vielleicht ersten Mal in seinem Leben. Nun lebt er sein Leben in Dankbarkeit gegenüber der Gottheit, deren Heiler ihn wiederhergestellt hat, und hofft vielleicht, würdigen Ungläubigen ähnlich Gutes tun zu können. Du erhältst Zugang zum Glaubenswesenszug Göttliche Berührung und dem Questtalent Schlachtfeldheiler.

51-60 **Wiedergeboren:** Der Charakter ist gestorben oder stand unmittelbar davor. Sein Geist erreichte dabei einen Ort der Stille, von dem aus er beobachten konnte, wie seine Gottheit oder deren Beauftragte seinen Leib und seine Seele den Fängen des Todes entrissen. Seitdem ist jeder Tag für ihn ein Geschenk und strebt er danach zu verstehen, warum er gerettet wurde, während zahllose andere sterben. Du erhältst Zugang zum Volkswesenszug (Blutlinie) Todesgezeichnet und dem Questtalent Wiederauferstanden.

61-70 **Religiöse Kolonie:** Der Charakter ist in einer religiösen Kolonie oder Ortschaft aufgewachsen. Es mag ein kleines Dorf im Hinterland oder eine große Theokratie gewesen sein, in der nur eine Religion ausgeübt wurde. Als er alt genug war, entschied er sich, seinem Gott und seinem Land als Kleriker zu dienen. Diese Entscheidung brachte ihm Respekt, Würde und Ehre unter seinen Leuten ein. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Geborener Anführer.

71-80 **Offenbarung:** In seiner Jugend erhielt der Charakter durch seine Gottheit Visionen oder Träume, welche überraschende Wahrheiten enthielten. Diese Visionen können Prophezeiungen, voller tiefer Einsichten oder außergewöhnlicher Lösungen zu Problemen gewesen sein, die den Charakter, seine Familie oder seine Gemeinschaft geplagt haben. Sie waren derart mächtig und überzeugend, dass er sein Leben dieser Gottheit geweiht hat. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Welterfahren.

81-90 **Zuflucht:** In jungen Jahren hat der Charakter eine wirklich finstere Tat begangen – oder wurde einer solchen beschuldigt – und floh an den einzigen Ort, der ihm vor dem Gesetz Schutz bieten konnte. Er fand Zuflucht bei den Anhängern einer Gottheit, welche ihn aufnahmen und beschützten. Schließlich schloss er sich ihnen an, um ihre Ziele in der Welt zu vertreten, auch wenn der Schatten seiner sündigen Vergangenheit immer noch außerhalb der Kirchenmauern lauert. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Krimineller. Siehe auch den Kasten Verbrechen und Bestrafung auf Seite 23.

91-100 **Von der Kirche aufgenommen:** Der Charakter hat seine Jugend in einer Kirche oder einem Kloster als Akolyth oder Arbeiter verbracht. Er wurde entweder als Waise aufgenommen, von seinen gleichermaßen gläubigen Eltern dorthin geschickt oder hat sich dem Glauben aus eigenem Antrieb angeschlossen. Die Traditionen und Rituale der Religion haben ihm durch seine Jugendjahre geholfen. Nun hat er die gläubige Gemeinschaft verlassen, um seine Religion in der Welt zu vertreten. Du erhältst Zugang zum Glaubenswesenszug Tempelkind.

MAGIER

Möglicherweise gibt es keine andere Klasse, welche das Erlangen von Macht durch reine Willenskraft und Konzentration derartig gut verkörpert wie der Magier. Magier sind weder von göttlichen Kräften berührt, noch mit Magie im Blut gesegnet und müssen das ganze Leben mit dem Studium derselben Texte, Bücher, Schriftrollen und Aufzeichnungen verbringen, um die magischen Künste zu meistern. Sie mögen Autodidakten oder von Lehrmeistern unterrichtet worden sein, an einer Akademie gelernt oder am Rand der Welt gelebt haben. Würfle auf Tabelle 1-42 aus, wie der Charakter zum Studium der Magie gekommen ist und wie diese Studien ihn für immer geformt haben.

TABELLE 1-42: MAGIERHINTERGRÜNDE

W%	ERGEBNIS
01-10	Hirn statt Muskeln: Der Charakter wurde drangsaliiert oder ausgeschlossen, weil ihm Körperkraft und kämpferisches Geschick gefehlt haben. Zum Ausgleich wandte er sich der Verwandlungsmagie zu. Durch Übung und Durchhaltewillen gelangte er zu Fertigkeit mit Zaubern dieser Schule. Du erhältst Zugang zum Magiewesenszug Anhaltende Verwandlung.
11-20	Gefährlicher Intellekt: Während der Kindheit des Charakters erkannten Familienangehörige oder Freunde, dass er nicht nur altklug, sondern wirklich intelligent war. Allerdings wurde seine Neugier irgendwann so gefährlich, dass die für ihn Verantwortlichen ihn drängten, Magie zu studieren. Sie hofften, dass er so unendliche Rätsel zum Lösen finden würde. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Unermüdliche Logik.
21-30	Anpassung: Der Charakter entstammt einer langen Reihe von Hexenmeistern oder aus einer Gemeinschaft mit einer natürlichen Begabung für Magie. Da er anstelle blutbasierender Hexenmeisterkunst eine Gabe für Magiermagie entwickelte, musste er diese in jungen Jahren erst verbergen und dann so gut er konnte als Hexenmeistermagie tarnen. Einige der damaligen Tricks nutzt er immer noch. Du erhältst Zugang zum Magiewesenszug Komponentenlose Zauberei.
31-40	Begabt und arrogant: Seine Begabung für Magie hat den Charakter unhöflich und arrogant gemacht, auch wenn manchen sein Auftreten als charmant oder respektabel erscheint. Die ihn umgebene Aura der Überlegenheit ist fühlbar und gestattet ihm, mit seinem Intellekt andere einzuschüchtern, wenn schwächere Wesen kaum ein Wort hervorbringen. Du erhältst den Sozialwesenszug Einschüchternder Intellekt.
41-50	Erkenntnis der Sterblichkeit: Die Unschuld der Kindheit endete für den Charakter, als er erkannte, dass auch er eines Tages sterben würde. Diese Erkenntnis mag ihn am Sterbebett eines geliebten Verwandten, während einer blutigen Belagerung seiner Heimat oder durch ein anderes augenöffnendes Geschehen ereilt haben. Seitdem versucht er, sein Schicksal mittels Magie zu ändern. Nun besitzt er ein scharfes Auge für die Magie des Todes und kann Antworten auf uralte

Rätsel finden. Du erhältst Zugang zum Magiewesenszug Höhere Berufung.

51-60	Unrecht wiedergutmachen: Während seiner Jugend wurde der Charakter Zeuge eines Ereignisses, welches das Leben vieler oder auch nur weniger veränderte, wie einer Naturkatastrophe (z.B. Überschwemmung, Wirbelsturm oder Großbrand) oder vielleicht auch nur den unglücklichen Unfall eines Freundes während eines Kinderspiels. Er trägt die Last des Wissens, dass Magie den Verlauf all dieser Leben hätte verändern können - vielleicht wäre nur ein Zauber wie <i>Federfall</i> erforderlich gewesen. Er widmete sich der Magie, um niemals wieder den Launen des Schicksals hilflos gegenüberzustehen. Du erhältst Zugang zum Magiewesenszug Verzweifelte Entschlossenheit.
61-70	Legendäre Abstammung: Der Familienname des Charakters wird mit hochkarätiger Magierkunst gleichgesetzt. Magie war der ihm vorherbestimmte Weg noch vor seiner Geburt und seine Familie und jene, die um seine Abstammung wissen, betonen dies schon sein Leben lang. Dies verleiht ihm unerschütterliches Vertrauen in seine Gaben. Die Meisterschaft des Arkanen ist alles andere als einfach, doch er fühlt sich getrieben, die in ihn gesetzten Erwartungen zu erfüllen. Du erhältst Zugang zum Magiewesenszug Widerstandsfähige Magie.
71-80	Das Wesen aller Dinge: Der Charakter spürte die Magie zum ersten Mal, als er einen magischen Gegenstand in Händen hielt. Dass außergewöhnliche Magie in so gewöhnlichen Dingen wie Ringen, Amuletten oder auch verstöpselten Phiolen ruhen konnte, veränderte seine Weltanschauung. Seitdem verspürt er gegenüber allen magischen Gegenständen Neugier und Ehrfurcht. Du erhältst Zugang zum Magiewesenszug Zauberschmied und dem Questtalent Magieforscher.
81-90	Offene Schuld: Jemand rettete dem Charakter das Leben und zahlte dabei einen hohen Preis. Egal ob durch heilende Magie oder reinen Heldenmut, sein Retter gab sein Leben, so dass der Charakter leben konnte. Um diese Lebensschuld zurückzahlen zu können, hat er Magie studiert, da nur diese in seinen Augen genug ausrichten kann, dass er glaubt, das ihm gegebene Geschenk zu verdienen. Dieses Ziel hat ihm unerschütterliche Entschlossenheit verliehen. Du erhältst Zugang zum Glaubenswesenszug Prinzipientreu.
91-100	Unlösbarer Wissensdurst: Für die meisten Magier ist die Magie das Ziel aller Studien. Dies gilt aber nicht für deinen Charakter. Für diesen ist die Magie ein Mittel, Wissen zu erlangen. Um seinen Wunsch, alle Geheimnisse der Welt zu erfahren, erfüllen zu können, muss er imstande sein, in einem Herzschlag Kontinente zu durchreisen, auf dem Wind zu reiten, Wasser wie ein Fisch zu atmen und alle möglichen Fallen zu überleben. Seine ewige Suche nach Wissen bereitet ihn auf die Gefahr vor. Du erhältst Zugang zum Magiewesenszug Magischer Forscher.

MÖNCH

Mönche sind Meister der Kampfkünste und verkörpern alles, was mittels Disziplin und Perfektion erreicht werden kann. Sie nutzen fremdartige Waffen und noch fremdartigere Kampftechniken und werden durch ihre Ausbildung definiert. Sie können die Schützlinge von Großmeistern sein oder Autodidakten, die durch das Beobachten anderer Kampfkünstler gelernt haben. Jeder Schritt und jeder Schlag, den ein Mönch ausführt, verkörpert seine Geschichte. Würfle auf Tabelle 1-43 aus, wie dein Charakter zu seiner exotischen Ausbildung gekommen ist.

TABELLE 1-43: MÖNCHSHINTERGRÜNDE

W%	ERGEBNIS
01-10	Kriegerischer Historiker: Was als Interesse des Charakters an exotischen Kampfstilen begann, wurde zu einem fanatischen Verlangen, nicht nur etwas über Kampfkünste zu erlernen, sondern sie auch zu meistern. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Klosterkundiger.
11-20	Klassische Ausbildung: Der Charakter hat von morgens bis abends trainiert, um jeden Teil seines Körpers in eine Kampfmaschine zu verwandeln. Er hat eine Kampfkunst zusammen mit vielen anderen Schülern an einer Akademie oder Schule studiert. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Einfacher Schüler.
21-30	Elitekämpfer: Der Charakter wurde als Mitglied einer hochspezialisierten Gruppe ausgebildet, die einem speziellen Zweck dient, z.B. als Wächter eines Tempels oder Beschützer eines Adligen. Seine Ausbildung konzentriert sich auf unauffällige Zusammenarbeit und absolute Loyalität zu einem höheren Zweck. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Verborgener Schüler.



31-40	Turnierkämpfer: Der Charakter ist ein strahlendes Beispiel für seinen Kampfstil oder seinen Orden. Er hat sein Können durch energische und aufregende Wettkämpfe trainiert. Du erhältst Zugang zum Kampfwesenszug Kampfdarsteller.
41-50	Abkömmling: Der Charakter ist der älteste oder einzige Schüler eines großen Meisters. Er erlangte schon in jungen Jahren Bekanntheit und erhielt eine geheime Ausbildung in einer seltenen und exotischen Kampfkunst. Nachdem er die körperlichen und metaphysischen Elemente dieser Kunst gemeistert hatte, wurde er zum Bewahrer ihrer Geschichte und Traditionen ernannt. Nun muss er neue Schüler finden, um diese auszubilden. Du erhältst Zugang zum Glaubenswesenszug Hüter kämpferischen Wissens.
51-60	Schüler der Natur: Wie schon viele große Meister hat auch der Charakter seinen Kampfstil über die Schönheit und Majestät der Natur entwickelt. Er hat seine Zeit mehr in der Wildnis als in einer Trainingshalle verbracht und direkt beobachtet, wie eine Gottesanbeterin jagt, der Tiger zuschlägt und der Kranich mit den Flügeln schlägt. Auf diese Weise hat er Kampftechniken ohne traditionelle Ausbildung erlernt. Du erhältst Zugang zum Kampfwesenszug Kampfstil der Tierwelt.
61-70	Verborgener Schüler: Der Lehrer des Charakters und seine Mitschüler gehörten einem unterworfenen Volk an, dem es verboten war, für den Kampf zu trainieren, so dass sie ihre Kampfkunst als harmlose Tänze und ihre Waffen als gewöhnliche Werkzeuge tarnen mussten, bis sie sich eines Tages gegen die Tyrannen erheben können. Du erhältst Zugang zum Kampfwesenszug Verborgene Hand.
71-80	Geisterhafte Lehrmeister: Die Kampfausbildung des Charakters ist zugleich von körperlichem wie auch metaphysischem Wesen, so dass er einen höheren Bewusstseinszustand erreichen und auf die Weisheit und Macht längst verstorbener Meister zurückgreifen kann. Du erhältst Zugang zum Glaubenswesenszug Geistersinn.
81-90	Unkonventioneller Lehrmeister: Der Charakter wurde mittels unorthodoxer Methoden in den Kampfkünsten ausgebildet, vielleicht musste er anscheinend nur körperliche Arbeiten verrichten oder wurde so konditioniert, dass er sich selbst für kleinste Brotkrumen abmühte. Dieses nicht-traditionelle Training hat dazu geführt, dass er alle verfügbaren Mittel ausnutzt. Du erhältst Zugang zum Kampfwesenszug Überraschungswaffe.
91-100	Wandernder Kampfkünstler: Der Charakter hat zwar Unterweisungen in einer exotischen Kampfkunst erhalten, sich aber entschieden, sein Können zu beweisen und zu erweitern, indem er die Welt bereist. Du erhältst Zugang zum Glaubenswesenszug Unauffälliger Wanderer.

MYSTIKER

Ein Mystiker wählt diesen Weg nicht für sich selbst, sondern wird von seinem Mysterium während eines wichtigen Ereignisses ausgewählt, bei dem er mit einem unnachgiebigen Fluch markiert wird. Würfle das Mysterium deines Charakters auf Tabelle 1-44 aus.

TABELLE 1-44: MYSTIKERHINTERGRÜNDE

W%	ERGEBNIS
01-10	Schlacht: Während der Jugend des Charakter kam es in der Nähe seines Zuhauses zu Kämpfen, in die er verwickelt wurde. Am Ende stand nur noch er und Dutzende toter Feinde lagen zu seinen Füßen. Du erhältst Zugang zum Religionswesenszug Schlachtveteran und zum Questtalent Schlachtfeldheiler.
11-20	Gebeine: Während seiner Jugend wurde der Charakter auf einem Friedhof lebendig begraben oder in einer Gruft eingeschlossen. Tagelang lag er in diesem Grab, bis der Schrecken seltsamen Wohlbehagen wich. Seitdem ist er eine andere Person, teils Sterblicher, teils Geist, die über die Kräfte der Toten verfügt. Du erhältst Zugang zum Glaubenswesenszug Furchtloser Trotz.
21-30	Flammen: Ein großes Feuer verschlang den Charakter und verheerte seine Umgebung. Vielleicht hat es seine Familie, Freunde oder die ganze Ort-

schaft verzehrt, doch er überlebte unversehrt, als hätten die Flammen nicht gewagt, ihn zu berühren. Seitdem hat er das Feuer gezähmt, als hätte er ein wildes Tier seinem Willen unterworfen. Du erhältst Zugang zum Magiewesenszug Flammenberührt.

31-40	Himmel: Die Rätsel des Nachthimmels haben den Charakter schon immer in ihren Bann gezogen. Doch eines Nachts enthüllte sich ihm die perfekte Ordnung des Universums, was ihn beinahe den Verstand kostete. Seitdem besitzt er seltsame Kräfte über das Firmament. Du erhältst Zugang zum Religionswesenszug Sternenkind.
41-50	Leben: Eine furchtbare Seuche tötete im Heimatland des Charakters Tausende. Auch er steckte sich an, starb aber nicht, sondern wurde dagegen kräftiger – wie auch alle, die mit ihm in Kontakt kamen. Du erhältst Zugang zum Glaubenswesenszug Göttliche Berührung.
51-60	Wissen: Der Charakter konnte schon sprechen, als alle anderen Kinder noch brabbelten. Dabei nutzte er schon ganze Sätze, rezitierte die großen Werke der Literatur in vielen Sprachen, Liedern und Gedichten. Manchmal sprach er von künftigen Ereignissen, so dass die Weisen seinen Rat suchten. Dieses gewaltige Wissen hatte aber einen Preis, denn auf dem Charakter liegt ein Fluch. Du erhältst Zugang zum Glaubenswesenszug Gelehrter des Großen Jenseits.
61-70	Natur: Der Charakter wurde von seiner Familie getrennt und ging für Tage, Monate oder gar Jahre in der ungezähmten Wildnis verloren. Die Wildnis erforderte ihren Tribut, doch als der Charakter sie schließlich wieder verließ, hatte er sie gemeistert. Du erhältst Zugang zum Religionswesenszug Kind der Natur.
71-80	Steine: Der Charakter wurde während eines Erdbebens, Steinschlags oder ähnlichem unter der Erde begraben. Nach drei Tagen jedoch trat er aus dem Berg hervor – unverletzt, doch nicht unverändert. Du erhältst Zugang zum Magiewesenszug Erdberührt.
81-90	Wellen: Einst ist der Charakter im Wasser versunken, doch nicht ertrunken, sondern wurde nach langer Zeit am Strand wieder angespült. Seitdem leidet er unter einem merkwürdigen Zustand. Du erhältst Zugang zum Magiewesenszug Wasserberührt.
91-100	Wind: In frühen Jahren wurde der Charakter von einem machtvollen Sturm erfasst, der das Land verheerte. Blitze schlugen in seinen Leib und der Donner machte ihn taub, doch als er schließlich das Auge des Sturms erreichte, endete dieser. Seitdem besitzt er Macht über Stürme, trägt aber immer noch das Zeichen des großen Sturms, den er ertragen musste. Du erhältst Zugang zum Magiewesenszug Sturmberührt.



PAKTMAGIER

Die meisten Zauberkundigen sind imstande, außerweltliche Kreaturen zu ihrer Unterstützung herbeizurufen. Viele erlernen dabei, zunehmend mächtigere Diener zu rufen. Doch keiner besitzt dieselbe Verbindung zu diesen Externaren wie ein Paktmagier. Ein Paktmagier wird durch seine Bindung zu einer einzelnen Kreatur definiert, welche als sein Eidolon fungiert. Diese Beschützer, Reittiere und Verbindungen zu anderen Welten sind lebenslange Gefährten ihrer sterblichen Herren. Die Wahl, sich an ein Eidolon zu binden und die Umstände, welche zu dieser Wahl führen, sind die Grundlagen jedes Paktmagiers. Würfle auf Tabelle 1-45 aus, wie es dazu gekommen ist, dass dein Charakter eine außerweltliche Verbindung mit seinem treuen Gefährten eingegangen ist.

TABELLE 1-45: PAKTMAGIERHINTERGRÜNDE

W%	ERGEBNIS
01-10	Im Stich gelassen: Recht früh in seinem Leben wurde der Charakter von allen verlassen. Dieser Verlust war für ihn stets wie ein körperlicher Schmerz. Die Entdeckung seines Eidolons und die entstehende Bindung zu diesem gab ihm das Gefühl, nicht mehr allein zu sein. Du erhältst Zugang zum Magiewesenszug Stärkere Verbindung.
11-20	Fürsorger: Der Charakter begegnete seinem Eidolon oder einem anderen Externaren in einem Moment großer Gefahr. Die Kreatur war verletzt oder hatte ihren Weg verloren und fiel ihm, aus dem Nichts kommend, direkt vor die Füße. Als er dieser panischen, außerweltlichen Kreatur half, spürte er eine seltsame Bindung. Wenn er mit anderen zu tun hat, egal ob Externare oder nicht, kann er immer noch auf die damalige Inspiration zurückgreifen. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Planarer Diplomat.
21-30	An die eigenen Grenzen gestoßen: Die Bindung zum seinem Eidolon manifestierte sich erstmals, als der Charakter jemandem, der in Gefahr war, nicht helfen konnte. Seine Verzweiflung und Frustration darüber lockten sein Eidolon an, egal ob dieses in diesem Moment helfen konnte oder nicht. Sein Verlangen, seine Grenzen zu überschreiten, manifestiert sich in der Evolution seines Eidolon. Du erhältst Zugang zum Magiewesenszug Verzweifelte Geschwindigkeit.
31-40	Eingebildete Freunde: Als Kind besaß der Charakter eingebildete Spielgefährten, mit denen er sich unterhielt und die ihm zuhörten. Das Flüstern, welches er vernahm, waren in Wirklichkeit die umherstreifenden Gedanken von Externaren, die im Wissen, dass er eines Tages zu ihnen eine Affinität aufbauen würde, Kontakt aufnehmen wollten. Als er schließlich lernte, sein Eidolon und andere Externare herbeizurufen, verfügte er über ein grundlegendes Verständnis ihrer Sprachen. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Linguistische Begabung.
41-50	Angst vor Einsamkeit: Als Kind war der Charakter von der Angst erfüllt, allein gelassen zu werden. Da umgab er sich mit anderen. Die Verbindung zu seinem Eidolon ermöglichte es ihm schließlich, diese lähmende Furcht zu überwin-

den. Selbst wenn sein Eidolon nicht zugegen ist, weiß er, dass es nie weit weg ist. Und wenn es zugegen ist, ist er ihm ein weitaus besserer Freund und Gefährte. Du erhältst Zugang zum Glaubenswesenszug Ermutigender Begleiter.

51-60 **Externare Abstammung:** Der Charakter hat das Blut von Externaren in den Adern. Diese Abstammung ruhte entweder, bis sich seine Fähigkeiten manifestierten, oder war Teil seiner Familiengeschichte. Seine Verbindung zu den Ebenen war schon immer mächtig. Egal mit welchen anderen Gebieten er sich noch befasst hat, er besitzt ein fast instinktives oder angeborenes Verständnis für die Ebenen. Du erhältst Zugang zum Glaubenswesenszug Planares Verständnis.

61-70 **Beschützer der Schwachen:** In seiner Jugend wurden der Charaktere oder andere, ihm wichtige Leute, von Vertretern einer unterdrückenden Macht drangsaliert. Irgendwann stellte er sich einem oder mehreren der Tyrannen entgegen; dabei fühlte er sich irgendwie größer, stärker und widerstandsfähiger. Später erkannte er, dass diese Stärke der erste Kontakt mit seinem Eidolon gewesen war. Er kann immer noch auf diese Kraft zurückgreifen und seine Aura stark und seine Präsenz mächtig machen. Du erhältst Zugang zum Magiewesenszug Machtvolle Präsenz.

71-80 **Misslungene Wiedererweckung:** Der Charakter hat jemanden verloren, der ihm viel bedeutet hat. Er bekam Möglichkeit, diese Person von den Toten zurückzuholen – vielleicht verfügte er über die nötigen Geldmittel, hatte Glück oder das Mitleid eines Priesters erlangt. Allerdings ging etwas schief und die Auferstehung verlief nicht wie geplant. Auf der anderen Seite des Schleiers hatte sich die Seele des verlorenen Freundes oder Verwandten mit einem machtvollen Externaren verbunden und kehrte als dein Eidolon zu dir zurück. Das Eidolon besitzt einige der Erinnerungen an die gemeinsame Zeit mit dem Charakter und verspürt eine stärkere Loyalität zu ihm als die meisten anderen seiner Art. Du erhältst Zugang zum Glaubenswesenszug Treue über den Tod hinaus.

81-90 **Gerettet:** Der Charakter wurde von jemandem oder etwas aus großer Gefahr gerettet. Vielleicht hat ein Familienangehöriger verhindert, dass er zu Tode stürzte, oder Abenteurer haben ihn vor einem räuberischen Monster bewahrt. Aus seiner Dankbarkeit erwuchs ein starkes Pflichtgefühl, andere zu beschützen, seien es seine Verbündeten oder sein Eidolon. Du erhältst Zugang zum Kampfwesenszug Entschlossener Verteidiger.

91-100 **Unwohl in der eigenen Haut:** Der Charakter fühlt sich schon sein ganzes Leben seltsam und unwohl, als befände er sich in einem fremden Körper. Sein Streben, etwas anderes zu werden, führte ihn zu seinem Eidolon, welches seiner eigenen, idealisierten Gestalt entsprach. Die Verbindung zu seinem Eidolon ermöglicht dem Charakter ab und an die Einschränkungen seines Körpers zu überwinden. Du erhältst Zugang zum Magiewesenszug Bindungsschub.

PALADIN

Als Streiter für Tugend und Ordnung werden viele Paladine schon in jungen Jahren berufen. Manche hören das Flüstern himmlischer Wesen in ihrem Geist, während andere durch Tragödien und den ehrlichen Wunsch das Böse zu bekämpfen auf diesen Weg geführt werden. Manchmal nehmen sich Paladine jüngeren Schützlingen wie Waisen oder Ausreißern auf ihren Reisen an; bei solchen leicht zu beeindruckenden jungen Leuten geht oft die Saat des Guten auf, so dass sie zur nächsten Generation von Rittern für die Gerechtigkeit werden. Würfle auf Tabelle 1-46 aus, warum dein Charakter zu einem Paladin geworden ist.

TABELLE 1-46: PALADINHINTERGRÜNDE

W%	ERGEBNIS
01-10	Göttliche Berufung: Ein außerweltlicher Vertreter des Guten und der Ordnung, z.B. ein Engel, ein Himmlischer Herrscher oder anderer celestischer Gesandter der Götter hat den Charakter zum göttlichen Streiter ernannt. Er hat diese Berufung – vielleicht widerwillig – angenommen, da ihm klar ist, dass man sich den Geboten des Schicksals und einer göttlichen Berufung nicht verweigern kann. Im Gegenzug wacht dieser göttliche Gesandte über ihn und sorgt dafür, dass er sein Schicksal erleben und tun kann, wofür höhere Mächte ihn auserwählt haben. Du erhältst Zugang zum Glaubenswesenszug Gesegnet.
11-20	Buße: Der Charakter oder vielleicht seine Familie hat große Schuld oder Schulden auf sich geladen. Vielleicht hat er der Spielsucht gefrönt und sich Geld bei skrupellosen Geldverleihern geborgt. Vielleicht war ein naher Vorfahre für die Verfolgung einer diskriminierten Gruppe verantwortlich. Diese früheren Taten belasten den Charakter und erfüllen ihn mit Schuldgefühlen. Daher hat er einen heiligen Eid geleistet, sie wieder gutzumachen – nur dann wird sein Leben wieder Sinn besitzen. Du erhältst Zugang zum Glaubenswesenszug Eidgebunden.
21-30	Heilige Offenbarung: Der Charakter hat durch einen Moment der Eingebung zu Glauben und Zielen gefunden. Vielleicht erkannte er plötzlich, dass das Böse nur mittels Wachsamkeit und überlegtem Handeln aufgehalten werden kann. Vielleicht sah er auch, dass die Unschuldigen vor finsternen Mächten geschützt werden mussten, damit das Gute weiterhin gedeihen kann. Egal wie diese Offenbarung ausgesehen hat, sie leitet seine Taten und verleiht ihm Einsichten, die anderen fehlen. Du erhältst Zugang zum Glaubenswesenszug Inspiriert.
31-40	Zelotische Treue: Vielleicht war die Religion des Charakters während seiner Jugend in seinem Umfeld nicht beliebt. Vielleicht vertritt er auch seltsame oder kontroverse Ansichten und die anderen Angehörigen seines Glaubens betrachten diese Ansichten als bizarr oder beleidigend. Sein Glauben wird ständig in Frage gestellt, obwohl er ein sichtlich gläubiger Charakter ist. Dies stärkt aber nur seine Entschlossenheit. Du erhältst Zu-
	gang zum Glaubenswesenszug Unerschütterlicher Glaube.
41-50	Erbsünde: Die Welt und alles Materielle ist im Kern befleckt. Alle Kreaturen werden mit der Last der Erbsünde geboren und können sich von ihrer Befleckung nur befreien, indem sie das Böse bekämpfen, die Ordnung wahren und für das Gute eintreten. Der Charakter müht sich jeden Tag, die Last seiner Sünden zu reduzieren und andere dazu zu bringen, es ihm gleichzutun. Du erhältst Zugang zum Glaubenswesenszug Prinzipientreu und dem Questtalent Furchtloser Eifer.
51-60	Zeichen des Glaubens: Der Charakter wurde mit dem Symbol seiner Kirche auf dem Leib geboren. Vielleicht hat er sich gegen dieses Stigma aufgelehnt oder es als Zeichen kommenden Schicksals akzeptiert. In beiden Fällen hat es ihn auf den Weg des Paladins geführt. Du erhältst Zugang zum Glaubenswesenszug Geburtsmal.
61-70	Rechtschaffender Mentor: Ein bekannter Paladin von großer Ehre nahm sich des Charakters an und lehrte ihn viele Dinge – wie man einen Eid mit Würde einhält und dass allein dies bereits genügt, um den Respekt und die Treue anderer zu erlangen. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Geborener Anführer.
71-80	Krieger der Wahrheit: Früher im Leben erlernte der Charakter, dass die Philosophien von Ordnung und Gutem nicht nur die besten Gesellschaften schaffen, sondern auch Wahrheiten enthüllen, welche ansonsten verborgen bleiben würden. Reines Dogma kann den Charakter nur selten täuschen, denn er hat keine Furcht, die Dinge zu hinterfragen und sich selbst seinen Weg zu Wahrheit, Gerechtigkeit und Rechtschaffenheit zu suchen. Du erhältst den Magiewesenszug Skeptiker.
81-90	Umherziehender Ritter: Der Charakter weiß, dass das Böse überall lauert und dass nur jemand, der das Gute verbreiten will, diese finsternen Mächte aufhalten kann. Um sicherzustellen, dass Scheusale und Übeltäter nicht unbetrafft bleiben, hat er den Codex des Paladins übernommen und bereist das Land, um das Böse auszurotten. Sein Ziel ist die gnadenlose Suche nach und die Jagd auf das Böse, um es zur Strecke zu bringen. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Sucher.
91-100	Furchtbares Geheimnis: Der Charakter weiß um das furchtbare Geheimnis eines uralten Bösen, welches sein Heimatland oder vielleicht die ganze Welt bedroht. Er hat geschworen, dieses Geheimnis zu bewahren, um dem Feind keine zusätzliche Macht zu geben, muss sich diesem aber auch entgegenstellen, um ihn aufzuhalten, wo immer es möglich ist. Dieser zuweilen widersprüchliche Weg hat ihn an viele Orte geführt und das während seiner Abenteuer erlangte Wissen hilft ihm im Kampf gegen das Böse. Du erhältst Zugang zum Glaubenswesenszug Gelehrter des Großen Jenseits.

RITTER

Ein Ritter ist ein berittener Krieger, welcher einem Kodex oder einer Ordensregel folgt, vielleicht auch einem persönlichen Kodex, der auf ihn zutrifft. Wie diese Mischung aus moralischen Ansichten und persönlicher Einstellung zustande gekommen ist, ist der Grund, warum er diesen Weg eingeschlagen hat. Würfle auf Tabelle 1-47 aus, wie der Charakter zu seinem Kodex gekommen ist.

TABELLE 1-47: RITTERHINTERGRÜNDE

W%	ERGEBNIS
01-10	Tragödie und Verlust: In jungen Jahren erlebte der Charakter eine große Tragödie, welche ihn zu der Person gemacht hat, die er später geworden ist. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Trauererfüllt.
11-20	Glaube: Schon als Kind war der Charakter gläubiger Anhänger einer Religion und befolgte ihre Ideale. Schon bald erkannte er, dass zu folgen und zu verehren nicht genügt. Der Glaube benötigte Streiter, welche die Gebote, Tugenden und Gläubigen verteidigten gegen jene, die sie beflecken, verändern oder zerstören wollten. Du erhältst Zugang zum Glaubenswesenszug Uner-schütterlicher Glaube.
21-30	Volksheld: Der Charakter ist unter gewöhnlichen Leuten aufgewachsen. Diese waren ihm wichtig und er wurde Zeuge ihrer Unterdrückung, ihres Leid und ihrer Hilflosigkeit. Jemand musste sich erheben und sie beschützen – und dieser jemand war er. Du erhältst Zugang zum Regionalwesens-zug Bürgerwehrveteran, dem Questtalent Cham-pion und dem Questtalent Friedensstifter.
31-40	Knappe: Als junger Knappe hat der Charakter einer gänzlich anderen Art von Ritter gedient. Dieser Ritter lehrt nicht nur die Kampfkunst, sondern auch, sein Leben nach einem strengen Kodex auszurichten. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Einfluss und dem Glaubenswe-senszug Eidgebunden.
41-50	Militärischer Orden: Zu Beginn seiner Karriere diente der Charakter in einer Kompanie aus Söld-nern, Gaunern und Berufssoldaten. Dabei lernte er, mit unterschiedlichen Gruppen strategisch vorzugehen. Du erhältst Zugang zum Kampfwe-senszug Taktische Vorräusicht und dem Sozialwe-senszug Welterfahren.
51-60	Persönlicher Kodex: In früheren Jahren brachte der Charakter für sich Sinn in die chaotische, un-geordnete Welt, indem er seinen eigenen Verhal-ten- und Ethikkodex ausformulierte. Er ist zwar die oberste Autorität hinsichtlich der Auslegung dieses Kodex, bricht ihn aber nicht, da ohne den Kodex seine eigene Existenz bedeutungslos wird. Du erhältst Zugang zum Glaubenswesenszug Prinzipientreu.
61-70	Reiter: Als dein Charakter erstmals auf einem Pferd geritten ist, wusste er, dass er zum Reiten geboren war. Durch seine Bindung zu seinem Reit-tier wurde er zu einem überlegenen Reiter und als solcher in die Ränge der Ritter aufgenommen. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Tierbund.
71-80	Beziehungen: Der Charakter wurde recht schnell zum Ritter erhoben, der Grund dafür waren aber nicht seine eigenen Taten oder Bemühungen, sondern Gefallen, welche seine Familie einfor-

derde, genutzte Beziehungen und Einsatz ande-
rer Mittel. Er erhielt hochwertige Waffen, eine
taktische Ausbildung und ein Reittier und ihm
wurden die Regeln seines Ordens verkündet. Nun
muss er lernen, letztere zu befolgen. Du erhältst
Zugang zum Sozialwesenszug Reiche Eltern.

81-90 **Der Ehre verpflichtet:** Vor langer Zeit wurde ein Versprechen gegeben, welches der Charakter nun erfüllen muss. Es mag ein Schwur sein, den er während seiner Jugend oder einem seiner Ahnen geleistet hat. Trotz eigener eventueller persönlicher Zweifel und Unstimmigkeiten muss der Charakter dem Kodex eines Ritters folgen, bis er seinen Eid erfüllt hat. Du erhältst Zugang zum Glaubenswesenszug Eidgebunden.

91-100 **Alter Soldat:** In seiner Jugend stieß der Charakter auf einen uralten Eid, den die Ritter der Legenden geschworen haben. Die Welt scheint die wunder-schönen Regeln ihres Ordens aber vergessen zu haben, doch den Charakter erfüllen sie und geben ihm ein Ziel und einen Sinn. Du erhältst Zugang zum Glaubenswesenszug Inspiriert.



SCHURKE

Zum Weg des Schurken gehören List, Schnelligkeit, Können und Heimlichkeit. Als eine der am weitesten gefassten Charakterkategorien können Schurken aus allen Schichten und von allen Orten stammen. Sie können hochgeborene Spione sein, welche Königshöfe infiltrieren oder auch gewöhnliche Kriminelle, welche Passanten in den Gassen und auf den Straßen ausnehmen. Würfle auf Tabelle 1-48 aus, wie dein Charakter zu dieser Tätigkeit gekommen ist.

TABELLE 1-48: SCHURKENHINTERGRÜNDE

W%	ERGEBNIS
01-10	Bandenkrieg: Der Charakter ist in den Seitenstraßen des Großstadtschungels aufgewachsen und musste sich entscheiden, ob er als Raubtier überleben oder als Beute leiden wollte. Er schloss sich einer Gilde, Bande oder Gruppe von Dieben und Schlägern an und übernahm illegale Aufträge, um ihre Interessen zu fördern und gegnerische Banden zu sabotieren. Du erhältst Zugang zum Kampfwesenszug Unfairer Kämpfer.
11-20	Gier: Egal wie viel oder wie wenig der Charakter während seiner Jugend besessen hat, es hat ihm niemals genügt. Schließlich entdeckte er bei sich eine Begabung dafür, anderen unbemerkt Gegenstände und Geldbörsen zu entwenden. Die Welt versorgte ihn und wenn er etwas sah, das er haben wollte, dann lernte er, es sich zu nehmen. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Ehrgeizig und dem Questtalent Sagenhafter Dieb.
21-30	Armut: In seiner Jugend hatte der Charakter kaum genug zu essen. Armut und Hunger zwangen ihn zu stehlen, wollte er überleben oder geliebten Wesen helfen zu überleben. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Verarmt.
31-40	Spion: Der Charakter konnte schon immer völlig unschuldig auftreten und anderen überzeugende Lügen erzählen, daher wurde er schon als Kind als Spion rekrutiert. Er kann aus jeder Gesellschaftsschicht stammen; als Straßenkind könnte er in den Gassen Informationen gesammelt haben oder er könnte Diener eines Adligen gewesen sein, in Wirklichkeit aber einem anderen Bericht erstattet haben. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Schlagfertig.
41-50	Todschatz: Der Charakter hat in recht jungen Jahren jemanden getötet. Vielleicht geschah es in Notwehr, vielleicht im Zorn, vielleicht als Teil eines Aufnahmeituals. Und es fiel ihm einfacher als erwartet. Später haben andere ihn dafür bezahlt, für sie zu töten und er begann eine lukrative Karriere als Meuchelmörder. Du erhältst Zugang zum Kampfwesenszug Mörder und dem Questtalent Schlächter.
51-60	Besondere Ausbildung: Die Begabung des Charakters für Akrobatik und Beweglichkeit führte ihn zu einem erfahrenen Mentor. Dieser war von seinen natürlichen Fähigkeiten beeindruckt und lehrte ihn zu kämpfen, zu werfen und auszuweichen. Vielleicht war er ein Meisterdieb, ein Zirkusakrobat, ein Fechtmeister oder ein Pirat. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Mentor.
61-70	Gesetzloser: Gerechtfertigt oder nicht, der Charakter ist seit seiner Kindheit auf der Flucht. Er hat eine Zeitlang in den Schatten der Gesellschaft gelebt und jedes Mal Festnahme oder Bestra-

fung riskiert, wenn er das Gesetz erneut brechen musste. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Krimineller. Siehe den Kasten Verbrechen und Bestrafung auf Seite 23.

71-80	Spannungssucher: Als Heranwachsender gehörte der Charakter einem Freundeskreis an, dessen Mitglieder einander zu Mutproben herausforderten, welche immer aufregender und gefährlicher wurden. Der Charakter ist nach Adrenalin süchtig und begibt sich absichtlich in Gefahr, um den Rausch genießen zu können. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Akrobatisch.
81-90	Gefolgsmann: Der Charakter hat schon immer für andere gearbeitet. Er tut, was man ihm sagt und wird dafür geschätzt, belohnt und bezahlt. Du hast Zugang zum Glaubenswesenszug Eidgebunden oder zum Sozialwesenszug Straßenkind.
91-100	Späher: Die natürlichen Begabungen des Charakters führten zu seiner Anstellung bei einer Eliteeinheit von Infiltratoren. Er dringt hinter feindliche Linien vor, sammelt Informationen, überbringt verschlüsselte Nachrichten und sabotiert feindliche Versorgungslinien. Er kann für eine Privatperson arbeiten oder einen militärischen Orden. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Rotwelsch.



SCHÜTZE

Bewaffnet mit gefährlicher, neuer Technologie und gesegnet mit unglaublichem Glück und Können sind Schützen im Grunde dazu geboren, zu Legenden zu werden. Doch auf jeden Schützen, der als Held oder Bösewicht zu epischem Ruhm gelangt, kommt wenigstens ein anderer, der genau durch die Waffen stirbt, welche er zu meistern versucht hat. Dessen ungeachtet ist keine andere Klasse derart mit einer Waffengattung verbunden und von ihr abhängig wie der Schütze. Wie er an eine Feuerwaffe gelangt ist und diese gemeistert hat, ist daher der Kern seiner gegenwärtigen Motive. Würfle auf Tabelle 1-49 aus, was deinen Charakter dazu gebracht hat, den Weg des Schützen zu beschreiten.

TABELLE 1-49: SCHÜTZENHINTERGRÜNDE

W% **ERGEBNIS**

01-10	Jeder Narr kann ein Schwert schwingen: Während seiner Jugend traf den Charakter die Erkenntnis, dass die meisten Nah- und Fernkampfaffen im Vergleich zu Feuerwaffen grob und primitiv sind. Daher verwirrt es ihn auch etwas, dass andere sich überhaupt mit solchen Waffen noch befassen. Er selbst lehnt solche „niedereren“ Waffen ab und zieht Feuerwaffen vor. Du erhältst Zugang zum Kampfwesenszug Tollkühne Verachtung.
11-20	Wider die Tradition: Der Charakter entstammt einer alten Tradition von Kriegern, welche sich Verhaltensregeln unterwerfen, seien es Paladine, Ritter oder auch Samurai. Zur Überraschung und vielleicht auch zum Zorn seiner Familie und Gleichgesinnten hat er sich aber entschieden, den Umgang mit Feuerwaffen anstelle des Umganges mit den ehrwürdigen alten Waffen zu erlernen. Sein Bruch mit der Tradition hat zu einer gewaltigen Sturheit geführt, welche ihn als Schützen antreibt. Du erhältst Zugang zum Kampfwesenszug Trotzige Entschlossenheit.
21-30	Hüter der Zukunft: Feuerwaffen sind nicht nur effektive Tötungsinstrumente und interessante mechanische Spielzeuge, sondern auch der nächste technologische Fortschritt. Der Charakter ist derart von der Funktionsweise seiner Waffen begeistert, dass er sie ständig auseinandernimmt und wieder zusammenbaut, um die Mechanismen wirklich zu verstehen. Entsprechend ist er begabt darin, solche Waffen zu reparieren und Ungenauigkeiten auszubessern. Du erhältst Zugang zum Kampfwesenszug Sauberer Lauf.
31-40	Entscheidender Augenblick: Feuerwaffen haben das Leben des Charakters verändert. Vielleicht war er als Kind so schwächlich, dass er keinen Bogen spannen und keine Armbrust bedienen konnte, dank Feuerwaffen aber dennoch jagen und kämpfen konnte. Vielleicht musste er eine Feuerwaffe in einem Akt der Verzweiflung benutzen, um ihren verletzten Eigentümer zu verteidigen, und erkannte dabei, dass dies auch sein Weg war.

Die Feuerwaffe gibt ihm das Gefühl, ein Ziel und ein Schicksal zu besitzen, dass ihm keiner streitig machen kann. Du erhältst Zugang zum Kampfwesenszug Schwarzpulverseggen.

41-50	Schau, was ich kann: Die Verlockung, etwas Neues und Angeberisches auszuprobieren, ließ den Charakter erstmals eine Feuerwaffe benutzen. Mehrere Beinaheunfälle lehrten ihn Respekt vor der Waffe und dem Schwarzpulver, er liebt es aber, mit Trickschüssen andere zu erstaunen. Du erhältst Zugang zum Kampfwesenszug Schwarzpulverwagemut.
51-60	Mechaniker: Für den Charakter besteht der Lockruf von Feuerwaffen nicht im Effekt, sondern in der ihnen zugrundeliegenden Wissenschaft und den mechanischen Vorgängen. Da er endlos an seiner Waffe herumbastelt und dabei nach Perfektion strebt, fällt es ihm leichter, die eigene Waffe zu verbessern. Du erhältst Zugang zum Kampfwesenszug Neuwertig.
61-70	Macht des Schwarzpulvers: Der Charakter wurde während seiner Jugend verhöhnt oder sogar geschlagen, weil er nicht der Größe oder der Stärkste seiner Altersgruppe, seiner Familie oder seines Volkes war. Da er kein Talent für Magie besaß, musste er einen anderen Weg finden, gegen die Rohlinge zu bestehen. Er fand ihn in der Schützenkunst. Du erhältst Zugang zum Kampfwesenszug Überlebensgroß.
71-80	Heilige Mission: Die Schützenausbildung des Charakters hat nicht nur kriegerische Aspekte. Möglicherweise gehört er einer Gruppe Elitewachen eines Tempels oder einer Kirche an. Vielleicht stammt er auch aus einem Land, in dem Feuerwaffen den Gipfel des Fortschritts repräsentieren oder alles sind, was ein untergegangenes Volk hinterlassen hat. Sein Gefühl, einem höheren Zweck zu folgen, lässt ihn weiterkämpfen, selbst wenn ein Sieg unmöglich scheint. Du erhältst Zugang zum Kampftalent Schützenwildheit.
81-90	Schrecken und Ehrfurcht: Das Donnern von Feuerwaffen ist nicht minder wirkungsvoll als die Kugeln und Geschosse. Der Charakter liebt es, wenn andere beim Knallen seiner Waffe zusammenzucken, und lacht über die Überraschung auf ihren Gesichtern. Du erhältst Zugang zum Kampfwesenszug Lauter Knall.
91-100	Mächtiger als Magie: Während seiner Jugend wurde der Charakter entweder grausam mittels Magie unterdrückt oder verachtete jene, die über arkane oder göttliche Macht verfügten und sich deshalb aufspielten. Seine Suche nach etwas Nichtmagischem, für das Können und Übung erforderlich waren, brachte ihn mit Feuerwaffen zusammen. Er liebt es, pompöse Zauberkundige mit schnellgezogener Waffe und sicherem Auge zu übertrumpfen. Du erhältst Zugang zum Kampfwesenszug Schwarzpulverschneid.

WALDLÄUFER

Waldläufer sind legendäre Jäger. Sie sind dafür bekannt, unterschiedliche Umgebungen zu meistern und stur ihre Beute zu jagen. Ein Ziel mag zwar auch ein verlorener oder entführter Freund oder eine vergessene Ruine sein, doch in der Regel nimmt ein Waldläufer sich einen Erzfeind vor. Entsprechend ist die Wahl des Erzfeinds meistens ein Hinweis darauf, warum er diese Klasse gewählt hat, und Teil seines Wesens. Ein professioneller Kopfgeldjäger mag sein Können verbessern, indem er Menschen und andere zivilisierte Wesen aufspürt, doch ein Waldläufer, der seine Familie durch mordlustige Orks verloren hat, hat bei der Jagd wahrscheinlich andere, meist endgültigere Prioritäten. Würfle auf Tabelle 1-50 auf, warum dein Charakter zu einem Waldläufer geworden ist.

TABELLE 1-50: WALDLÄUFERHINTERGRÜNDE

W%	ERGEBNIS
01-10	Auge um Auge: Die Wahl des Erzfeindes basiert im Falle des Charakters allein auf Rache. Vielleicht hat er ein geliebtes Wesen, seine Familie oder alle seine Freunde und Bekannten durch das Wüten einer wilden Bestie verloren oder seine Heimat wurde von monströsen Horden überrannt. Sein Wunsch, Kreaturen der entsprechenden Art aufzuspüren und vernichten, wird erst gestillt sein, wenn keine einzige mehr existiert. Du erhältst Zugang zum Glaubenswesenszug Unermüdlicher Rächer und dem Questtalent Feindesjäger.
11-20	Uralter Hass: Die Geschichte des Volkes des Charakters ist eine Saga voller Kämpfe gegen ein anderes Volk. Seien es Elfen und Orks oder Zwerge und Riesen, viele unterschiedliche Völker können derartige langwährende Feindschaften pflegen. Die Wahl des Erzfeindes war für deinen Charakter auch leicht und Ergebnis dieser Abneigung. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Erzfeind kennen.
21-30	Großwildjäger: Der Charakter hat gelernt, schnell zu sein und bei großen Bestien Schwachstellen zu finden, die sie auf den ersten Blick nicht besitzen. Es kann sein, dass er aus Vergnügen solche Giganten jagt. Vielleicht ist er aber auch im Schatten von Kreaturen aufgewachsen, die ganze Dörfer mit einem unachtsamen Schritt zerstampfen können. Du erhältst Zugang zum Kampfwesenszug Kleines Ziel.
31-40	Die eigenen Leute: Entweder hat der Charakter sich von seinem Volk abgewandt oder dieses sich von ihm. Vielleicht ist er unter bösen oder vom Bösen befleckten Leuten aufgewachsen, denen er entkommen musste, oder wurde aus anderen Gründen verbannt. Egal was der Grund gewesen ist, die eigene Art ist nun sein Erzfeind, was bei ihm für gewissen Verdross oder morbide Freude sorgt. Du erhältst Zugang zum Kampfwesenszug Brudermörder.

41-50 **Kopfgeldjäger:** Der Charakter war schon immer gut darin, Leute aufzuspüren und aus ihren Verstecken zu holen. Wahrscheinlich jagt er Humanoide der eigenen Kreaturenunterart oder solche, die in seiner Region häufig anzutreffen sind. Du erhältst Zugang zum Kampfwesenszug Auf die leichte oder die harte Tour und das Questtalent Friedensstifter.

51-60 **Objektiver Beobachter:** Der Charakter nutzt kalte Logik, welche ihm gestattet, die Schwächen anderer seiner Art zu erkennen, denen er selbst nicht erliegen will. Wahrscheinlich ist die eigene Kreaturenart sein erster Erzfeind und er gibt einen guten Spion oder Attentäter ab, der Feinde seiner Organisation einfängt oder beseitigt. Du erhältst Zugang zum Kampfwesenszug Eiskalt berechnend.

61-70 **Göttlicher Auftrag:** Nicht jeder, der Stimmen der Götter vernimmt, gewinnt daraus magische Kräfte wie Kleriker oder Mystiker. Der Charakter wurde von diesem Flüstern ermutigt, jene Kreaturen zu jagen, die seinen Glauben am meisten bedrohen. Vielleicht ist er ein Waldläufer guter Gesinnung, der Untote oder Scheusale jagt, vielleicht sind aber auch gute Feenwesen und Celestische seine Ziele, nachdem er derart ermutigt wurde. Du erhältst Zugang zum Kampfwesenszug Gläubiger Jäger.

71-80 **Albtraumjäger:** Von Kindesbeinen an hat der Charakter sich den furchterregendsten Kreaturen entgegengestellt, von denen die meisten Sterblichen nur in ihren wildesten Albträumen träumen. Möglicherweise stammt er aus einem Land, das von Drachen oder lebenden Toten geplagt wird. Er ist nicht nur resistent gegen die Furcht, welche solche Kreaturen normalerweise hervorrufen, sondern zeigt ihnen dies auch. Du erhältst Zugang zum Glaubenswesenszug Furchtloser Trotz.

81-90 **Opportunist:** Der Charakter ist ein Experte für gewöhnliche und exotische Kreaturen, insbesondere hinsichtlich der Frage, welche wertvollen Dinge man aus ihren Überresten gewinnen kann. Die Natur existiert zum Nutzen derer, die wissen, was sie sich holen müssen. Entsprechend hat er gelernt, Pelze, Gifte und sogar seltene Zauberkomponenten aus seinen getöteten Gegnern zu gewinnen. Er kann Tiere, magische Bestien oder Drachen als ersten Erzfeind wählen – oder auch Humanoide, falls er besonders grässliche Trophäen sammeln sollte. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Waidmann.

91-100 **Überlebenskundiger:** Der Charakter verlor früh seine Eltern und musste sich in der Wildnis durchschlagen oder lebte am Rande der Gesellschaft und musste ständig um das Nötigste kämpfen. Wahrscheinlich gehören Tiere oder (essbare) magische Bestien zu seinen Erzfeinden und er ist ein Meister darin, auf der Lauer zu liegen. Du erhältst Zugang zum Kampfwesenszug Geschickter Jäger.

EINFLUSSREICHE BEKANNTE

Einflussreiche Bekannte sind jene Personen, die einen starken Einfluss auf die Entwicklung deines Charakters ausgeübt haben oder dies immer noch tun. Sie sind Archetypen und Schablonen für NSC, welche du an den Hintergrund des Charakters anpassen kannst. Würfle einen Bekannten oder Verbündeten auf Tabelle 1-51 aus, der großen Einfluss auf das Leben des Charakters besitzt. Dann arbeite die Details aus, wie diese Person zu seiner Geschichte passt. Möglicherweise willst du andere Tabellen in diesem Kapitel nutzen, um Einzelheiten zufällig zu bestimmen.

TABELLE 1-51: EINFLUSSREICHE BEKANNTE

W% ERGEBNIS

01-05	Der Jäger: Diese Person war ein Einzelgänger, welcher dem Charakter dennoch vorsichtig gestattete, Teil seines zurückgezogenen Rudels zu werden. Er lehrte ihn, auf sich gestellt trotz all der vielen Bedrohungen und natürlichen Gefahren seiner heimischen Umgebung zu gedeihen. Du erhältst Zugang zum Religionswesenszug Kind der Natur.	31-35 Der Narr: Einer der engsten Bekannten des Charakters war ein Spaßmacher, welcher Gebräuche und Anstand verhöhnte und zuweilen wild und zufällig handelte. Nach einer Weile erkannte der Charakter, dass dieser Narretei eine einfache Weisheit zugrunde lag, eine sorglose Weltanschauung, welche ihn lehrte, seine eigenen Sorgen abzuschütteln. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Unberechenbar.
06-10	Der Ausgestoßene: Der Charakter traf einen entehrten Verbannten, dessen Worte und Verhaltensweisen ihn ansprachen. Was einst in seiner Religion, Gesellschaft oder Familie als wahr erschien, wirkte zunehmend unwahrer mit jedem Gespräch, dass er mit dieser Person führte. Rasch lernte er, nicht jedem zu vertrauen, der ihm begegnete, insbesondere wenn dieser behauptete, sein Vertrauen zu verdienen. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Misstrauisch.	36-40 Der Landesherr: Der Charakter war jemandem nahe, in dessen Diensten er stand, z.B. einem Kleinadeligen, einem Herrn (im Falle eines Sklaven), einem Prinzen oder einer Prinzessin, einem König oder einer Königin. Diese Person besaß zwar Macht über ihn, behandelte ihn aber besser als einen Diener oder reinen Untertanen. Daher ist er es auch gewohnt, der Macht nahe zu sein und mit den Mächtigen umzugehen. Die Privilegierten kennen seinen Namen. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Einfluss.
11-15	Die Vertrauensperson: Im Leben des Charakters gab es eine Person, der er alles anvertrauen konnte. Sie kannte seine tiefsten Geheimnisse und emotionalen Schwachstellen, so wie er die ihren kannte. Bei dieser Person kann es sich um einen wertvollen Freund oder furchtbaren Feind handeln, daher geht der Charakter auf Nummer Sicher, niemals die Geheimnisse des anderen zu verraten oder ihm Grund zu geben, die seinen offenzulegen. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Vertrauenswürdig.	41-45 Der Verwandte: Es gibt einen Verwandten, der dem Charakter besonders nahesteht. Für ihn verkörpert diese Person seine Familie. Sie hat ihm durch die Jugend geholfen und alles beigebracht, dass er über die Welt weiß. Er ist dieser Person oder ihrer Erinnerung verpflichtet und müht sich, ein Versprechen, einen Schwur oder einen Eid einzuhalten, den er ihr gegenüber abgegeben hat. Du erhältst Zugang zum Glaubenswesenszug Eidgebunden.
16-20	Der Mentor: Der Charakter hatte einen Mentor, der ihn alles über das Leben gelehrt hat. Er konnte ihm seine heldenhaften Fähigkeiten beigebracht haben. Vielleicht war er aber auch einfach nur eine verwandte Seele, welche ihm geholfen hat, seine Weltanschauung auszuformulieren. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Mentor.	46-50 Der Anführer: Der Charakter hat einst für ein mächtiges und organisiertes Individuum mit weitreichendem Einfluss gearbeitet. Wenn der Anführer sprach, hörte ihm jeder zu. Er mag ein Militärkommandeur, Stammeshauptling, Gildenoberhaupt oder Bandenanführer gewesen sein. Von ihm erlernte der Charakter, was zu tun war, damit man ihm zuhörte und seine Anschauungen verstand und wie man Leute unter Kontrolle hielt. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Geborener Anführer.
21-25	Der Söldner: Bei dieser Person hatte alles seinen Preis. Sie tat nichts, wenn sie nicht im Gegenzug etwas gleich- oder höherwertigeres erhalten konnte. Egal ob diese Person zum Guten, Bösen oder zu dem reinen Gleichgewicht mit seinen Taten neigte, sie hat stets gerechte Handel abgeschlossen. Diesen Wesenszug hat der Charakter so respektiert, dass er seine eigene Philosophie beeinflusst hat. Du erhältst Zugang zum Wesenszug Söldner.	51-55 Der Akademiker: Ein Bekannter des Charakters dürstete derart nach Wissen, dass ihm einfache Antworten oder auf der Hand liegende Lösungen nie genügten. Dieses Verlangen war oft stärker als sein Wunsch nach Gesellschaft, doch für den Charakter machte er stets eine Ausnahme. Durch ihn entwickelte der Charakter ein Verständnis für Zahlen, Geometrie, Logik, harte Studien und das Lösen von Problemen. Du erhältst Zugang zum Magiewesenszug Mathematisches Wunderkind.
26-30	Der/Die Geliebte: Der Charakter hatte in seiner Jugend eine romantische Beziehung und diese Person beeinflusste seine Persönlichkeitsentwicklung zutiefst. Vielleicht war es seine erste Liebe, ein Partner, für den er mehr empfand, oder einer, der ihm verlorengegangen ist. Diese	56-60 Der Verbrecher: Ein Bekannter des Charakters beging regelmäßig Verbrechen. Er unterhielt den Charakter mit vielen Geschichten über waghalsige Raubzüge und Einbrüche und vielleicht sogar über Morde. Der Charakter lernte von ihm vieles über kriminelles Tun und der Bekannte vertraute ihm als Freund. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Rotwelsch.

61-65 **Der Seher:** Der Charakter stand einer Person nahe, die behauptete, die Zukunft zu sehen. Vielleicht handelte es sich um ein Orakel, einen Seher, Propheten oder auch nur einen Jahrmaktscharlatan. Egal ob er wahre Visionen hatte oder sich Tricks bediente, der Charakter hatte echte Visionen ferner Orte und kommender Zeiten. Der Einfluss des Sehers machte ihn entweder zu einem Optimisten mit dem Wunsch, die Zukunft zu verändern, oder zu einem Fatalisten, welcher das Kommende akzeptierte. Du erhältst Zugang zum Glaubenswesenzug Gelehrter des Großen Jenseits.

66-70 **Der Mystiker:** Der Charakter stand einer heiligen Person seiner Gemeinde besonders nahe, welche sein Leben grundlegend veränderte, indem sie seine Augen für die unglaublichen Mächte öffnete, welche jenseits der gewöhnlichen Welt existieren. Egal ob der Charakter gläubig ist, gibt es bestimmte religiöse Artefakte, Rituale und Texte, die einen deutlichen Anteil daran hatten, ihn zu der Person zu machen, die er heute ist. Du erhältst Zugang zum Glaubenswesenzug Tempelkind.

71-75 **Der Tote:** Ein intelligenter Untoter wie ein Geist, Leichnam, Grabesritter, Todesalb oder Vampir hat großen Einfluss auf den Charakter ausgeübt. Er ist dieser Kreatur wiederholt begegnet und hat dies überlebt, wenn auch vielleicht nicht ohne Kratzer. Durch diese seltsame Beziehung lernte er, dass er selbst sterblich war und erlangte so eine neue Sichtweise auf sein eigenes Leben. Du erhältst Zugang zum Volkstalent (Blutlinie) Todesgezeichnet und dem Questtalent Blick ins Jenseits.

76-80 **Das Scheusal:** Während seiner Jugend hat der Charakter Händel mit einem Scheusal oder wurde von diesem besessen. Er erlangte so große, rohe Kraft in einer Zeit der Not. Diese Erfahrung befleckte seinen Körper und Geist und veränderte sein Leben. Ein Teil des Dämons ist in ihm zurückgeblieben wie ein alter Freund und beeinflusst ihn zu zerstörerischem Handeln. Du erhältst Zugang zum Magiewesenzug Besessen und dem Questtalent Verdammt.

81-85 **Der Wanderer:** Der Charakter kannte jemanden, der von Ort zu Ort zog, als würde er dem Wind folgen, z.B. einem Minnesänger, Sträfling, Händler, Verbannten, Soldaten oder Seefahrer. Diese Person brachte ihm wundersame Erinnerungsstücke und erzählte ihm von den Orten und Leuten, die er besucht hatte. Dies erweckte in deinem Charakter die Wanderlust. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenzug Welterfahren.

86-90 **Der Wettkämpfer:** Dem Charakter stand jemand nahe, der an athletischen Wettkämpfen und Prüfungen der Stärke oder Fertigkeit teilgenommen hat. Durch die Freundschaft oder Rivalität mit dieser Person entwickelte er einen Kampfgeist, welcher ihn immer noch bei allem antreibt. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenzug Ehrgeizig.

91-95 **Der Perfektionist:** Eine der Personen, welche den Charakter am meisten beeinflussten, schätzte die Perfektion in der Kunst. Diese Person könnte ein Handwerker, ein Künstler oder sogar ein Meuchelmörder gewesen sein. Durch sie entwickelte der Charakter Disziplin, Konzentration

und die Fähigkeit, etwas Nützliches und Schönes zu erschaffen. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenzug Handwerkerkind.

96-100 **Freund mit vielen Kontakten:** Unter den Bekannten des Charakters gab es eine Person, welche alle anderen kannte. Diese Person sammelte Freunde wie andere Trophäen und besaß Kontakt in alle Gesellschaftsschichten und zu Vertretern aller Berufe. Durch die Kontakte konnte der Charakter alle möglichen Leute treffen. Du erhältst Zugang zum Volksmerkmal (Halbling) Gut informiert, selbst wenn dein Charakter einem anderen Volk angehören sollte.



SCHRITT 3 – MORALISCHE KONFLIKTE, BEZIEHUNGEN UND NACHTEILE

Mit dem Alter kommen jene Ereignisse und Beziehungen, die ein entscheidendes Zeichen auf der Persönlichkeit deines Charakters hinterlassen. Er steht vor moralischen Herausforderungen, seine romantischen Beziehungen erblühen und verwelken zuweilen, er trifft später Abenteuergefährten und stellt sich seinen Schwächen in Form persönlicher Herausforderungen oder Gegnern, welche diese widerspiegeln.

Um einen wichtigen Konflikt in der Vergangenheit des Charakters, romantische Beziehungen und persönliche Nachteile zu bestimmen, gehe folgendermaßen vor:

1. Würfle auf Tabelle 1-52 bis Tabelle 1-55, um den wichtigen Konflikt zu bestimmen, mit wem der Konflikt bestand, warum es zu ihm gekommen ist und wie er beendet wurde. Dann passe die Gesinnung des Charakters auf den Gesinnungsleisten (Tabelle 1-53) an.
2. Wähle die Gottheit oder religiöse Philosophie deines Charakters aus, welche dir Zugang zu einem Wesenszug eröffnet (Seite 48).
3. Würfle auf Tabelle 1-56 die romantischen Beziehungen des Charakters aus (Seite 48).
4. Würfle auf Tabelle 1-57 mehrfach, um die diversen Beziehungen des Charakters zu den anderen Abenteurern zu bestimmen (Seite 49).
5. Würfle auf Tabelle 1-58 die Nachteile des Charakters aus. Du kannst einen Nachteil wählen, um einen weiteren Wesenszug für deinen Charakter zu erlangen (Seite 49).

Bedeutender Konflikt und Gesinnung

Die folgenden Tabellen geben dir die Möglichkeit, die Gesinnung deines Charakters mit Hilfe eines entscheidenden, moralischen Konfliktes zu bestimmen, der in jungen Jahren während der Phase seiner ethischen Festigung bestimmt hat, zu welcher Art Person er werden soll.

Wenn du diesen Konflikt bestimmst, sammelst du Konfliktpunkte (KP) an. Der Konflikt und die Motivation des Charakters sind beide eine Anzahl an KP wert, welche du gemäß dem Ausgang des Konfliktes noch anpassen kannst. Die Endsumme an KP wird dann auf eine oder beide Gesinnungsschienen addiert – es gibt eine Schiene für Gut-Böse und eine für Rechtschaffen-Chaotisch, siehe auch Tabelle 1-53; Gesinnung bestimmen. Der erste KP wird dabei immer auf Position 1 verteilt. Jeder Punkt auf der ersten Schiene bedeutet, dass der Charakter sich zunehmend vom Guten ab und dem Bösen zuwendet. Jeder Punkt auf der zweiten Schiene dagegen heißt, dass der Charakter immer chaotischer wird und weniger für die Ordnung übrig hat. Dies bestimmt, wie der Konflikt letztendlich die Gesinnung des Charakters beeinflusst hat und in welchem Umfang. Solltest du die Regeln zum Gesinnungswechsel in Kapitel 3 (siehe Seite 164) benutzen, dann bestimmt

dies auch, wo der Charakter auf der Gesinnungsschiene beginnt. Sollte er mit 0 KP auf beiden Schienen beginnen, dann beginnt er auf der Schiene für jene Regeln auf Position 1.

Konflikte

Würfle zunächst auf Tabelle 1-52: Konflikte. Diese Tabelle führt 20 Konflikte auf, beginnend bei kleineren Indiskretionen bis hin zu schweren Sünden. Welchen Würfel du für diese Tabelle nutzt, hängt von den Bedürfnissen der Kampagne und der Ausgangsklasse des Charakters ab. Besprich dich mit deinem SL; sollten alle Gesinnung in der Kampagne spielbar sein, dann würfle mit einem W20. Sollten böse Gesinnungen nicht möglich sein, dann würfle mit einem W12. Solltest du einen Paladin oder anderen Charakter spielen, der von guter Gesinnung sein muss, dann würfle mit W6. Im Anschluss mach auf Tabelle 1-54: Konfliktperson und den damit verbundenen Tabellen und Abschnitten weiter.

TABELLE 1-52: KONFLIKT

W20	ERGEBNIS	KP
1	Kleineres Versagen: Dein Charakter hat einen Freund, Verwandten oder Geliebten enttäuscht, der sich darauf verlassen hat, dass der Charakter eine wichtige Aufgabe erfüllt.	1
2	Kleines Verbrechen: Der Charakter hat eine geringere Untat wie Vandalismus, Hausfriedensbruch oder Groben Unfug begangen.	1
3	Lüge: Der Charakter hat einen anderen absichtlich die Unwahrheit glauben lassen, um die eigenen Ziele zu fördern.	1
4	Gebrochenes Versprechen: Der Charakter hat einem anderen einen Eid geleistet, der diesem sehr wichtig war, ihn aber nicht eingehalten.	1
5	Skandal: Der Charakter hat öffentlich jemanden beschämt oder mit echten oder falschen Informationen einen Skandal verursacht.	2
6	Vernachlässigung: Der Charakter hat durch eigene Untätigkeit, Unachtsamkeit und übertriebene Tollkühnheit jemand anderem Leid verursacht.	2
7	Kleiner Diebstahl: Der Charakter hat jemand anders 2 einen kleinen oder billigen Gegenstand gestohlen.	2
8	Verführung: Der Charakter hat jemanden in Versuchung geführt oder manipuliert, dass dieser seinen Launen nachkam, und sich nicht darum gekümmert, ob dies in seinem Interesse war.	3
9	Betrüger: Der Charakter hat eine Regel, ein Gesetz, 3 einen Vertrag oder eine Übereinkunft zum eigenen Nutzen gebrochen.	3
10	Verräter: Der Charakter hat jemanden verraten, der sich auf ihn verlassen hat.	4
11	Bösartige Bekannte: Der Charakter hat sich mit einer zerstörerischen Kreatur, Organisation oder	4

TABELLE 1-53: GESINNUNG BESTIMMEN



	einem entsprechenden Individuum verbündet.	
12	Rufmörder: Der Charakter hat vorsätzlich die Ehre, den Ruf oder Wohlstand eines anderen Individuums oder einer Gruppe ruiniert.	5
13	Größerer Diebstahl: Der Charakter hat einen teuren Gegenstand gestohlen.	5
14	Korruption der Unschuld: Der Charakter hat eine ansonsten unschuldige Person, die ihm vertraut hat, zu schlechten Entscheidungen geführt.	6
15	Erpressung: Der Charakter hat vertrauliches Wissen oder Drohungen genutzt, um jemand anders zur Zusammenarbeit zu zwingen.	6
16	Zerstörung: Der Charakter hat das Eigentum eines anderen zerstört.	6
17	Bewaffneter Raub: Der Charakter hat einen anderen unter Gewaltandrohung ausgeraubt.	6
18	Brutales Verbrechen: Der Charakter hat jemanden angegriffen, verprügelt oder verstümmelt.	7
19	Mord: Der Charakter hat jemanden getötet.	8
20	Massenmord: Der Charakter hat mehrere intelligente Wesen getötet.	12

Konfliktperson

Um die in den Konflikt verwickelte Hauptperson oder verwickelten Hauptpersonen zu bestimmen, würfle auf Tabelle 1-54. Die Person wirkt sich auf die angesammelten KP nur aus, wenn es sich um ein Kind oder junge Person handelt.

TABELLE 1-54: KONFLIKTPERSON

W20	ERGEBNIS
1	Bürgerlicher
2	Händler
3	Handwerker
4	Kunsthandwerker
5	Zivilbeamter oder Militärangehöriger
6	Adeliger
7	Anführer
8	Klerus
9	Soldat oder Krieger
10	Zauberkundiger
11	Gauner
12	Kind oder junge Person (KP+1)
13	Familienmitglied
14	Enger Freund
15	Geliebte/r oder frühere/r Geliebte/r (würfle auf Tabelle 1-56: Romantische Beziehungen mit einem W12 statt einem W20)
16	Feind oder Rivale
17	Verbrecher oder Angehöriger der Unterwelt
18	Abenteurer
19	Humanoides Monster
20	Nichthumanoides Monster

Konfliktgrund

Um die Ursache für die Motive des Charakters in dem Konflikt zu bestimmen, würfle auf Tabelle 1-55. Sollte die Kampagne alle Gesinnungen gestatten, dann würfle mit einem W10. Sollten nur nichtböse Gesinnungen gestattet sein, dann würfle mit einem W8. Solltest du einen Paladin spielen, dann würfle mit einem W4. Die Motivation beeinflusst die aufgrund des Konflikts erhaltenen KP.

TABELLE 1-55: MOTIVATION

W10	ERGEBNIS	KP
1	Gerechtigkeit	1
2	Liebe	1
3	Unter Druck oder manipuliert	2
4	Religion	2
5	Familie	3
6	Geld	3
7	Eifersucht	4
8	Hass oder Bosheit	4
9	Vergnügen	5
10	Unterhaltung	5

Beendigung

Wenn du das Wesen des Ereignisses und die daraus resultierenden KP bestimmt hast, dann wähle aus, wie der Konflikt beendet wurde. Diese Wahl kann die Anzahl der KP beeinflussen, welche der Konflikt wert ist. In Kampagnen, welche keine bösen Charaktere erlauben, kannst du keine Art der Beendigung wählen, welche die Gesinnung deines Charakters in Böse verschieden würde.

Reue und Wiedergutmachung (-3 KP): Der Charakter bereut sein Tun nicht nur, sondern hat es auch öffentlich eingestanden und nach Kräften versucht, es wiedergutzumachen. Die meisten kennen die Einzelheiten des Konflikts oder können sie leicht in Erfahrung bringen, wenn sie am richtigen Ort oder bei der richtigen Person nachfragen.

Ehrliches Bedauern (-2 KP): Obwohl der Charakter ehrliches Bedauern für das Passierte verspürt und dies auch sein Verhalten beeinflusst, ist es immer noch ein Geheimnis, von dem nur jene wissen, denen er am meisten vertraut. Diese haben versprochen, die Diskretion zu wahren.

Heimliches Bedauern (-1 KP): Der Charakter bedauert den Konflikt, bemüht sich aber nach Kräften, ihn geheim zu halten und versucht verzweifelt, das Geschehene zu vergessen. Nur er selbst und vielleicht ein paar ausgewählte Personen wissen um seine Beteiligung.

Gemischte Gefühle (0 KP): Manchmal bedauert der Charakter den Konflikt, doch zu anderen Zeiten ist er der Ansicht, keine andere Wahl gehabt oder die richtige Entscheidung getroffen zu haben. Meistens vermeidet er es, über den Konflikt nachzudenken. Nur er selbst und vielleicht ein paar ausgewählte Personen wissen um seine Beteiligung.

Verneinung (+1 KP): Der Charakter spürt bestenfalls geringes Bedauern und verneint, dass es das Ereignis gegeben hat, damit andere nicht über ihn urteilen. Kaum jemand – wenn überhaupt – weiß um seine Beteiligung und so soll es auch bleiben.

Keine Schuldgefühle (+2 KP): Der Charakter glaubt entweder, dass Schuldgefühle etwas für Schwächliche seien oder dass er die richtige Wahl getroffen hätte. Er mag vielleicht nicht offen mit seiner Rolle in dem Konflikt angeben, verneint seine Beteiligung aber auch nicht, wenn er damit konfrontiert wird.

Hat es genossen (+3 KP): Wer sich an dummen, kleinlichen Moralvorstellungen festklammert, weiß nicht, was wahre Freiheit und Macht sind. Der Charakter hat seine Beteiligung an dem Konflikt genossen und würde entsprechende Gelegenheiten wieder nutzen. Viele Personen wissen von seiner Missetat und dass er absolut nichts bedauert.



Gottheit, Religion und Philosophie

Sobald du die Gesinnung deines Charakters bestimmt hast, wähle eine Gottheit oder religiöse Philosophie aus. Zugehörigkeit zu einer bestimmten Religion verleiht dir Zugang zu einem damit verbundenen Religionswesenszug (siehe ab Seite 62). Selbst wenn der Charakter nichts mit einer Gottheit zu tun haben soll, kannst du „Keine Gottheit“ oder „Unentschlossen“ wählen und so Zugang zu Fähigkeiten außerhalb des Bereichs des Glaubens erhalten.

- Abadar:** Augen und Ohren
- Asmodeus:** Asmodeischer Dämonenjäger
- Cayden Cailean:** Standhafter Trinker
- Calistria:** Kurtisane Calistrias
- Desna:** Sternenkinder
- Erastil:** Geduldiger Optimist
- Gorum:** Schlachtveteran
- Iomedae:** Frommer Krieger
- Irori:** Personifizierte Weisheit
- Lamaschtu:** Monsterstimme
- Nethys:** Magie ist Leben
- Norgorber:** Schattengeflüster
- Pharasma:** Jäger der Untoten
- Rovagug:** Verheerender Zorn
- Sarenrae:** Flamme der Dämmerblume
- Schelyn:** Musikalisches Gehör
- Torag:** Schmiedewächter
- Urgathoa:** Leichenfresser
- Zon-Kuthon:** Leid ist Freud

Keine Gottheit: In einer Welt voll göttlicher Macht hat der Charakter sich lieber der Logik und dem Verstand zugewandt und setzt sein Vertrauen in das Potential der Sterblichen oder zieht die materielle Welt den göttlichen Lehren vor. Du erhältst Zugang zum Sozialwesenszug Unermüdlische Logik.

Unentschlossen: Der Charakter ist hinsichtlich seines Glaubens noch immer unentschlossen. Er akzeptiert die Glaubensrichtungen anderer und könnte sich wohl mit der Idee anfreunden, sich einer Kirche anzuschließen, sollte er die richtige für sich finden. Du erhältst Zugang zum Glaubenswesenszug Religiös aufgeschlossen.

Romantische Beziehungen

Würfle auf Tabelle 1-56 die romantischen Beziehungen des Charakters in der Vergangenheit aus. Möglicherweise besagt ein bereits ausgewählter/ausgewürfelter Hintergrund, dass du auf dieser Tabelle mit einem W12 statt einem W20 würfeln sollst.

TABELLE 1-56: ROMANTISCHE BEZIEHUNGEN

W20	ERGEBNIS
1-2	Eine wichtige Beziehung: Der Charakter besaß einst die wahre Liebe, jedoch ist diese Zeit vorbei.
3-6	Einige wichtige Beziehungen: Der Charakter hat wiederholt versucht, zu anderen tiefe Bindungen zu knüpfen, diese Beziehungen haben aber nie lange gehalten.
7-9	Mehrere wichtige Beziehungen: Der Charakter war Teil einer Reihe von Beziehungen, welche aus diversen Gründen aber allesamt gescheitert sind.

10-12	Gegenwärtige Beziehung: Der Charakter ist gegenwärtig in einer romantischen Beziehung. Du erhältst Zugang zum Questtalent Wahre Liebe.
13-16	Mehrere unbedeutende Beziehungen: Der Charakter hatte viele Liebschaften, jedoch war keine davon von Bedeutung und/oder Dauer.
17-18	Unbedeutende Liebschaften: Der Charakter hatte die eine oder andere Liebschaft, bisher meidet er aber Bindungen.
19-20	Unerfahren: Der Charakter hatte noch keine romantische Beziehung irgendeiner Art.

Beziehungen zu Mitabenteurern

Diese Tabelle sollte die ganze Abenteurergruppe nutzen, um die Beziehungen unter den Charakteren zu Beginn der Kampagne zu bestimmen. Ein Spieler beginnt dabei den Prozess, indem er einen anderen Charakter in der Gruppe wählt und würfelt, um die Beziehung zwischen diesem Charakter und dem eigenen zu bestimmen. Dann wählt der nächste Spieler einen anderen Charakter aus und würfelt die Beziehung zwischen diesem und dem eigenen Charakter aus, bis schließlich der letzte Spieler die Beziehung seines Charakters zum Charakter des ersten Spielers ausgewürfelt hat.

Am leichtesten geht dies im Uhrzeigersinn rund um den Tisch.

Natürlich kann es auch kreuz und quer gehen oder jeder Spieler beliebig viele Beziehungen auswürfeln (maximal die Anzahl der anderen Charaktere); die erste Methode stellt aber sicher, dass jeder Charakter in der Gruppe Verbindungen zu zwei anderen Charakteren hat. Dies stärkt den Gruppenzusammenhalt.

Sollte ein Ergebnis keinen Sinn ergeben oder nicht möglich sein, dann würfle erneut oder wähle eine andere Möglichkeit.

TABELLE I-57: BEZIEHUNGEN ZU MITABENTEURERN

W%	ERGEBNIS
01-05	Familie oder wie Familie – enge Freunde, nahe/ferne Verwandte, angeheiratete oder adoptierte Verwandte
06-10	Freund eines Freundes
11-15	Saufkumpane
16-20	Jagdgefährten
21-25	Gegenwärtige oder frühere Geschäftsfreunde
26-30	Vertragspartner und Arbeitgeber
31-35	Frühere Verbündete
36-40	Ehemalige Gegner
41-45	Freundschaftliche Rivalität zwischen den Beteiligten
46-50	Gegenwärtige oder frühere Rivalen in einer romantischen Angelegenheit
51-55	Kennen einander nur vom Ruf her
56-60	Frühere Mithäftlinge (Gefängnis, Gefangenschaft oder Anstalt) oder früherer Häftling und Aufseher
61-65	Kriminelle Kontakte
66-70	Diener oder Schüler desselben Meisters
71-75	Begegneten sich auf einer Pilgerreise, einer Reise oder auf einem Handelszug
76-80	Veteranen eines Geplänkels oder Krieges
81-85	Gegenwärtige oder frühere Anhänger derselben Religion oder desselben Kultes
86-90	Beste Freunde
91-95	Fröhen demselben Glücksspiel oder kennen sich aus der Spielhalle
96-100	Stammen aus demselben Ort oder derselben Region

Nachteile

Nachteile sind emotionale Schwachstellen. Ein Nachteil verleiht einem Charakter einen kleinen Malus und einen Rollenspielaufhänger. Zudem sind Nachteile Schlupflöcher im Gesinnungssystem. Wenn du den Nachteil deines Charakters ausspielst, kannst du dabei in begrenztem Maß die Einschränkungen seiner Gesinnung überschreiten. Jedes der folgenden Ergebnisse eröffnet dir die Wahl eines Nachteils. Solltest du von dieser Wahlmöglichkeit Gebrauch machen, kannst du insgesamt drei Wesenszüge aus denen auswählen, zu denen du Zugang hast, anstelle der üblichen zwei. Würfle den Nachteil deines Charakters auf Tabelle 1-58 aus. Die Nachteile werden ab Seite 64 beschrieben.

Besprich die Einzelheiten des Nachteils mit deinem SL, z.B. an welchem Gegenstand er hängt oder welche Person involviert sein mag.

TABELLE I-58: NACHTEIL

W%	ERGEBNIS
01-05	Zuneigung (Gegenstand): Der Charakter hängt an einem Gegenstand, der für ihn große emotionale Bedeutung hat. Ohne diesen Gegenstand ist er nicht länger er selbst und leidet unter Depressionen, Übellautigkeit oder Aggressionen. Du erhältst Zugang zum Nachteil Zuneigung.
06-10	Zuneigung (Person): Der Charakter hängt an einer bestimmten Person, welche ihm mehr bedeutet als alles oder jeder in der Welt. Es mag ein Freund, Familienmitglied oder auch eine geliebte Person sein. Seine Gedanken kehren stets zu dieser Person zurück. Du erhältst Zugang zum Nachteil Zuneigung.
11-15	Familie: Seine Familie bedeutet dem Charakter alles und es gibt nichts, das er nicht für sie tun würde. Dies kann sich auf ein einzelnes Familienmitglied beschränken oder seine gesamte Sippe oder Blutlinie umfassen. Du erhältst Zugang zum Nachteil Familiäre Pflichten.
16-20	Gerechtigkeit: Ungerechtigkeit ist für den Charakter nicht akzeptabel. Wenn er ihrer Zeuge wird, fühlt er sich zum Handeln oder Protestieren veranlasst. Wenn ihm Schaden zugefügt wird, verlangt er Wiedergutmachung, wird ihm diese verweigert, dürstet er nach Rache. Du erhältst Zugang zum Nachteil Besserwisser.
21-25	Liebe: Der Charakter wird durch die Liebe zu einer anderen Person motiviert. Ist diese in Gefahr, fühlt er sich schwach, machtlos oder zornig. Du erhältst Zugang zum Nachteil Liebeskrank.
26-30	Treue: Der Charakter schätzt Loyalität über alles. Er achtet die Freunde, Bekannten und Geliebten, die er im Laufe der Jahre erlangt hat. Sollte jemand sein Vertrauen missbrauchen oder ihn verraten, lässt ihn dies völlig die Kontrolle verlieren. Du erhältst Zugang zum Wesenszug Krankhafter Stolz.
31-35	Materieller Reichtum: Der Charakter hat eine Schwäche für materielle Dinge – Geld, Schmuck, gutes Essen, teure oder seltene Gegenstände usw. Wenn derartiges sich in seiner Reichweite befindet, will er es besitzen und entweder als ehrlicher Sammler oder listiger Dieb an sich bringen. Du erhältst Zugang zum Nachteil Habgier.
36-40	Freuden: Der Charakter begehrt Luxus, Unterhaltung und Annehmlichkeiten. Möglicherweise gibt er jeder Versuchung nach, vielleicht kämpft



er auch gegen ein Verlangen an, welches beständig an ihm zehrt. Du erhältst Zugang zum Nachteil Hedonist.

- 41-45 **Macht:** Der Charakter sehnt sich nach der Fähigkeit, die Welt um sich herum zu beeinflussen. Es kann sich dabei um sein Dorf oder vielleicht um eine ganze Ebene der Realität handeln. Du erhältst Zugang zum Nachteil Machthunger.
- 46-50 **Stolz:** Der Charakter präsentiert der Welt ein Bild von sich, welches makellos und rein ist. Sollte jemand seine Motive in Frage stellen, sein Tun kritisieren oder seine Ehre oder seinen Stolz beleidigen, stellt er dessen Freundschaft in Frage oder zählt ihn zu seinen Feinden, bis dieser Abbitte leistet. Du erhältst Zugang zum Nachteil Krankhafter Stolz.
- 51-55 **Volk:** Der Charakter fühlt sich nur unter anderen Angehörigen seines Volkes wirklich wohl und hat Schwierigkeiten, Angehörigen anderer Völker zu vertrauen oder zu glauben. Du erhältst Zugang zum Nachteil Xenophobie.
- 56-60 **Religion:** Für den Charakter ist sein Glaube das Wichtigste im Leben, egal ob er einem Tempel oder Kult angehört oder von solchen unabhängig seine Religion ausübt. Wenn andere seinen Glauben, seine Prinzipien, Relikte oder Glaubensinhalte in Frage stellen oder angreifen, reagiert er mit Wut. Du erhältst Zugang zum Nachteil Blinder Fanatiker.
- 61-65 **Ruf oder Ruhm:** Der Charakter hat hart an seinem Ruf gearbeitet. Wer diesen Ruf beschädigt

oder in den Schmutz zieht, wird von ihm dafür zur Rechenschaft gezogen. Er bemüht zudem, sich selbst derart anzupreisen, dass jeder seinen Ruf kennt. Du erhältst Zugang zum Nachteil Eitel.

- 66-70 **Sicherheit:** Der Charakter ist vorsichtig und wachsam. Er misstraut anderen, die ihm schaden könnten, schläft quasi mit einem offenen Auge und rechnet stets damit, dass sich jemand im Dunkeln an ihn anschleichen könnte. Selbst bei Leuten, die ihm vertrauen, fürchtet er, dass sie geheime Ziele verfolgen oder sich verändern und gegen ihn wenden könnten. Du erhältst Zugang zum Nachteil Paranoid.
- 71-75 **Selbstzweifel:** Egal was der Charakter tut, er ist damit nie zufrieden. Für ihn sind seine Siege in Wirklichkeit eine Aneinanderreihung kleiner Niederlagen und Fehlschläge. Wenn er stärker, klüger, schneller oder mächtiger wäre, könnte er vielleicht mehr erreichen. Doch da er an seinen Körper und Geist gebunden ist, hat er das Gefühl, zum Scheitern verurteilt zu sein. Du erhältst Zugang zum Nachteil Zweifel.
- 76-80 **Gesellschaftliche Akzeptanz:** Der Charakter möchte von anderen akzeptiert werden, die glauben sollen, dass er etwas Besonderes ist. Er achtet sehr auf seine gesellschaftlichen Fehlertitte und Brüche der Etikette. Zu seinen größten Ängsten gehört es, abgelehnt zu werden. Er könnte große Anstrengungen unternehmen, um akzeptiert zu werden oder die Gunst seiner Gleichran-

gigen zu erlangen. Du erhältst Zugang zum Nachteil Geltungsbedürfnis.

81-85 **Die Zukunft:** Der Charakter sorgt sich nicht um die Gegenwart sondern um die Zukunft. Er mag ein durchorganisierter Planer sein oder vielleicht die Anzeichen eines nahenden dunklen Zeitalters oder anderer Zeiten der Sorgen sehen. Er verhält sich vorsichtig, konservativ und methodisch, während er für Ereignisse plant, die eines Tages eintreten können. Du erhältst Zugang zum Nachteil Übersorgfältig.

86-90 **Die Vergangenheit:** Der Charakter wünscht sich die alten Zeiten zurück. Er kleidet und verhält sich wie zu einer vergangenen Zeit und ist von ihren Gebräuchen, Relikten, Artefakten und historischen Gestalten fasziniert. Vielleicht lebt er derart in der Vergangenheit, dass er die Gegenwart nur schwach wahrnimmt oder anderen damit auf die Nerven fällt. Du erhältst Zugang zum Nachteil Sentimental.

91-95 **Weltsicht:** In den Augen des Charakters gibt es nur eine Lebensweise, welche auf seiner moralischen Philosophie und seiner Gesinnung basiert. Vielleicht bedauert er jene fehlgeleiteten Seelen, die die Welt auf andere Weise sehen, vielleicht streitet oder kämpft er sogar mit ihnen. Du erhältst Zugang zum Nachteil Hinterwäldlerisch.

96-100 **Jugend:** Der Charakter blickt auf seine Jugend als goldene Zeit zurück, die ihm stets allgegenwärtig ist und die einfach in seinen Erinnerungen nicht verblassen will. Er spürt, wie er mit jedem Tag älter wird und dem Ende näherkommt. Daher sucht er nach Möglichkeiten, jünger auszusehen und sich auch so zu fühlen, um das Feuer der Jugend wieder zu entfachen. Dennoch weiß er, dass sich seine Zeit dem Ende nähert. Du erhältst Zugang zum Nachteil Eitel.



WESENSZÜGE

Wesenszüge sind nicht an die Volkszugehörigkeit oder die Klasse deines Charakters gebunden. Sie können die Fertigkeiten, Volksmerkmale, Klassenmerkmale oder andere Spielwerte deines Charakters verbessern, so dass du sie weiter individualisieren kannst. Wesenszüge wurden erstmals in den *Expertenregeln* eingeführt. Die folgende Liste enthält die ursprünglichen Wesenszüge aus diesem Band sowie weitere, die im Hintergrundgenerator erwähnt werden.

GRUNDWESENSZÜGE

Grundwesenszüge werden in vier Kategorien unterteilt: Wesenszüge (Glaube) konzentrieren sich auf die religiösen und philosophischen Neigungen deines Charakters. Wesenszüge (Kampf) konzentrieren sich auf die kämpferischen und körperlichen Aspekte des Charakterhintergrundes. Wesenszüge (Magie) konzentrieren sich auf magisches Geschehen oder magische Ausbildung, die er in der Vergangenheit erhalten haben könnte. Wesenszüge (Sozial) schließlich konzentrieren sich auf die gesellschaftliche Stellung, die Kindheit oder die Erziehung des Charakters.

Grundwesenszüge (Glaube)

Diese Wesenszüge basieren auf den Überzeugungen, Wahrnehmungen und der Religion des Charakters, doch sind sie nicht an eine bestimmte Gottheit gebunden. Du benötigst keinen spezifischen Schutzpatron, um einen Wesenszug (Glaube) wählen zu können. Diese Wesenszüge können – genau wie die Hingabe an eine bestimmte Gottheit – auch den Glauben an sich selbst oder eine bestimmte Philosophie repräsentieren.

Disziplinierter Gläubiger: Wo ein schwächerer Wille nachgeben würde, behältst du einen klaren Kopf. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Bezauberungs- und Zwangseffekte.

Eidgebunden: Du hast einen heiligen Eid geschworen, den du dickschädelig verfolgst. Einmal am Tag kannst du einen Rettungswurf gegen einen Bezauberungs- oder Zwangseffekt wiederholen. Du musst das zweite Ergebnis behalten, selbst wenn es schlechter sein sollte.

Eifernder Krieger: Dein Eifer ist eine Gefahr für die Anhänger „niederer“ Religionen. Wenn du den Richtspruch Zerstörung aktiviert hast, erhältst du einen Wesenszugbonus von +1 auf Schadenswürfe bei Angriffen auf Gegner, die göttliche Zauber wirken können und dabei eine andere Gottheit verehren als du.

Ermutigender Begleiter: Die Nähe deines Eidolons stärkt deinen Mut. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 gegen Furchteffekte, solange dein Eidolon nicht weiter als 9 m von dir entfernt ist.

Furchtloser Trotz: Wenn du deine Ängste überwindest, wirst du zur Geißel deiner Feinde. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Furchteffekte. Sollte dir ein Rettungswurf gegen einen solchen Effekt gelingen, erhältst du für 1 Runde einen Wesenszugbonus von +1 auf Angriffswürfe gegen deine Erzfeinde.

Geburtsmal: Du wurdest mit einem seltsamen Geburtsmal geboren, das sehr dem Heiligen Symbol jenes Gottes ähnelt, den du verehren und im späteren Leben beschließt. Dieses Geburtsmal kann dir als göttlicher Fokus für das Wirken von Zaubern dienen. Als physische Manifestation deines Glaubens erhöht es außerdem deine Hingabe an deinen Gott. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Verzauberung und Zwangseffekte.

Geistersinn: Du bist derart auf die Geisterwelt eingestimmt, dass du dich von ihren Angehörigen kaum überraschen lässt. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung, um nicht überrascht zu werden und um unsichtbare oder körperlose Kreaturen zu entdecken.

Gelehrter des Großen Jenseits: Als Kind lagen deine Interessen nicht in aktuellen Ereignissen oder dem Weltlichen – du hast dich schon immer fehl am Platz gefühlt, als seist du ins falsche Zeitalter hinein geboren worden. Diskussionen über das Große Jenseits und historische Ereignisse dominierst du mit Leichtigkeit. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Wissen (Geschichte) und Wissen (Die Ebenen). Eine dieser beiden Fertigkeiten ist zudem immer eine Klassenfertigkeit für dich (deine Wahl).



Geschulter Inquisitor: Deine zusätzliche Ausbildung ermöglicht es dir, die Stärken und Schwächen der Feinde deines Glaubens zu erkennen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Wissen (Die Ebenen) und Wissen (Religion), um Fähigkeiten und Schwächen von Kreaturen zu identifizieren.

Gesegnet: Ein Vertreter des Göttlichen wacht über dich und folgt deinem Ruf. Einmal am Tag erhältst du für 1 Runde als Schnelle Aktion einen Wesenszugbonus von +1 auf alle Rettungswürfe.

Göttliche Berührung: Als Kind warst du einer starken Quelle göttlicher Energie ausgesetzt, entweder weil du unter dem richtigen kosmischen Zeichen geboren wurdest, oder weil eines deiner Elternteile ein begabter Heiler war. Du kannst eine sterbende Kreatur mit einer Standard-Aktion automatisch dadurch stabilisieren, indem du sie einfach nur berührst.

Göttliche Verbindung: Deine Geburt war besonders schmerzvoll und schwierig für deine Mutter. Es erforderte mächtige göttliche Magie um dein Überleben zu sichern. Vielleicht hat deine Mutter selbst nicht überlebt. Aus diesem Grund erfüllt dich diese Magie seit deinen frühen Jahren. Daher fällt dir heute das Fokussieren von göttlicher Energie leichter als den meisten anderen. Wann immer du Energie fokussierst, erhältst du einen Wesenszugbonus von +1 auf den SG der von dir fokussierten Energie.

Hüter kämpferischen Wissens: Du trägst entweder einen heiligen Text deiner Schule, deines Tempels oder deines Klosters bei dir oder hast ihn auswendig gelernt. Die Weisheit dieses Textes verleiht dir Einsichten, welche deine Angriffe verheerender machen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf Bestätigungswürfe für Kritische Treffer mit Waffenlosen Schlägen und Mönchswaffen.

Inspiziert: Eine positive Kraft, Philosophie oder göttliche Präsenz erfüllt dich mit Hoffnung und Inspiration. Würfle einmal am Tag bei einem Attributs- oder Fertigkeitwurf als Freie Aktion zwei Mal und behalte das bessere Ergebnis.

Ketzerische Vergangenheit: Du wurdest mit ketzerischen Ansichten aufgezogen, die es dir nicht nur schwer machen, die meisten religiösen Glaubensrichtungen zu akzeptieren, sondern die dich mit dem Umstand haben leben lassen, dass du und alle die du liebst, häufig wie Aussätzige behandelt wurden. Als Resultat hast du religiösen Lehren den Rücken zugekehrt. Solange du keine Stufe in einer Klasse besitzt, welche die Fähigkeit göttliche Zauber zu wirken besitzt, erhältst du einen Wesenszugbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen göttliche Zauber.

Leuchtfener des Glaubens: Du führst die Macht deines Glaubens mit Kraft und Klarheit. Einmal am Tag kannst du als Freie Aktion deine effektive Zauberstufe als um 2 höher behandeln, wenn du eine Domänen- oder Inquisitionsfähigkeit benutzt oder einen deiner Domänenzauber wirkst.

Liebling des Schicksals: Das Schicksal wacht über dich. Jeder auf dich wirkende Glücksbonus ist um +1 verstärkt.

Omen: Du bist der Überbringer eines künftigen Ereignisses. Egal ob es sich um Gutes oder Schlechtes dabei handelt, umgibt dich eine unheimliche Ausstrahlung. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Einschüchtern, zudem ist Einschüchtern für dich stets eine Klassenfertigkeit. Einmal am Tag kannst du versuchen, einen Gegner als Schnelle Aktion zu demoralisieren.

Pfleger: Als das Kind eines Pflanzenkundigen oder Gehilfen in einem Tempelhospital musstest du oft bei der Pflege von Kranken und Verwundeten

aushelfen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Heilkunde. Heilkunde ist zudem immer eine Klassenfertigkeit für dich.

Planares Verständnis: Du hattest schon immer ein intuitives Verständnis für die Ebenen und ihre Bewohner. Du kannst bei Fertigkeitwürfen für Wissen (Die Ebenen) anstelle deines IN-Modifikators deinen CH-Modifikator verwenden.

Prinzipientreu: Du hältst dich an einen strengen Verhaltenskodex, welcher alle deine Entscheidungen und Handlungen bestimmt. Du erhältst einen Malus von -2 auf Fertigkeitwürfe für Bluffen und einen Wesenszugbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Bezauberungs-, Gefühls- und Zwangseffekte.

Prophezeit: Deine Geburt wurde in den Prophezeiungen angekündigt. Wer mit deiner Legende vertraut ist, betrachtet dich mit Ehrfurcht und Angst. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie und Einschüchtern gegenüber jemandem, der mit dir oder deinem Ruf vertraut ist.

Religiös aufgeschlossen: Dein Mentor, die Person, die dir in frühen Jahren den Glauben näher brachte, lehrte dich, dass sich die Quelle deiner göttlichen Magie nicht von der Quelle einer anderen Religion unterscheidet. Diese Philosophie macht es dir einfacher, mit Andersgläubigen zu interagieren, die deine Sichtweise nicht teilen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie. Diese Fertigkeit ist zudem immer eine Klassenfertigkeit für dich.

Tempelkind: Du hast lange in einem Tempel deiner Stadt gedient, und hast dabei nicht nur viele Gebräuche der Adligen übernommen, sondern du hast auch viele Stunden damit zugebracht in der Bibliothek deinen Glauben zu studieren. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Wissen (Adel) und Wissen (Religion). Eine dieser beiden Fertigkeiten ist zudem immer eine Klassenfertigkeit für dich (deine Wahl).

Treue über den Tod hinaus: Du und dein Eidolon scheinen sich eine Verbindung zu teilen, welche mehrere Leben umfasst. Dein Eidolon behandelt seinen effektiven Konstitutionswert zum Bestimmen, wann es aufgrund negativer Trefferpunkte auf seine Heimatebene zurückgeschickt wird, als um 2 Punkte höher. Ferner erhält es einen Wesenszugbonus von +1 auf Willenswürfe gegen Verzauberung.

Unauffälliger Wanderer: Deine Streifzüge bleiben oft unbemerkt. Versucht jemand, mittels Diplomatie über dich an Informationen zu gelangen, erleidet er einen Malus von -1 auf den Fertigkeitwurf. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Ausspähen- und Gedankenleseneffekte, welche Rettungswürfe gestatten.

Unermüdlicher Rächer: Du jagst deine Feinde uner müdlich. Wenn du einen deiner Erzfeinde verfolgst, beträgt der SG für KO-Würfe zum Vermeiden von tödlichem Schaden während Eilmärschen 10+1 pro Stunde statt 10+2 pro Stunde.

Unerschütterlicher Glaube: Du wurdest in einer Gegend geboren, in der dein Glaube nicht verbreitet ist. Dennoch hast du ihn nie aufgegeben. Dein stetes Bemühen, deinen eigenen Glauben zu bewahren, geben deiner Überzeugung zusätzliche Kraft. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf deine Willenswürfe.

Verächtlicher Verteidiger: Du bist widerstandsfähig gegen die Magie anderer Religionen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf alle Willenswürfe gegen göttliche Zauber von Zauberkundigen, welche andere Gottheiten als du verehren.

Verehrer der Natur: Dein Glaube an die natürliche Welt oder einen Gott der Natur macht es dir leicht, artverwandte

Konzepte aufzugreifen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Wissen (Geografie) und Wissen (Natur). Eine dieser beiden Fertigkeiten ist zudem immer eine Klassenfertigkeit für dich (deine Wahl).

Wiedergeboren: Du hast bereits als jemand – oder etwas – anderes gelebt. Leben und Tod sind für dich ein ewiger Kreis, so dass du den Tod nicht fürchtest. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Furcht- und Todeseffekte.

Grundwesenszüge (Kampf)

Diese Wesenszüge stehen mit Kämpfen, der Schlacht und körperlicher Kraft in Verbindung. Sie gewähren Charakteren geringe Boni im Kampf und repräsentieren schwierige Auseinandersetzungen sowie körperliche Anstrengungen in der Hintergrundgeschichte deines Charakters.

Anatom: Du hast die Natur der Anatomie studiert, entweder als Student an einer Universität oder als Lehrling eines Bestatters oder Nekromanten. Du weißt wohin du zielen musst, um lebenswichtige Organe zu treffen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf alle Würfe zur Bestätigung von Kritischen Treffern.

Auf die leichte oder harte Tour: Du bist begabt im Überwältigen deiner Gegner. Wenn du einen Erzfeind mit einer Waffe angreiffst, welche tödlichen Schaden verursacht, und du nicht-tödlichen Schaden zufügen willst, unterliegt dein Angriffswurf nur einem Malus von -2 statt -4.

Aufmerksam im Kampf: Man kann dich nur schwer täuschen und du durchschaust die meisten Finten. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf alle Fertigkeitwürfe für Motiv erkennen. Dieser Wesenszugbonus steigt auf +2, wenn es darum geht, eine Finte im Kampf zu kontern.

Blutdurstig: Du hast einen böartigen Zug an dir. Nichts ist für dich befriedigender, als warmes Blut an deinen Händen und auf deiner Klinge. Wenn du mit einem Angriff einen Gegner auf 0 TP oder weniger reduziert oder einen Kritischen Treffer bestätigst, verursachst du 1 zusätzlichen Schadenspunkt. Der Zusatzschaden ist ein Wesenszugbonus und unterliegt dem Multiplikator für Kritische Treffer deiner Waffe.

Blutwächter: Du bist entschlossen, Angehörige deiner Familie zu verteidigen. Wenn du die Aktion Jemand anderem helfen nutzt, um einem Mitglied deiner Familie einen Bonus auf die RK zu geben, steigt dieser Bonus um +2. Dieser Anstieg ist ein Wesenszugbonus und daher nicht kumulativ mit Boni, welche eventuell andere Familienmitglieder diesem Angehörigen verleihen. Dieser Wesenszug hat keinen Effekt, falls du Jemand anderem helfen nutzt, um einem Familienmitglied einen Bonus auf seinen nächsten Angriffswurf zu verleihen.

Brudermörder: Dein eigenes Volk ist dein Erzfeind. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Bestätigungswürfe für Kritische Treffer gegen Erzfeinde deiner eigenen Kreaturenunterart und auf Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst, um die Spuren solcher Kreaturen zu finden und ihnen zu folgen.

Drangsalier: Als Kind wurdest du oft drangsalier. Heute bist du allzeit bereit, dich mit den Fäusten zu verteidigen, wenn sich ein Feind nähert. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Gelegenheitsangriffe mit unbewaffneten Angriffen. Bedenke, dass dieser Wesenszug nicht die Fähigkeit gewährt, Gelegenheitsangriffe mit deinen unbewaffneten Angriffen durchzuführen – du benötigst eine Stufe als Mönch, das Talent Verbessertes Unbewaffneter Angriff oder eine andere, ähnliche Kraft, um aus diesem Wesenszug Nutzen zu ziehen. Dies kann dich jedoch nicht davon abhalten, diesen

Wesenszug zu wählen. Du wirst jedoch erst zu einem späteren Zeitpunkt in der Lage sein, ihn einzusetzen.

Eiskalt berechnend: Du bist ein Meister darin, Erzfeinde auszutricksen, die deinem eigenen Volk angehören oder Verwandte deines Volkes sind. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Angriffswürfe gegen Erzfeinde, welche derselben Kreaturenunterart angehören wie du.

Du erhältst zudem einen Wesenszugbonus von +1 auf Angriffswürfe gegen solche Erzfeinde während der Überraschungsrunde.

Entschlossener Verteidiger: Wenn ein Gefährte zu Boden geht, kämpfst du härter. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Angriffswürfe und Würfe zum Überwinden von Zauberresistenz, während du dich angrenzend zu einem sterbenden oder außer Gefecht gesetzten Verbündeten, Tiergefährten, Eidolon, Vertrauten oder Reittier befindest.

Erzürnender Bann: Wenn dir deine Magie genommen wird, kämpfst du härter. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, während du dich in einem Gebiet von Antimagie aufhältst, z.B. einem *Antimagischen Feld*. Du erhältst diesen Bonus zudem für 1 Runde, nachdem du zum Ziel eines flächendeckenden oder gezielten *Magie*

bannen-Zaubers geworden bist, egal ob bei dir Zauber und magische Effekte gebannt wurden oder nicht.

Fechter: Als Jugendlicher verbrachtest du viele Stunden mit dem Training von Klingengewaffen. Du hast entweder bei von deinen Eltern bezahlten Lehrmeistern Lektionen in der vornehmen Kunst des Fechtens erhalten oder wurdest von einem gesetzlosen Fechter unter seine Fittiche genommen, der sich einem Leben des Verbrechens gewidmet hat. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Gelegenheitsangriffe, die du mit Dolchen, Schwertern und ähnlichen Klingengewaffen durchführst.

Feldprediger: Du bist begabt darin, Verbündete in der Hitze der Schlacht zu unterstützen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Heilkunde, um sterbende Kreaturen zu stabilisieren. Wenn du die Aktion Jemand anderem helfen nutzt, um einem Verbündeten einen Bonus beim nächsten Angriffswurf zu verschaffen, steigt dieser Bonus um +1.

Flinkes Wiesel: Das Aufwachsen in einer rauen Nachbarschaft oder gefährlichen Umgebung hat deine Sinne geschärft. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Reflexwürfe.

Geschickter Jäger: Wenn du beobachtest und abwartest, ehe du angreifst, triffst du zielsicherer. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Angriffswürfe gegen Erzfeinde, wenn solche Angriffe als Teil einer Vorbereiteten Aktion erfolgen.

Gläubiger Jäger: Die Götter lächeln dir zu, wenn du einen Erzfeind schwer verletzt. Wenn du einen Kritischen Treffer bei einem Erzfeind bestätigst, kannst du die Wirkungsdauer eines auf dich einwirkenden göttlichen Zaubers um 1 Runde verlängern. Dies ist bei mehreren Kritischen Treffern kumulativ. Göttliche Zauber mit einer Wirkungsdauer von Augenblicklich können auf diese Weise nicht verlängert werden.

Innerer Zorn: In deinem Herzen brennt ein nicht zu löschendes Feuer. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf den Schaden bei Gegnern, die nur von dir bedroht werden.

Kampfdarsteller: Deine Ausbildung hat dich zu einem Schaukämpfer gemacht. Wenn du ein Mönchsbonustalent erhältst, kannst du stattdessen ein Schaukampftalent wählen, dessen Voraussetzungen du erfüllst.

Kampfstil der Tierwelt: Dein Wissen um die Natur beeinflusst deinen Kampfstil und dein Kampfstil verleiht dir Einsichten in das Wesen der Natur. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf alle Fertigkeitwürfe für Wissen (Natur) und Wissen (Natur) ist für dich stets eine Klassenfertigkeit. Du kannst Fertigkeitwürfe für Wissen (Natur) ungeübt ablegen, wenn es um Tiere geht, für die du über passende Stiltalente verfügst.

Kleines Ziel: Größeren Gegnern fällt es schwer, dich zu treffen. Du erhältst einen Ausweichenbonus von +1 auf deine RK gegenüber Gegnern, die zu deinen Erzfeinden gehören und zugleich wenigstens zwei Größenkategorien größer sind als du.

Lauter Knall: Entweder beherrscht du das perfekte



Timing oder es liegt an deiner Entschlossenheit, dass das Donnern deiner Feuerwaffe deine Gegner erschreckt. Wenn du schießt, erhältst du einen Wesenszugbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Einschüchtern für 1 Runde gegen jene, die den Schuss gehört haben.

Mörder: Deinen ersten Mord hast du in sehr jungen Jahren begangen. Dabei hast du erkannt, dass du der Natur des Krieges und des Mordens zugeneigt bist. Du empfindest entweder besonderen Stolz an einem gut ausgeführten Hieb oder böses Vergnügen, wenn du die Klinge in einer Wunde drehst, um größtmöglichen Schmerz zu verursachen. Du verursachst zusätzlichen Schaden in Höhe des Modifikators für Kritischen Schaden deiner Waffe, wenn du einen Kritischen Treffer erzielst. Dieser zusätzliche Schaden wird zu dem Gesamtschaden addiert, jedoch nicht mit diesem multipliziert. Der zusätzliche Schaden ist ein Wesenszugbonus.

Neuwertig: Beschädigte Feuerwaffen sind für dich keine Probleme, sondern Herausforderungen. Wenn du erstmals versuchst, den Zustand Beschädigt von deiner ersten Feuerwaffe zu entfernen und sie zu einer Meisterarbeit aufzuwerten, kostet dies dich nur 150 GM statt 300 GM. Zudem erleidest du beim Umgang mit beschädigten Feuerwaffen oder solchen, die behandelt werden, als seien sie beschädigt, nur einen Malus von -1 anstatt der üblichen -2.

Reaktionsschnell: Als Kind wurdest du oft drangsaliert, doch eine offensive Antwort hast du nie wirklich hervorgebracht. Stattdessen lernst du, unvorhersehbare Angriffe zu erahnen und schnell auf Gefahren zu reagieren. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf deine Initiativwürfe.

Rüstungsspezialist: Solange du dich erinnern kannst, trägst du eine Rüstung Entweder als Teil deiner Ausbildung, um der Knappe eines Ritters zu werden, oder weil du einfach einen Helden nachahmen wolltest. Die Rüstung deiner Kindheit hat natürlich keinen wirklichen Schutz geboten, war aber ebenso schwer und behindernd, so dass du daran gewöhnt bist, dich einigermaßen anmutig in solchen Rüstungen zu bewegen. Wenn du eine Rüstung trägst, wird der Rüstungsmalus um 1 reduziert (Minimum 0).

Sauberer Lauf: Dank deines Könnens im Umgang mit Feuerwaffen kannst du diese auch schneller reparieren. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Handwerk (Alchemie) und Handwerk (Waffen) und benötigst nur 30 Minuten, um den Zustand Beschädigt von einer Feuerwaffe zu entfernen.

Schützenwildheit: Selbst wenn die Lage aussichtslos ist, schießt du weiter. Sollten deine Trefferpunkte unter 0 fallen, du dadurch aber nicht stirbst, kannst du dich verhalten, als wärest du kampfunfähig statt tot (entsprechend dem Talent Unverwundlich). Du kannst deine Aktionen aber nur zum Ziehen einer Feuerwaffe, Nachladen einer Feuerwaffe und zum Angreifen mit einer Feuerwaffe einsetzen. Solltest du über das Talent Unverwundlich verfügen, kannst du zudem deinen WE-Modifikator anstatt deines KO-Modifikators nutzen, um zu bestimmen, wie weit du in die negativen Trefferpunkte fallen darfst, ehe du stirbst.

Schwarzpulverschneid: Dein Selbstvertrauen wächst, wenn du Zauber unterbrichst. Einmal am Tag kannst du 1 Schneidpunkt zurückerlangen, indem du das Wirken eines Zaubers mit einem Feuerwaffenangriff unterbrichst.

Schwarzpulversegen: Solange du eine Feuerwaffe in der Hand hast, hast du nichts zu befürchten. Du erhältst dann einen Wesenszugbonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen Flüche, Furcht- und Emotionseffekte.

Schwarzpulverwagemut: Du bist besonders erfolgreich, wenn du Schützentricks nutzt. Einmal am Tag kannst du einen Angriffswurf wiederholen, wenn dieser Teil eines Schützentricks gewesen ist. Du musst aber das zweite Ergebnis behalten, selbst wenn es schlechter sein sollte.

Taktische Voraussicht: Du weißt, wie man unvorbereitete Gegner am besten bekämpft. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Initiativwürfe. Ferner erhältst du einmal am Tag im Rahmen eines Gelegenheitsangriffs einen Wesenszugbonus von +2 auf diesen Angriffswurf.

Tollkühn: Du neigst zu voreiligem Handeln und missachtest oft deine eigene Sicherheit, während du dich über das Schlachtfeld bewegst. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Akrobatik und Akrobatik ist für dich immer eine Klassenfertigkeit.

Tollkühne Verachtung: Du fürchtest keine minderwertigen Waffen. Wenn du Gelegenheitsangriffe durch das Abfeuern einer Feuerwaffe provoziert, erhältst du einen Wesenszugbonus von +1 auf den provozierenden Angriffswurf.

Trotzige Entschlossenheit: Manchen gefällt nicht, dass du dich für Feuerwaffen entschieden hast, doch ihr Hohn stärkt nur deine Entschlossenheit. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Bezauberungs- und Zwangseffekte. Ferner erhältst du einmal am Tag 1 Schneidpunkt zurück, nachdem dir ein Rettungswurf gegen einen solchen Effekt gelungen ist.

Überlebensgroß: Durch eine Feuerwaffe in der Hand wirst du zu einer gewaltigen Bedrohung. Wenn du zugleich Einschüchtern einsetzt, wirst du behandelt, als wärest du um eine Größenkategorie größer.

Überraschungswaffe: Du bist gut darin, mit Gegenständen zu kämpfen, die nicht zu den traditionellen Waffen gehören. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf Angriffswürfe mit improvisierten Waffen.

Unfairer Kämpfer: Ohne die Hilfe deiner Geschwister, eines Freund oder Gefährten hättest du deine Kindheit nicht überlebt. Du konntest immer darauf zählen, dass eure Feinde lange genug abgelenkt wurden, so dass du ein wenig mehr austeilen konntest, als dir unter normalen Umständen möglich gewesen wäre. Heutzutage kann dieser Gefährte ein anderer Spielercharakter oder ein befreundeter NSC sein. Wenn du einen Feind mit deinem Angriff triffst, während du ihn in die Zange nimmst, verursachst du 1 zusätzlichen Schadenspunkt (dieser Schaden wird auf deinen Grundschaden addiert und wird bei einem Kritischen Treffer ebenfalls multipliziert). Dieser zusätzliche Schaden ist ein Wesenszugbonus.

Unlöschbarer Zorn: Wenn du schwer verletzt bist, kämpfst du entschlossener und konzentrierter. Wenn gegen dich ein Kritischer Treffer bestätigt wird, erhältst du für 1 Runde einen Wesenszugbonus von +1 auf Angriffswürfe.

Verborgene Hand: Du triffst zielsicher mit verborgenen Waffen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Fingerfertigkeit, um leichte Waffen zu verbergen, und einen Wesenszugbonus von +1 auf Angriffswürfe mit einer leichten Waffe während einer Überraschungsrunde.

Wagemutig: Deine Kindheit war brutal. Du konntest nur durch die Kraft deines Willens bestehen und aufgrund der Überzeugung, dass, egal wie hart die Dinge werden würden, du mit einem klaren Kopf alles überstehen kannst. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Furchteffekte.

Widerstandsfähig: Das Aufwachsen in einer gewalttätigen Nachbarschaft oder in den unversöhnlichen Wäldern zwang dich oft dazu, dich von Nahrung und Wasser aus zweifelhaften

Quellen zu ernähren. Als Resultat hast du eine besondere Widerstandsfähigkeit entwickelt und erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf Zähigkeitswürfe.

Grundwesenszüge (Magie)

Diese Wesenszüge stehen mit Magie in Verbindung und konzentrieren sich auf das Wirken von Zaubern und das Manipulieren von Magie. Du musst kein Zauberkundiger sein, um einen Wesenszug (Magie) wählen zu können (auch wenn einige dieser Wesenszüge nichtmagisch Begabten keine Vorteile bringen). Diese Wesenszüge können die Einwirkung von magischen Effekten auf einen Charakter in jungen Jahren oder das Studium von Magie während seiner Kindheit repräsentieren.

Akribische Mixtur: Deine große Sorgfalt macht deine Bomben und Extrakte mächtiger. Einmal am Tag kannst du einen Wesenszugbonus von +2 auf den SG einer geworfenen Bombe addieren oder die Wirkungsdauer eines von dir getrunkenen Extraktes um 2 Runden verlängern. Dies wirkt nicht auf Extrakte mit einer Wirkungsdauer von Augenblicklich.

Akribischer Trankbrauer: Du weißt, dass man die Rezepturen von Zaubertränken präzise genau befolgen soll. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf alle Fertigkeitwürfe für Handwerk (Alchemie) und auf alle Fertigkeitwürfe für Zauberkunde zum Brauen von Zaubertränken.

Alchemistische Intuition: Du hast häufige Geistesblitze hinsichtlich alchemistischer Prozesse und Substanzen. Du kannst einmal am Tag als Freie Aktion einen Wesenszugbonus in Höhe deines CH-Modifikators (Minimum 0) auf einen Fertigkeitwurf für Handwerk (Alchemie) erhalten. Du kannst diesen Bonus nutzen, nachdem du den Wurf ausgeführt hast, und so eventuell einen Fehlschlag in einen Erfolg umwandeln.

Anhaltende Verwandlung: Du hast das Geheimnis stabiler Verwandlungen entdeckt. Alle Verwandlungszauber, welche du auf dich selbst wirkst, haben eine um 2 Runden verlängerte Wirkungsdauer.

Anhaltendes Mutagen: Aufgrund besonderer Ausbildung, deiner einzigartigen Körperchemie oder einem entdeckten alchemistischen Geheimnis hält die Wirkung deiner Mutagene länger an. Die Boni und Mali deiner Mutagene wirken für 1 zusätzliche Minute pro Alchemistenstufe.

Arkane Aufladung: Dein kämpferisches Geschick kann deine arkane Kraft stärken. Einmal am Tag erhältst du 1 Punkt deines arkanen Vorrats zurück, wenn du einen Kritischen Treffer mit einer Waffe bestätigst. Du kannst auf diese Weise nicht dein Maximum an Arkanen Vorratspunkten überschreiten.

Arkane Temperament: Du hast schnelle Reaktionen und bist hochkonzentriert. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Initiative und Konzentrationswürfe.

Autodidakt: Da du dir vieles selbst beibringst, musst du alle Schriften studieren, die dir in die Hände fallen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Sprachenkunde zum Entziffern unbekannter Sprachen. Sprachenkunde ist für dich stets eine Klassenfertigkeit. Ferner erhältst du einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Zauberkunde, um magische Schriftrollen zu entziffern.

Begabter Adept: Dein Interesse an Magie wurde ausgelöst, als du mitansahst, wie ein Zauber auf besonders dramatische Weise gewirkt wurde. Vielleicht warst du dabei sogar selbst körperlich oder mental betroffen. Dieser frühe Kontakt mit Magie machte es dir leichter, selbst ähnliche Magie zu wirken. Wähle einen Zauber, wenn du dich für diesen Wesenszug entscheidest. Wann immer du diesen Zauber wirkst, manifestieren sich seine Effekte auf einer effektiven Zauberstufe um +1 erhöht.

Besseren: Du wurdest - oder bist es immer noch - von einer anderen Wesenheit besessen, welche dir zuweilen Zugang zu ihrem Wissen erlaubt. Einmal am Tag kannst du einen Fertigkeitwurf für eine Wissensfertigkeit ablegen, selbst wenn du in dieser nicht geübt bist und es normalerweise nicht möglich ist, diese Fertigkeit ungeübt anzuwenden. Solltest du diese Fertigkeit normalerweise ungeübt nutzen können, erhältst du einen Wesenszugbonus von +2 auf den Fertigkeitwurf.

Bindungsschub: Einmal am Tag kannst du einen stärker- oder konstitutionsbasierenden Fertigkeitwurf mit dem Attributmodifikator deines Eidolons anstelle deines eigenen ablegen. Dein Eidolon darf sich dazu nicht weiter als 9 m von dir entfernt auf derselben Existenzebene befinden.

Erdberührt: Du besitzt eine Affinität für das Element der Erde. Du erhältst SR 1/- gegen Kreaturen und Angriffe der Kategorie Erde.

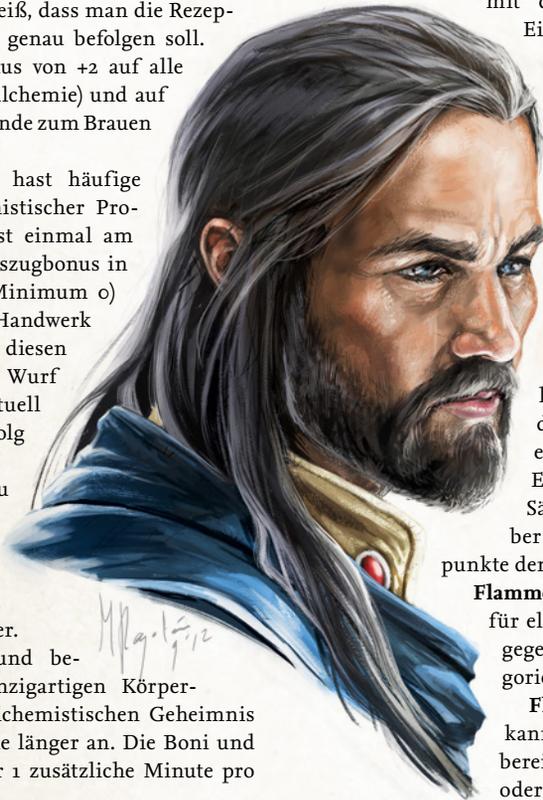
Explosive Energie: Du hast das Geheimnis entdeckt, wie du die Energie mancher Zauber verstärken kannst. Einmal am Tag kannst du als Freie Aktion einen Zauber mit explosiver Energie aufladen, welcher Elektrizitäts-, Feuer-, Kälte- oder Säureschaden verursacht. Dieser Zauber verursacht dann +1W4 Schadenspunkte derselben Energieart.

Flammenberührt: Du besitzt eine Affinität für elementares Feuer. Du erhältst SR 1/- gegen Kreaturen und Angriffe der Kategorie Feuer.

Flexible Magie: Einmal am Tag kannst du als Schnelle Aktion einen vorbereiteten Kampfmaguszauber des 1., 2. oder 3. Grades vergessen, um 1 Punkt deines Arkanen Vorrats zurückzuerlangen. Du kannst auf diese Weise nicht das Maximum deiner Arkanen Vorratspunkte überschreiten.

Fokussierter Verstand: Deine Kindheit wurde von Unterrichtsstunden (sei es musikalisch oder akademisch) oder einem schrecklichen Leben zu Hause dominiert, was dich darin übte, Ablenkungen auszuschließen, um dich ganz auf die vor dir liegenden Aufgaben konzentrieren zu können. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf Konzentrationswürfe.

Gefährliche Neugier: Du warst schon immer von Magie fasziniert, wahrscheinlich, weil du das Kind eines Magiers oder Priesters warst. Du hast dich oft in das Labor oder den Schrein deiner Eltern geschlichen, um mit Zauberkomponenten und magischen Apparaturen herum zu experimentieren. Oft hast du einigen Schaden angerichtet und deinen Eltern Kopfschmerzen bereitet. Du erhältst einen Wesenszugbonus



von +1 auf Fertigkeitwürfe für Magischen Gegenstand benutzen. Diese Fertigkeit ist zudem immer eine Klassenfertigkeit für dich.

Geschwisterband: Zwischen dir und einem Geschwisterteil besteht eine fast mystische Verbindung. Wähle hierfür ein Geschwisterteil aus. Einmal am Tag kannst du einen gescheiterten Rettungswurf wiederholen, sofern sich dieser Geschwisterteil nicht weiter als 9 m entfernt befindet. Solltet ihr Zwillinge oder Mehrlinge sein, erhältst du einen Wesenszugbonus von +2 auf den neuen Rettungswurf. Dein Geschwisterteil muss aber auch bereit sein, dir diesen neuen Wurf zuzugestehen. Sollte dir der Rettungswurf misslingen, seid ihr beide für 1 Runde benommen.

Heckenmagier: Du warst eine Zeitlang bei einem Handwerker in der Ausbildung, der häufig magische Gegenstände hergestellt hat. Er lehrte dich viele nützliche Kniffe und Methoden zur Kostenersparnis. Wann immer du einen magischen Gegenstand herstellst, reduzierst du die GM-Kosten für die Herstellung dieses Gegenstandes um 5%.

Heiße Bomben: Du kennst das Geheimnis der Herstellung heißbrennender Bomben. Alle deine Bomben, welche Feuer-schaden verursachen, erzeugen 1 zusätzlichen Punkt Feuer-schaden bei einem direkten Treffer pro 2W6 Punkte Feuer-grundschaden (Minimum 1 Punkt). Dieser zusätzliche Schaden wird nicht auf den Flächenschaden der Bombe addiert.

Höhere Berufung: Du bist davon überzeugt, geboren zu sein, um ein höheres Ziel zu erreichen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Todeseffekte und einen Wesenszugbonus von +1 auf Konstitutionswürfe, um dich zu stabilisieren, wenn du im Sterben liegst.

Instabiles Mutagen: Du hast ein Geheimnis entdeckt oder erlangt, wie du deine Mutagene instabiler und zugleich wirksamer machen kannst. Du kannst einmal am Tag ein instabiles Mutagen herstellen. Dieses entspricht größtenteils einem normalen Mutagen, erhält zusätzlich aber einen Vor- oder Nachteil. Würfle diesen mit 1W6 aus:

W6	ERGEBNIS
1	Das instabile Mutagen wirkt für 5 Minuten pro Alchemistenstufe.
2	Das instabile Mutagen wirkt für 20 Minuten pro Alchemistenstufe.
3	Das instabile Mutagen verleiht keinen natürlichen Rüstungsbonus.
4	Der natürliche Rüstungsbonus, den das Mutagen verleiht, steigt um +2.
5	Der Malus auf das korrespondierende mentale Attribut steigt um +2.
6	Das instabile Mutagen verleiht keinen Malus auf das korrespondierende mentale Attribut.

Interdisziplinäres Können: Deine Beschäftigung mit Magie hat dir Einsichten in das korrekte Wirken bestimmter Zauber verschafft. Einmal am Tag kannst du einen vorbereiteten Zauber, welcher zu den Kampfmagier- und Magierzaubern gehört, mit einem Bonus von +1 auf deine effektive Zauberstufe wirken.

Interdisziplinäres Wissen: Einmal am Tag kannst du einen Extrakt, welcher als Alchemistenformel und als Magierzauber gewirkt werden kann, behandeln, als wäre deine effektive Zauberstufe um +1 höher.

Intuition des Ausgestoßenen: Du kannst die Motive anderer erkennen und mittels dieses Verständnisses deine Magie gegen Bannmagie stärken. Du erhältst einen Wesenszugbonus

von +1 auf Fertigkeitwürfe für Motiv erkennen, zudem ist Motiv erkennen für dich stets eine Klassenfertigkeit. Ferner erhältst du einen Bonus von +1 auf die effektive Zauberstufe deiner magischen Effekte, wenn jemand oder etwas diese zu bannen versucht.

Klassisch geschult: Dein Unterricht in Kindheitstagen oder deine Lehrzeit konzentrierte sich unmittelbar auf die direkte Anwendung von Magie. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Zauberkunde. Diese Fertigkeit ist zudem immer eine Klassenfertigkeit für dich.

Können vortäuschen: Du bist begabt darin, deine wahren Fähigkeiten zu verbergen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Bluffen und auf Magischen Gegenstand benutzen, um Klassenmerkmale vorzutäuschen.

Komponentenlose Zauberei: Du hast gelernt, beim Wirken einiger Zauber auf geringwertige Materialkomponenten zu verzichten. Wähle eine Schule der Magie, wenn du diesen Wesenszug wählst. Du kannst Zauber dieser Schule wirken, als besäße du das Talent Materialkomponentenlos zaubern.

Kundiger Zaubermagier: Einmal am Tag kannst du einen Erkenntniszauber mit einem Bonus von +1 auf deine effektive Zauberstufe wirken. Ferner erhältst du einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für eine Wissensfertigkeit, sofern diese mit deiner Blutlinie in Verbindung steht (d.h. sofern deine Blutlinie dir eine Wissensfertigkeit als zusätzliche Klassenfertigkeit verschafft).

Latente Energieresistenz: Aufgrund deiner Jugend oder magischer Experimente bist du überraschend resistent gegen Energieangriffe. Jede Art von Energieresistenz, über die du verfügst, steigt um +2 Punkte. Energieresistenz, über die du nicht verfügst, sind hiervon nicht betroffen.

Luftberührt: Du besitzt eine Affinität für das Element der Luft. Du erhältst SR 1/- gegen Kreaturen und Angriffe der Kategorie Luft.

Machtvolle Blutlinie: Deine erste Blutlinie ist besonders stark. Deine effektive Hexenmeisterstufe erhält hinsichtlich der Bestimmung der Effekte der Blutlinienfähigkeit der 1. Stufe einen Bonus von +1.

Magische Abstammung: Eines deiner Elternteile war ein begabter Zauberkundiger, der nicht nur häufig Metamagie einsetzte, sondern auch viele magische Gegenstände entwickelte und vielleicht sogar einen oder zwei neue Zauber erfand. Du hast einen Bruchteil dieser Genialität geerbt. Wähle einen Zauber, wenn du dich für diesen Wesenszug entscheidest. Wenn du metamagische Talente auf diesen Zauber anwendest, dann behandle seinen effektiven Grad als -1 niedriger, um den durch die Metamagie veränderten Grad zu ermitteln.

Machtvolle Präsenz: Dein Eidolon und deine Verbindung zu ihm verunsichern andere. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Einschüchtern. Letzteres ist für dich stets eine Klassenfertigkeit. Wenn dein Eidolon sich innerhalb von 9 m Entfernung auf derselben Existenzebene befindet und einer größeren Größenkategorie angehört als du, kannst du seinen Größenmodifikator bei allen Fertigkeitwürfen für Einschüchtern nutzen, die du ausführst.

Magische Gabe: Entweder durch angeborenes Talent, die Laune der Götter oder obsessive Studien seltsamer Bücher hast du den Einsatz eines Zaubers gemeistert. Wähle einen Zauber des 0. Grades. Du kannst diesen Zauber einmal pro Tag als Zauberähnliche Fähigkeit wirken. Diese Zauberähnliche Fähigkeit wird auf deiner höchsten Stufe als Zauberkundiger gewirkt. Wenn du keine Zauberstufe besitzt, wirkt er auf Zauberstufe 1. Der Rettungswurf gegen die Zauberähnliche Fähigkeit basiert auf Charisma.

Magischer Forscher: Dich dürstet es nach Wissen über die Welt, welches du aus erster Hand erlangen willst. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf alle Fertigkeitwürfe für Wissen (Geschichte) und Wissen (Gewölbe). Du erhältst ferner einen Bonus von +1 auf deine effektive Zauberstufe bei allen Beschwörungszaubern der Unterschule der Teleportation.

Magisches Geschick: Du wurdest entweder vollständig oder teilweise von einer magischen Kreatur aufgezogen. Vielleicht fand diese dich ausgesetzt in den Wäldern, oder deine Eltern ließen dich häufig in der Obhut eines magischen Dieners zurück. Diese konstante Berührung mit Magie ließ dich ihre Mysterien leichter verstehen, selbst wenn du deine Konzentration anderen Aufgaben zuwendest. Wähle eine Klasse, wenn du dich für diesen Wesenszug entscheidest. Deine Zauberstufe in dieser Klasse erhält einen Wesenszugbonus von +2, solange dieser Bonus deine Zauberstufe nicht über deine gegenwärtigen Trefferwürfel hinaus erhöht.

Mathematisches Wunderkind: Mathematik ist dir schon immer leicht gefallen. Du warst schon immer in der Lage die Mathematik in der materiellen und auch magischen Welt zu „sehen“. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Wissen (Arkanes) und Wissen (Baukunst). Eine dieser Fertigkeiten ist zudem immer eine Klassenfertigkeit für dich (deine Wahl).

Präzise Behandlung: Du behandelst Patienten mit Klarheit und Kalkulation. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf alle Fertigkeitwürfe für Heilkunde und kannst bei Würfeln für Heilkunde anstelle deines WE-Modifikators deinen IN-Modifikator verwenden.

Pragmatischer Anwender: Manche bekommen dank ihrer Sturheit heraus, wie magische Gegenstände benutzt werden. Dein Ansatz ist weitaus pragmatischer. Du kannst bei Fertigkeitwürfen für Magischen Gegenstand benutzen anstelle deines CH-Modifikators deinen IN-Modifikator verwenden.

Schüler der Alchemie: Du bist begabt im Erschaffen alchemistischer Gegenstände. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf alle Fertigkeitwürfe für Handwerk (Alchemie), um alchemistische Gegenstände herzustellen. Sollte dir ein entsprechender Handwerkswurf um 5 oder mehr misslingen, zerstörst du die Rohstoffe nicht und musst die Kosten nicht erneut aufwenden, solange du keine natürliche 1 würfelst.

Skeptiker: Während deiner Jugend warst du häufig von magischen Effekten umgeben. Du hast erkannt, dass viele von ihnen eigentlich nur aus Rauch, Spiegeln und anderen Taschenspielertricks bestanden. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen Illusionen.

Stärke des Blutes: Du kannst einen deiner Blutlinienzauber mit zusätzlicher Macht versehen. Einmal am Tag erhältst du als Freie Aktion einen Wesenszugbonus von +1 auf den SG des Rettungswurfes eines deiner Blutlinienbonuszauber.

Stärkere Verbindung: Die Verbindung zwischen dir und deinem Eidolon ist stärker, als dies normalerweise der Fall ist. Die aktuellen und maximalen Trefferpunkte deines Eidolons werden erst halbiert, wenn zwischen euch 33 m oder mehr liegen. Sie werden erst auf $\frac{1}{4}$ reduziert, wenn zwischen euch 330 m oder mehr liegen. Alle anderen Aspekte des Klassenmerkmals Lebensband bleiben unverändert.

Sturberührt: Du besitzt eine Affinität für elementare Elektrizität und Blitze. Du erhältst SR 1/- gegen Kreaturen und Angriffe der Kategorie Elektrizität.

Ungesehene Magie: Du kannst einen Blutlinienzauber mit einer einzelnen Geste entfesseln. Du kannst einmal am Tag einen Blutlinienzauber wirken, als besädest du das Talent

Gestenlos zaubern. Der Grad des Zaubers wird dabei nicht durch diesen Wesenszug modifiziert.

Verzweifelte Entschlossenheit: Du kannst Zauber selbst unter den widrigsten Umständen wirken. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Konzentrationswürfe. Dieser Wesenszugbonus steigt auf +4, wenn du dich im Ringkampf oder Haltegriff befindest, bei heftigen Wetterbedingungen oder wenn du verstrickt bist.

Verzweifelte Geschwindigkeit: Dein Eidolon ist sehr beweglich in einer dir nicht verfügbaren Fortbewegungsart. Es erhält einen Verbesserungsbonus von +1,50 m bei einer Bewegungsart, die du nicht besitzt, z.B. Klettern oder Schwimmen. Sollte es noch keine solche Bewegungsart besitzen, kannst du diesen Wesenszugbonus später anwenden, wenn es über eine Evolution die Voraussetzungen erfüllt. Wenn der Bonus einmal mit einer Bewegungsart verbunden wurde, kann er später nicht mehr auf eine andere angewendet werden.

Waffenmagie: Du besitzt eine angeborene Begabung für die Nutzung magischer Waffen und von Waffen, welche magisch werden können. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Handwerk zur Herstellung von magischen Waffen und Meisterarbeiten. Wenn du deine Klassenfähigkeit Arkaner Vorrat nutzt, um einer Waffe einen Verbesserungsbonus zu verleihen, besteht dieser Bonus nicht für 1, sondern für 2 Minuten.

Wasserberührt: Du besitzt eine Affinität für elementares Wasser. Du erhältst SR 1/- gegen Kreaturen und Angriffe der Kategorie Wasser.

Widerstandsfähige Magie: Dank deiner hohen Willenskraft ist deine Magie schwerer zu bannen. Du erhältst einen Bonus von +1 auf deine effektive Zauberstufe, wenn jemand einen deiner Zauber zu bannen versucht.

Zauberschmied: Zu deiner Ausbildung gehörten recht frühzeitige Studien der Eigenschaften und Erschaffung magischer Gegenstände. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Schätzen und einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Handwerk bei der Erschaffung magischer Gegenstände.

Zögerlicher Zaubelerhling: Deine Ausbildung verleiht dir Wissen um das Arkane. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Wissen (Arkanes) und giltst als in dieser Fertigkeit geübt, selbst wenn du bislang vielleicht keine Fertigeränge in sie investiert haben solltest.

Grundwesenszüge (Sozial)

Sozialwesenszüge spiegeln die Erziehung deines Charakters, seine Herkunft aus einer gehobenen oder niederen Gesellschaftsschicht sowie seine Kindheitserfahrungen mit Eltern, Geschwistern, Freunden, Rivalen und Feinden wieder.

Adoptiert: Du wurdest von jemandem adoptiert und erzogen, der nicht aus deinem ursprünglichen Volk stammt, und bist in einer dir fremden Gesellschaft aufgewachsen. Als Resultat hast du einen Wesenszug (Volk) von deinen Adoptiveltern aufgegriffen und kannst ihn vom entsprechenden Volk deiner Adoptiveltern wählen.

Agent der Wahrheit: Du bist begabt darin, wichtige Informationen von unwichtigen zu trennen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf alle Fertigkeitwürfe für Diplomatie zum Sammeln von Informationen und alle Fertigkeitwürfe für Wissen (Lokales). Letzteres ist für dich stets eine Klassenfertigkeit.

Akrobatisch: Da du von Kindesbeinen an trainiert hast, bist du zu waghalsigen Taten imstande. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Akrobatik

und erleidest nur einen Malus von -2 anstelle der üblichen -5, wenn du Klettern einsetzt, um schnell zu klettern.

Beeindruckender Abkömmling: Der Ruf deiner Blutlinie verleiht dir einen gewissen ängstlichen Respekt. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Einschüchtern. Sollte deine Blutlinie mit einer bestimmten Kreaturenart verbunden sein, steigt der Bonus auf +2 bei Interaktionen mit Vertretern dieser Art.

Begabt: Du bist ein meisterhafter Musiker, Schauspieler oder Geschichtenerzähler. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für eine Auftretensfertigkeit deiner Wahl. Auftreten ist für dich stets eine Klassenfertigkeit.

Charmeurl: Du bist mit gutem Aussehen gesegnet und davon abhängig, dass andere dich attraktiv finden. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Bluffen oder Diplomatie gegenüber einem Charakter, der sich körperlich von dir angezogen fühlt (oder fühlen könnte), sowie einen Wesenszugbonus von +1 auf den SG aller sprachabhängigen Zauber, die du auf solche Charaktere oder Kreaturen wirkst.

Ehrgeizig: Du strahlst in der Gegenwart von mächtigeren Personen großes Selbstvertrauen aus, was nicht immer klug oder gerechtfertigt ist. Du erhältst einen Wesenszug von +4 auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie, um Kreaturen zu beeinflussen, welche über mindestens 5 Trefferwürfel mehr verfügen als du.

Einfacher Schüler: Während deiner Zeit im Kloster hast du dich mit einem Beruf oder einem Handwerk befasst. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für einen Beruf oder ein Handwerk deiner Wahl.

Einfluss: Deine gesellschaftliche Position verleiht dir besondere Einsichten oder sorgt dafür, dass andere dir mit Achtung oder sogar Ehrfurcht begegnen. Wähle eine der folgenden Fertigkeiten: Diplomatie, Einschüchtern oder Motiv erkennen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für diese Fertigkeit und sie ist stets eine Klassenfertigkeit für dich.

Einschüchternder Intellekt: Dein messerscharfer Intellekt und deine spitzen Bemerkungen können Egos rasch verletzen. Einschüchtern ist für dich stets eine Klassenfertigkeit. Du kannst bei Fertigkeitwürfen für Einschüchtern anstelle deines CH-Modifikators deinen IN-Modifikator verwenden.

Erzfeind kennen: Du weißt so manches über deine größten Feinde. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für jene Wissensfertigkeit, die mit deinem ersten Erzfeind korrespondiert. Diese Wissensfertigkeit ist für dich stets eine Klassenfertigkeit.

Freund in jedem Ort: Du findest rasch Freunde, die dich mit Informationen versorgen, egal wo du bist. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf alle Fertigkeitwürfe für Wissen (Lokales) und Diplomatie. Eine dieser Fertigkeiten (deine Wahl) ist für dich stets eine Klassenfertigkeit.

Geborener Anführer: Du warst oft in Positionen, in denen andere zu dir aufsahen. Du kannst dich deutlich an ein Ereignis in deiner frühen Kindheit erinnern, bei dem du mehrere andere Kinder anführtest, um ein Ziel zu erreichen, das zu erreichen für jeden Einzelnen von euch unmöglich war. Alle Gefolgsleute, Anhänger oder herbeigezauberte Kreaturen unter deiner Führung erhalten einen Moralbonus von +1 auf ihre Willenswürfe, um geistesbeeinflussenden Effekten widerstehen zu können. Wenn du jemals das

Talent Anführer wählst, erhältst du einen Wesenszugbonus von +1 auf deinen Wert in Anführen.

Gewöhnlich: Das einzige Außergewöhnliche an dir ist dein völlig gewöhnliches Äußere. Du wirkst nicht beeindruckend und die meisten Leute vergessen dein Gesicht rasch wieder. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit, wenn du versuchst, dich in einer Menge zu verbergen.

Händler: Du hast ein Leben als Händler geführt und Waren gekauft und verkauft. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf alle Fertigkeitwürfe für Motiv erkennen und Schätzen, wenn du um den Preis von Waren feilschst. Schätzen ist für dich stets eine Klassenfertigkeit.

Handwerkerkind: Du hast bei Handwerkern gelernt – vielleicht deinen Eltern –, die viel von ihrem Handwerk verstanden. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für eine Handwerksfertigkeit deiner Wahl.

Klosterkundiger: Du besitzt eine Leidenschaft für die Geschichte und Neuigkeiten hinsichtlich klösterlicher Kampfstile. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Wissen (Lokales) oder Wissen (Geschichte) – du musst dich für eine Fertigkeit entscheiden. Diese ist zudem



für dich stets eine Klassenfertigkeit. Ferner erhältst du einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie zum Sammeln von Informationen über Personen mit Klassenstufen als Mönch.

Krimineller: Du hast deine Jugend mit Diebstählen und Räubereien verbracht, um dich durchzuschlagen. Wähle eine der folgenden Fertigkeiten: Einschüchtern, Fingerfertigkeit oder Mechanismus ausschalten. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für diese Fertigkeit und sie ist für dich stets eine Klassenfertigkeit.

Lebenslange Schufferei: Du führst ein körperlich beanspruchendes Leben und arbeitest lange Stunden für einen Meister oder um ein Geschäft aufrechtzuerhalten. Harte körperliche Arbeit hat dich an Körper und Geist abgehärtet. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Zähigkeitswürfe.



Linguistische Begabung: Du kannst mit Externaren sprechen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf alle Fertigkeitwürfe für Sprachenkunde und beherrschst zu Spielbeginn eine zusätzliche Sprache neben denen, die du aufgrund von Volkszugehörigkeit und hoher Intelligenz beherrscht. Nutze dazu folgende Liste: Abyssisch, Aqual, Celestisch, Ignal, Infernalisch, Proteanisch oder Terral.

Mentor: Ein Tutor oder Privatlehrer hat dir deine Kunst, deinen Beruf oder dein Handwerk beigebracht. Durch diese Ausbildung wurdest du befähigt, anderen etwas beizubringen und sie anzuleiten. Wähle eine Auftreten-, Berufs- oder Handwerksfertigkeit. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für diese Fertigkeit. Du erhältst zudem einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe im Rahmen der Aktion Jemand anderem helfen.

Misstrauisch: In einem frühen Alter musstest du feststellen, dass jemand, dem du vertraut hast (vielleicht ein älterer Geschwisternteil oder ein Elternteil) dich oft angelogen hat. Es wurde über etwas gelogen, das du als gegeben hingenommen hattest. Dies hat schnell dazu geführt, dass du die Behauptungen anderer stets in Frage stellst. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Motiv erkennen. Diese Fertigkeit ist zudem immer eine Klassenfertigkeit für dich.

Planarer Diplomat: Deine Beziehung zu deinem Eidolon verleiht dir einen gewissen Ruf bei anderen Externaren. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie gegenüber Externaren. Diplomatie ist für dich stets eine Klassenfertigkeit.

Rache an der Natur: Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf alle Fertigkeitwürfe für Einschüchtern gegenüber Kreaturen der Unterarten Feenwesen, Pflanze oder Tier. Einschüchtern ist für dich stets eine Klassenfertigkeit.

Reiche Eltern: Du wurdest in eine reiche Familie hineingeboren, vielleicht sogar in die Adelschicht. Obwohl du dich so oder so dem Leben eines Abenteurers gewidmet hättest, durftest du einen einmaligen Vorteil zugunsten deiner anfänglichen Finanzen genießen, so dass sich dein Startgeld auf 900 GM erhöht.

Rotwelsch: Du bist zwischen Dieben und Halunken aufgewachsen. Als Resultat verwundern dich weder ihre ungewöhnlichen Jargon-Ausdrücke noch ihre Redewendungen. Jeder, der einen Fertigkeitwurf für Bluffen macht, um dir eine geheime Botschaft zukommen zu lassen, erhält einen Bonus von +5 auf seinen Fertigkeitwurf. Wenn du versuchst, eine geheime Botschaft mit einem Fertigkeitwurf für Motiv erkennen zu entschlüsseln, erhältst du für diesen Versuch einen Wesenszugbonus von +5.

Schläger: Du bist in einer Umgebung aufgewachsen, in der die Schwachen ignoriert wurden und häufig auf Drohungen und Gewalt zurückgreifen mussten, um gehört zu werden. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf deine Fertigkeitwürfe für Einschüchtern. Diese Fertigkeit ist zudem immer eine Klassenfertigkeit für dich.

Schlagfertig: Als Kind hattest du ein Händchen dafür, in Bedrängnis zu geraten. Aus diesem Grund hast du schon früh eine flinke Zunge entwickelt. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Bluffen. Diese Fertigkeit ist zudem immer eine Klassenfertigkeit für dich.

Söldner: Alles hat seinen Preis und du feilschst gern. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie, Einschüchtern und Motiv erkennen, wenn es gilt, die Bezahlung für eine Quest oder eine deiner Dienstleistungen auszuhandeln.

Straßenkind: Du bist in den Straßen einer Großstadt aufgewachsen. Daher hast du ein Händchen für Taschendiebstahl und das Verstecken von kleinen Gegenständen am Körper entwickelt. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Fingerfertigkeit. Diese Fertigkeit ist zudem immer eine Klassenfertigkeit für dich.

Sucher: Du bist stets auf der Suche nach Belohnungen und Gefahren. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung. Letzteres ist für dich stets eine Klassenfertigkeit.

Tierbund: Du besitzt eine enge Bindung zu Tieren. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Mit Tieren umgehen und Reiten. Eine dieser Fertigkeiten (deine Wahl) ist stets eine Klassenfertigkeit für dich.

Trauererfüllt: Verlust und starke Gefühle sind dir nicht fremd. Du erhältst einen Wesenszug von +2 auf alle Rettungswürfe gegen Gefühlszauber und -effekte.

Unberechenbar: Deine Handlungen wirken auf andere oft zufällig und chaotisch, allerdings besitzt dein Wahnsinn Methode. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Bluffen. Bluffen ist für dich stets eine Klassenfertigkeit.

Uneheliches Kind: Du wurdest unehelich geboren. Du warst stets ein Außenseiter innerhalb der Gesellschaft und deiner eigenen Familie. Diese Perspektive hat deine Menschenkenntnis geschärft. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Motiv erkennen. Motiv erkennen ist zudem stets eine Klassenfertigkeit für dich.

Unermüdlige Logik: Dein neugieriger Verstand kann selbst die kompliziertesten Probleme lösen. Einmal am Tag kannst du für einen intelligenzbasierenden Fertigkeitwurf oder bei einem Intelligenzwurf zwei Mal würfeln und das bessere Ergebnis behalten.

Verarmt: Deine Kindheit war hart, denn deine Eltern mussten auf jede Kupfermünze achten. Der Hunger war dein ständiger Begleiter und du musstest häufig von der Hand in den Mund leben oder in der freien Wildnis schlafen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst. Diese Fertigkeit ist zudem immer eine Klassenfertigkeit für dich.

Verborgener Schüler: Du wurdest in der Kunst der Spionage ausgebildet und bist imstande, Botschaften zu übermitteln und dich auf Aufträge zu konzentrieren. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Bluffen, um geheime Botschaften zu übermitteln, sowie einen Wesenszugbonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Bezauberungs- und Zwangseffekte.

Vertrauenswürdig: Die Leute glauben dir schnell. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe, um jemanden zu täuschen. Du erhältst zudem einen Fertigungsbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie; Letzteres ist für dich stets eine Klassenfertigkeit.

Waidmann: Du wurdest ausgebildet, alle Teile eines Tieres sorgfältig und genau zu verwerten. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Beruf (Fallensteller) oder Beruf (Gerber) und kannst für diese Fertigkeiten Würfe ablegen, selbst wenn du in ihnen ungeübt sein solltest. Ferner riskierst du nicht, dich selbst zu vergiften, wenn du mit dem Gift einer giftigen Kreatur hantierst oder es aufträgst.

Waise: Du bist von deinen leiblichen Eltern getrennt aufgewachsen und musstest lernen, auf dich selbst aufzupassen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst. Überlebenskunst ist für dich stets eine Klassenfertigkeit.

Weitgereister Gesandter: Deine Reisen durch die Wildnis haben dir Kenntnisse verliehen, wie du ihre Gefahren überleben und mit ihren Bewohnern kommunizieren kannst. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf alle Fertigkeitwürfe für Sprachenkunde und Überlebenskunst. Sprachenkunde ist zudem für dich stets eine Klassenfertigkeit.

Welterfahren: Du verfügst über eine ungewöhnliche Bandbreite an Lebenserfahrung – mehr als andere Angehörigen deines Volkes, deiner Kultur oder deiner Alterskategorie. Einmal am Tag kannst du, wenn du einen Fertigkeitwurf für eine ungeübte Fertigkeit ablegst, zwei Mal würfeln und das bessere Ergebnis verwenden.

Wilder: Du wurdest in den ungezähmten Landen fern der Zivilisation geboren und bist dort aufgewachsen. Unter brutalen Humanoiden und wilden Bestien hast du gelernt, die Elemente zu überleben. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Wissen (Natur) und einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst, um dich in der Wildnis zurechtzufinden. Wissen (Natur) ist für dich stets eine Klassenfertigkeit.

Zivilisiert: Du kennst dich mit den örtlichen Gesetzen, Gebräuchen und in der Politik aus. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Wissen (Adel) und Wissen (Lokales). Wissen (Lokales) ist für dich stets eine Klassenfertigkeit.

WESENSZÜGE (REGIONAL)

Diese Wesenszüge sind mit bestimmten Regionen und oft mit spezifischen Nationen, Herrschaftsgebieten oder Städten innerhalb einer Kampagne verbunden. Die folgenden Wesenszüge repräsentieren mehrere „typische“ Regionen, die in den meisten Kampagnenwelten vorkommen:

Bürgerwehrveteran (Stadt oder Dorf): Deine erste berufliche Tätigkeit bestand darin, bei der zivilen Bürgerwehr deines Heimatortes zu dienen. Was du beim täglichen Drill und dem Schutz deiner Mitbürger gelernt hast, hat dir spezielle Einblicke ins militärische Leben verliehen. Wähle eine der folgenden Fertigkeiten: Beruf (Soldat), Reiten oder Überlebenskunst. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf die gewählte Fertigkeit. Diese Fertigkeit ist zudem immer eine Klassenfertigkeit für dich.

Finsterlandebewohner (Unterirdisch): Du wurdest unter der Erde geboren und bist dort mit wenig oder gar keinem hellen Licht aufgewachsen. Deine Chance, ein Ziel aufgrund von Tarnung oder Vollständiger Tarnung bei gewöhnlicher oder magischer Dunkelheit zu verfehlen, sinkt um 10%. Solltest du plötzlich hellem Licht ausgesetzt sein, bist du für 1 Runde geblendet.

Flussratte (Marsch oder Fluss): Du hast zu schwimmen gelernt, kaum dass du laufen konntest. In deiner Jugend ließ dich eine Gruppe Flusspiraten mit einem Messer zwischen den Zähnen in Flüssen und Kanälen schwimmen, so dass du die Ankerseile von Handelsschiffen durchtrennen konntest. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Schadenswürfe mit einem Dolch und auf deine Fertigkeitwürfe für Schwimmen. Diese Fertigkeit ist zudem immer eine Klassenfertigkeit für dich.

Grenzlandbewohner (Grenzregion): Das harte Leben am Rand der Zivilisation hat dafür gesorgt, dass du einfallsreich und erfinderisch bist, dich aber auch mit einem ans Paranoide grenzenden Selbsterhaltungstrieb versehen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung und einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst, um dich in der Wildnis zurechtzufinden und dort zu überleben.

Hochlandbewohner (Hügel oder Gebirge): Du wurdest in rauen und steinigen Ödlanden oder Hügeln geboren und bist dort aufgewachsen. Du hast gelernt, den Raubtieren, Monstern und schlimmeren Dingen auszuweichen, die durch die Hochlande streifen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf deine Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit. Diese Fertigkeit ist zudem immer eine Klassenfertigkeit für dich. Der Bonus steigt auf +2 in felsigen Gegenden oder Gebirgen.

Landstreicher (Stadt): Du bist unter den Ausgestoßenen und Gesetzlosen der Gesellschaft aufgewachsen und hast gelernt, in einer städtischen Umgebung nach Nahrung zu suchen und zu überleben. Wähle eine der folgenden Fertigkeiten: Entfesselungskunst, Fingerfertigkeit oder Mechanismus ausschalten. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf die erwählte Fertigkeit, welche zudem immer eine Klassenfertigkeit für dich ist.

Stammläufer (Wald): Du hast viel Zeit damit verbracht, zwischen glitschigen Baumstämmen hin- und her zu springen, während sie auf dem Fluss dem Markt entgegenrauschten. Dabei hast du erlernt, dein Gleichgewicht zu halten. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf deine Fertigkeitwürfe für Akrobatik und deine KMV, um Versuchen zu widerstehen, dich zu Fall zu bringen.

Steppenkind (Ebenen): Du wurdest in gemäßigten Hügeln oder Savannen geboren und bist dort aufgewachsen. Du hast in deiner Jugend viel Zeit damit verbracht, das weite Land zu erforschen und viele seiner Geheimnisse in Erfahrung gebracht. Wähle eine der folgenden Fertigkeiten: Mit Tieren umgehen, Reiten oder Wissen (Natur). Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf die erwählte Fertigkeit. Diese Fertigkeit ist zudem immer eine Klassenfertigkeit für dich.

Tundraking (Tundra oder kalte Regionen): Du würdest in den kalten Ödlanden im hohen Norden oder tiefsten Süden geboren und bist dort aufgewachsen. Du bist an niedrige Temperaturen gewöhnt und erhältst einen Wesenszugbonus von +4 auf alle Rettungswürfe, um den Auswirkungen von Kälte zu widerstehen, und einen Wesenszugbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Kälteeffekte.

Wasserkind (Küste oder Insel): Du bist am Wasser zuhause. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Schwimmen und kannst beim Schwimmen stets 10 nehmen.

Wüstenkind (Wüste): Du wurdest in der felsigen Wüste geboren und bist dort aufgewachsen. Du bist an hohe Temperaturen gewöhnt und erhältst einen Wesenszugbonus von +4 auf alle Rettungswürfe, um den Auswirkungen von Hitze zu widerstehen, und einen Wesenszugbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Feuereffekte.

WESENSZÜGE (RELIGION)

Diese Wesenszüge sind an spezielle Gottheiten gebunden. Die folgenden Wesenszüge beziehen sich auf die Gottheiten, welche auf Seite 56 des *Pathfinder Grundregelwerkes* aufgeführt werden.

Asmodeischer Dämonenjäger (Asmodeus): Du wurdest von der Kirche des Asmodeus aufgezogen (egal ob du ihr gegenwärtig angehörst oder nicht) und konzentrierst deine indoktrinierte Begeisterung in erster Linie auf die Vernichtung von Dämonen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Wissen (Die Ebenen) hinsichtlich Dämonen und einen Wesenszugbonus von +2 auf deine Willenswürfe gegen geistesbeeinflussende Zauber und Effekte durch Dämonen.

Augen und Ohren der Stadt (Abadar): Zu deiner religiösen Ausbildung gehörte auch der Dienst bei der Wache einer

großen Stadt. Deine wichtigste Pflicht bestand darin, auf der Stadtmauer zu wachen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung. Diese Fertigkeit ist zudem immer eine Klassenfertigkeit für dich.

Calistrische Kurtisane (Calistria): Du hast in einem Tempel Calistrias als Tempelprostituierte gearbeitet, daher weißt du zu schmeicheln, zu gefallen und (am wichtigsten) zuzuhören. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf deine Fertigkeitwürfe für Motiv erkennen und Diplomatie um Informationen zu sammeln. Eine dieser Fertigkeiten ist zudem immer eine Klassenfertigkeit für dich (nach Wahl).

Flamme der Dämmerblume (Sarenrae): Du wurdest entweder erzogen, dich selbst als Klinge in Sarenraes Diensten zu betrachten, oder hast diese Bürde freiwillig auf dich genommen. Immer wenn du einen Kritischen Treffer mit einem Krummsäbel erzielst, verursachst du 2 zusätzliche Punkte Feuerschaden beim Ziel.

Frommer Krieger (Iomedae): Seit deiner Kindheit wurdest du von einem militärischen Klerikerorden ausgebildet. Du bist Iomedaes Lehren ergeben und bereit, diese Lehren mit Gewalt zu verbreiten. Wenn du einen göttlichen Zauber wirkst, welcher Nahkampfwaffen betrifft, dann wähle eine dieser Waffen aus. Diese erhält für die Wirkungsdauer des Zaubers einen Wesenszugbonus von +1 auf Schaden.

Geduldiger Optimist (Erastil): Du weißt, dass alles einmal endet, und bist daran gewohnt, auch den dickköpfigsten Gläubigen durch wiederholtes Vorbringen von Argumenten zu überzeugen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie, um feindselige oder unfreundlich gesonnene Kreaturen zu beeinflussen. Solltest du dabei scheitern, steht dir ein einmaliger zweiter Versuch zu.

Jäger der Untoten (Pharasma): Seit deiner Kindheit wurdest du in den Glaubensgrundsätzen Pharasmas unterrichtet. Du betrachtest Untote als Abscheulichkeiten, die vernichtet werden müssen, so dass ihre Seelen ins Jenseits reisen können, um dort gerichtet zu werden. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Waffenschadenswürfe gegen Untote.

Kind der Natur (Gozreh): Du wurdest von Gozreh gesegnet, dich in der Wildnis so wohl zu fühlen wie daheim. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst, um Nahrung und Wasser zu finden, sowie einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Wissen (Natur). Eine dieser Fertigkeiten ist zudem immer eine Klassenfertigkeit für dich (deine Wahl).

Leichenfresser (Urgathoa): Dein Glaube ermutigt dich, perversem Hunger nachzugeben, so dass du selbst einige der finstersten Tabus ignorierst. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf Zähigkeitswürfe gegen Krankheit und kannst dich ohne negative Nebeneffekte von verwesendem Fleisch ernähren.

Leid ist Freud (Zon-Kuthon): Du hast eine Spur der dunklen Wahrheiten gefunden, welche in Fleisch und Blut verborgen liegen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Zähigkeits- und Willenswürfe, wenn du unter die Hälfte deiner maximalen Trefferpunkte reduziert bist.

Magie ist Leben (Nethys): Dein Glaube an die Magie erlaubt dir, die Energie jedes auf dich gegenwärtig wirkenden Zaubereffektes zu nutzen, um dich vor dem Tod zu bewahren. Solange du unter der Wirkung eines Zaubers stehst, erhältst du einen Wesenszugbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Todeseffekte. Solltest du in den negativen Trefferpunktbereich fallen, während du unter der Wirkung eines Zaubers stehst, stabilisierst du automatisch.

Monsterstimme (Lamaschtu): Dein Glauben lässt dich die Macht und Wunder erkennen, welche selbst die schrecklichsten Abscheulichkeiten verkörpern. Du kannst einmal am Tag *Mit Tieren sprechen* wirken. Wenn du diesen Zauber wirkst, kannst du normal mit Tieren sprechen, aber auch mit Aberrationen und magischen Bestien mit einer Intelligenz von 2 oder niedriger.

Musikalisches Gehör (Schelyn): In deiner Jugend hast du zahllose Stunden damit verbracht, in einem von Schelyns Tempeln wunderbaren Musikern und Sängern zu lauschen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf deine Fertigkeitwürfe für eine Art von Auftreten (deine Wahl) und einen Wesenszugbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Wissen (Lokales) hinsichtlich der örtlichen Kunst- oder Musikszene.

Personifizierte Weisheit (Irori): Stunden der Meditation über innere Perfektion und das Wesen von Stärke und Geschwindigkeit ermöglichen es dir, deine Gedanken auf Dinge zu konzentrieren, zu denen dein Körper normalerweise nicht fähig wäre. Wähle eine auf Stärke, Geschicklichkeit oder Konstitution basierende Fertigkeit. Du benutzt fortan bei dieser Fertigkeit deinen WE-Modifikator anstatt des normalerweise damit verbundenen Attributmodifikators. Diese Fertigkeit ist zudem immer eine Klassenfertigkeit für dich.

Schattengeflüster (Norgorber): Du neigst dazu, die Geheimnisse anderer zu erkennen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Wissen (Lokales) und einen Wesenszugbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Einschüchtern, um Gegner zu demoralisieren.

Schlachtenveteran (Gorum): Du hast an zahlreichen Kämpfen teilgenommen und jedes Mal die Gegenwart Gorums gespürt, welcher deinen Schwertarm leitete. Dadurch bist du imstande, innerhalb eines Herzschlags zu handeln. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf deine Initiativwürfe und kannst während einer Überraschungsrunde handeln und in solch einer Runde eine Waffe als Freie Aktion ziehen, nicht aber einen Trank zu dir nehmen oder einen magischen Gegenstand benutzen.

Schmiedewächter (Torag): Zu Torags heiligen Pflichten gehört es, die Gläubigen zu beschützen, von großen Handwerkern und Strategen der Vergangenheit zu lernen und sich gegen dunkle Zeiten zu wappnen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Wissen (Baukunst) und Wissen (Geschichte). Eine dieser Fertigkeiten ist zudem immer eine Klassenfertigkeit für dich (deine Wahl).

Standhafter Trinker (Cayden Cailean): Cayden Caileans heilige Gebräue beflügeln deinen Geist und geben dir Kraft, geistigen Angriffen zu widerstehen. Wenn du alkoholische Getränke zu dir nimmst, erhältst du für 1 Stunde einen Wesenszugbonus von +2 auf deine Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte.

Sternenkind (Desna): Desna hat deine Reiselust gespürt und dir versprochen, dass du stets den Weg nach Hause finden würdest. Du weißt immer, wo Norden ist und erhältst

einen Wesenszugbonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst, um dich nicht zu verlaufen.

Verheerender Zorn (Rovagug): Deine Wildheit ist verheerend und schadet zuweilen sogar deinen eigenen Waffen. Einmal am Tag kannst du, nachdem du einen Gegner mit einer Nahkampfwaffe getroffen hast, deinen ST-Modifikator auf den Schadenswurf ein weiteres Mal addieren (dies ist keine Verdopplung des ST-Modifikators wie bei Nutzung einer zweihändigen Waffe). Dabei besteht eine Chance von 25%, dass deine Waffe den Zustand Beschädigt erhält.

WESENSZÜGE (VOLK)

Diese Wesenszüge sind an spezifische Völker und ethnische Zugehörigkeiten gebunden. Um einen solchen Wesenszug wählen zu können, muss dein Charakter dem entsprechenden Volk oder der Ethnie angehören. Der Hintergrundgenerator ignoriert diese Einschränkungen teilweise; solltest du ihn verwenden, kannst du aus allen Wesenszügen wählen, zu denen du Zugang hast.

Elfen

Nur Elfen können diese Wesenszüge wählen:

Krieger der alten Schule: Als Kind hast du lange an Kampfübungen teilgenommen, und auch wenn dies nach all der Zeit nur noch eine dumpfe Erinnerung ist, bist du immer noch begabt darin, rasch auf Schwierigkeiten zu reagieren. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf Initiativwürfe.

Verlassen: Du hast den größten Teil deines Lebens außerhalb der traditionellen elfischen Gesellschaft verbracht, daher weißt du, dass die Welt grausam und gefährlich sein kann und den Schwachen nicht vergibt. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Zähigkeitswürfe.

Gnome

Nur Gnome können diese Wesenszüge wählen:

Tierfreund: Du bist seit langer Zeit ein Freund der Tiere und fühlst dich in ihrer Nähe sicherer. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Willenswürfe, solange sich innerhalb von 9 m ein dir gegenüber mindestens gleichgültig eingestelltes Tier der Größenkategorie Sehr klein oder größer aufhält. Mit Tieren umgehen ist immer eine Klassenfertigkeit für dich.

Tunichtgut: Dein ganzes Leben hast du bereits versucht gesellschaftlichen Konventionen deinen Daumen aufzudrücken. Daher bist du stolz auf deine Zusammenstöße mit dem Gesetz – trotz des ganzen Unfugs, den du bisher betrieben hast, wurdest du nie erwischt. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Entfesselungskunst und Initiativwürfe.



Halb-Elfen

Nur Halb-Elfen können diese Wesenszüge wählen:

Elfische Reflexe: Eines deiner Elternteile gehört zu einem Stamm wilder Elfen und du hast einen Teil seiner schnellen Reflexe geerbt. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf Initiativwürfe.

Gescheiterter Lehrling: Als Kind wurdest du von deinen Eltern zu einem fernen Magierturm geschickt, um als Lehrling die arkanen Künste zu erlernen. Unglücklicherweise hattest du kein arkanes Talent, auch wenn du viel über Zauber gelernt hast und wie man ihnen widersteht. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Rettungswürfe gegen arkane Zauber.

Halblinge

Nur Halblinge können diese Wesenszüge wählen:

Freiheitskämpfer: Deine Eltern verbargen entflozene Sklaven in ihrem Haus und die Geschichten, die du von ihnen gehört hast, erfüllen dich mit einer tiefen Verachtung für Sklaverei. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf alle Fertigkeiten- und Angriffswürfe, um einer Gefangennahme zu entkommen oder einem Sklaven bei der Flucht zu verhelfen. Außerdem ist Entfesselungskunst immer eine Klassenfertigkeit für dich.

Gut informiert: Dir ist es wichtig, jeden zu kennen und zu allem Kontakt zu halten. Du besuchst die besten Schenken, nimmst an den richtigen Ereignissen teil und hilfst jedem, der Hilfe benötigt. Deshalb erhältst du einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie um Informationen zu sammeln und auf Fertigkeitwürfe für Wissen (Lokales). Eine dieser Fertigkeiten ist zudem immer eine Klassenfertigkeit für dich (deine Wahl).

Halb-Orks

Nur Halb-Orks können diese Wesenszüge wählen:

Ausgestoßener: Du wurdest aufgrund deiner Abstammung bisher aus jedem Ort gejagt und bist daher inzwischen recht fähig darin, fern aller anderen zu überleben. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst. Diese Fertigkeit ist zudem immer eine Klassenfertigkeit für dich.

Fast menschlich: Du bist menschenähnlich genug, um dich als reinblütiger Mensch ausgeben zu können. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Verkleiden, um als Mensch durchzugehen. Verkleiden ist für dich stets eine Klassenfertigkeit.

Rohling: Du hast für einen hochrangigen Verbrecher entweder als rangniederer Vollstrecker oder als Wache gearbeitet und bist begabt darin, Leute abzuschrecken. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Einschüchtern. Diese Fertigkeit ist zudem immer eine Klassenfertigkeit für dich.

Rüpel: Während deiner Kindheit musstest du um jedes Stück Eigentum und jeden Brocken Nahrung kämpfen. Dies hat dich wachsam und gemein gemacht. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf alle Fertigkeitwürfe für Einschüchtern, um Gegner zu demoralisieren, und auf alle Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung, um nicht überrascht zu werden.

Menschen

Nur Menschen können diese Wesenszüge wählen:

Ruinenkenner: Seitdem du laufen und sprechen kannst, haben dich die Ruinen uralter Zivilisationen fasziniert. Daher verfügst du über besondere Einsichten in Geographie sowie Erfahrungen beim Erforschen vergessener Orte. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Wissen

(Geographie) und Wissen (Gewölbe). Eine dieser Fertigkeiten ist zudem immer eine Klassenfertigkeit für dich (deine Wahl).

Weltreisender: Deine Familie hat die Welt ausgiebig bereist. Du hast Dutzende von Kulturen gesehen und die Vielfältigkeit zu schätzen gelernt, die die Welt zu bieten hat. Wähle eine der folgenden Fertigkeiten: Diplomatie, Motiv erkennen oder Wissen (Lokales). Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für die erwählte Fertigkeit. Diese Fertigkeit ist zudem immer eine Klassenfertigkeit für dich.

Zwerge

Nur Zwerge können diese Wesenszüge wählen:

Goldschnüffler: Deine scharfen Sinne führen dich zu verborgenen Schätzen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung in Bezug auf Metalle, Juwelen und Edelsteine.

Meisterbrauer: Deine Familie hat die Geheimnisse zwergischer Braukunst mit sich in fremde Länder genommen. Dadurch beherrscht du zwar ebenfalls dieses Handwerk, aber zugleich misstrauen dir zwergische Puristen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Beruf (Brauer) und Handwerk (Alchemie). Du erleidest zugleich aber auch einen Malus von -1 auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie, um die Einstellung von Zwergen zu verändern, die wissen, dass deine Familie Geheimnisse der Braukunst mit Nichtzwerge geteilt hat.

Tunnelkämpfer: Höhlen und Tunnel sind dein zweites Zuhause. Wenn du dich unter der Erde befindest, erhältst du einen Wesenszugbonus von +2 auf Initiativwürfe und einen Wesenszugbonus von +1 auf Schadenswürfe mit Waffen bei Kritischen Treffern (dieser Schaden wird bei einem Kritischen Treffer multipliziert)

Blutlinie

Angehörige jedes Volkes können einen dieser Wesenszüge auswählen. Sie repräsentieren Blutlinien, welche sich vor langer Zeit mit deiner deines Volkes vermischt oder diese verunreinigt haben.

Drachenblütig: Vor langer Zeit vermischte sich das Blut deiner Ahnen mit dem von Drachen. Wähle eine der folgenden Optionen: Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung, Dämmersicht oder Wesenszugbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Lähmung oder Schlaf.

Scheusalsblütig: Das Blut von Scheusalen befleckt deinen Stammbaum, auch wenn man es vielleicht kaum bemerkt. Wähle eine der folgenden Fertigkeiten: Bluffen, Einschüchtern oder Wissen (Die Ebenen). Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für die gewählte Fertigkeit und die gewählte Fertigkeit ist stets eine Klassenfertigkeit für dich.

Todesgezeichnet: Irgendwann wurdest du von der Befleckung der Untoten berührt und erlangtest dabei einige ihrer Verteidigungsfähigkeiten. Du erhältst entweder einen Wesenszugbonus von +1 auf Zähigkeitwürfe oder einen Wesenszugbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte (deine Wahl).

NACHTEILE

Nachteile sind quasi umgekehrte Wesenszüge: Anstelle eines Vorteils verleihen sie einen negativen Effekt, der meist unter bestimmten Umständen auftritt. Wenn du einen Nachteil für deinen Charakter wählst, kannst du einen dritten Wesenszug auswählen, zu dem du Zugang hast. Du bist nicht gezwungen, einen Nachteil zu wählen.

Besserwisser: Du spürst den Drang, alle Taten und Worte zu korrigieren, welche nicht zu deiner Weltanschauung passen. Wenn du eine Handlung beobachtest oder eine Aussage hörst, die im Gegensatz zu deiner Gesinnung steht, muss du einschreiten und das Geschehen entweder beenden oder korrigieren. Solltest du dies nicht tun oder dabei scheitern, bist du für 1 Stunde erschüttert. Was ein Scheitern ist, bestimmt der SL.

Blinder Fanatiker: Du bist ein fanatischer Gläubiger und gehorchst deinen Gefühlen statt der Logik. Wenn du eine Kreatur angreift, von der du weißt, dass sie einer anderen Religion angehört als du, erleidest du einen Malus von -5 auf den allerersten Angriffswurf und einen Wesenszugbonus von +2 auf den allerersten Schadenswurf.

Eitel: Dir ist sehr wichtig, wie andere dich wahrnehmen. Wenn dir ein konkurrierender, charismabasierender Wurf misslingt, erleidest du einen Malus von -2 auf alle charismabasierenden Würfe für die nächsten 24 Stunden.

Familiäre Pflicht: Dir ist deine Familie sehr wichtig. Solltest du ihren Wünschen nicht nachkommen können, ist dies für dich sehr entmutigend. Wenn ein Familienangehöriger dich um etwas bittet, musst du diesen Wunsch erfüllen oder erleidest einen Malus von -2 auf alle weisheits- und charismabasierenden Fertigungs- und Attributwürfe, bis du entweder dem Wunsch nachkommst oder dir ein Willenswurf gegen SG 20 gelingt; ein solcher Rettungswurf steht dir zu Beginn jedes Tages zu. Du kannst diesen Nachteil nicht wählen, wenn du keine Familie hast. Solltest du deine Familie oder den Kontakt zu ihr verlieren, dann tausche diesen Nachteil gegen den Nachteil Zweifel aus.

Geltungsbedürfnis: Du bist von der Akzeptanz anderer abhängig. Wenn dir ein Fertigungswurf für Diplomatie misslingt, bist du für 1 Stunde erschüttert.

Habgier: Tiefe, zwanghafte Gier nagt an dir. Wenn die Beute geteilt wird, musst du am Ende immer einen größeren Anteil als deine Gefährten haben, andernfalls überkommen dich Neid und Missgunst. Wenn Schätze aufgeteilt werden und dein Anteil nicht um wenigstens 10% größer ist als der Anteil jedes anderen, hast du Probleme, deinen Verbündeten noch zu helfen. Du wirst unerträglich und kannst für eine Woche nicht die Aktion Jemand anderem helfen nutzen.

Hedonist: Du liebst Annehmlichkeiten und Bequemlichkeit. Wenn du an einem Tag keine Belohnung oder Schätze im Wert von wenigstens 10 GM erlangst oder nicht wenigstens eine Stunde lang Unterhaltung oder Freuden genießen kannst, musst du am Ende des Tages einen Zähigkeitswurf gegen SG 20 ablegen. Scheitert der Wurf, beginnst du den nächsten Tag erschöpft. Die Erschöpfung hält 4 Stunden lang an oder bis du eine Belohnung oder ausreichende Unterhaltung oder Freuden erhältst.

Hinterwäldlerisch: Für dich gibt es nur einen Weg, Dinge zu erledigen. Du erleidest einen Malus von -2 auf Fertigungswürfe für Diplomatie und Motiv erkennen gegenüber allen

Kreaturen, die einer anderen Religion oder Gesinnung angehören als du.

Frankhafter Stolz: Du kannst keine Herausforderungen deiner Würde, Autorität oder Ehre ignorieren. Wenn jemand dich bedroht, beschuldigt oder herausfordert, erleidest du einen Malus von -2 auf Fertigungswürfe für Diplomatie und Motiv erkennen hinsichtlich dieser Kreatur, bis sie sich bei dir entschuldigt.

Liebeskrank: Deine Liebe zu einer anderen Person beschäftigt dich mit jedem Gedanken und du wirst fern dieser Person missmutig. Der SL wählt diese Person unter Beachtung deines Wurfes auf Tabelle 1-56: Romantische Beziehungen aus, sofern du den Hintergrundgenerator benutzt hast. Zu Beginn jedes Tages, den du von der Person getrennt bist, erleidest du einen Malus von -2 auf Fertigungswürfe für Wahrnehmung und auf Initiativwürfe. Solltest du diese Person jemals verlieren oder deine Liebe enden, dann ersetze diesen Nachteil durch den Nachteil Zweifel.

Machthunger: Du bist süchtig nach Macht. Du erleidest einen Malus von -2 auf Willenswürfe gegen Bezauberungs- und Zwangseffekte, falls die dafür verantwortliche Kreatur dir Macht oder Reichtum verspricht.

Paranoid: Du glaubst, jemand oder etwas sei hinter dir her. Daher vertraust du anderen nur schwer. Wenn jemand versucht, dich mittels der Aktion Jemand anderem helfen zu unterstützen, muss anstelle des üblichen Wurfes gegen SG 10 ein Wurf gegen SG 15 gelingen.

Sentimental: Du bist sentimental und weilst oft zu ungünstigen Momenten in Gedanken in der Vergangenheit. Du erleidest einen Malus von -2 auf Fertigungswürfe für Wahrnehmung, um nicht überrascht zu werden, und auf Reflexwürfe, um Fallen oder Gefahren auszuweichen.

Übersorgfältig: Du planst alles genau voraus und bereitest alles vor. Allerdings kannst du schlecht improvisieren, sollte etwas nicht so laufen wie geplant. Du erleidest einen Malus von -2 auf Fertigungswürfe für ungeübte Fertigkeiten.

Xenophobie: Es fällt dir sehr schwer, andere zu verstehen und ihnen zu vertrauen, wenn sie sich ungewohnt verhalten oder aussehen. Du erleidest einen Malus von -2 auf Fertigungswürfe für Diplomatie und Motiv erkennen gegenüber Kreaturen, die einem anderen Volk oder einer anderen Kultur entstammen.

Zuneigung: Du besitzt eine starke emotionale Bindung zu einer Person oder einem Gegenstand. Schon der Gedanke, diese oder diesen zu verlieren, versetzt dich in Furcht. Wenn das Objekt deiner Zuneigung bedroht oder gefährdet ist oder sich im Besitz einer anderen Person befindet, erleidest du einen Malus von -1 auf Willenswürfe und einen Malus von -2 auf Rettungswürfe gegen Furchteffekte. Sollte das Objekt deiner Zuneigung verlorengehen, getötet oder zerstört werden, dann ersetze diesen Nachteil durch den Nachteil Zweifel.

Zweifel: Dir fehlt es an Selbstvertrauen. Vielleicht zweifelst du auch generell einfach alles an. Wenn dir ein Fertigungs- oder Attributwurf misslingt, erleidest du für 1 Stunde einen Malus von -4 auf Würfe für diese Fertigkeit oder dieses Attribut.



QUESTTALENTE

Ein Questtalent spiegelt ein Ziel wieder, welches das Leben deines Charakters bestimmt und formt. Oft ist es ein Ziel, dass eigentlich kein anderes neben sich erlaubt. Jedes Questtalent enthält einen Auslöser (dieser resultiert entweder aus dem Hintergrund des Charakters oder Geschehnissen im Rahmen der Kampagne), einen sofortigen Vorteil, ein Ziel und einen weiteren Vorteil für das Erreichen des Zieles.

Questtalente sind mit dem Schlüsselwort „Quest“ versehen, so wie Kampftalente mit dem Schlüsselwort „Kampf“. Jedes Talent besitzt zwei mögliche Voraussetzungen; diese stehen für Bedingungen, welche wahrscheinlich während des Spiels oder einen zum Talent passenden Hintergrund erfüllt werden (siehe die Hintergründe auf den Seiten 16-51). Der Charakter muss nur eine dieser Voraussetzungen erfüllen. Wenn du ein Talent auswählen kannst, kannst du ein Questtalent wählen, allerdings kann dein Charakter immer nur über ein nicht abgeschlossenes Questtalent verfügen. Questtalente sind für SC gedacht, können aber auch für NSC und Monster genutzt werden.

Im Gegensatz zu den typischen Talenten sind die Voraussetzungen von Questtalenten absichtlich schwammig gehalten. Du solltest nur eines wählen, nachdem du mit deinem SL gesprochen hast. Der SL sollte ein Questtalent zum Teil der Handlung der Kampagne machen und es, wenn nötig, an die Langzeitziele der Kampagne und die Besonderheiten des Charakterhintergrundes anpassen. Questtalente sollten sich organisch in die Geschichte der Kampagne einfügen und nicht allein wegen ihrer regelmechanischen Vorteile gewählt werden.

Wie die Voraussetzungen mag auch der Abschlussverdienst eines Questtalents eine Beurteilung durch den SL erfordern. Falls im Laufe der Kampagne es nicht möglich sein wird, die Queste wie vom Questtalent angegeben abzuschließen, könnte der SL überlegen, stattdessen ein Ziel festzulegen, welches dein Charakter stattdessen erreichen kann. Eine bedeutsame, sinnmachende Handlung ist immer wichtiger, als sich an den genauen Wortlaut des Talents zu halten.

Da ein Questtalent die Motivation und die Entwicklung deines Charakters repräsentiert, sollte der SL zur Queste passende Elemente in die laufende Kampagne integrieren. Dabei kann es sich um direkte Elemente handeln wie das Auftauchen eines Bösewichts oder einer verhassten Kreatur, oder um indirekte Elemente wie Gerüchte über das Schicksal eines vermissten Verwandten oder NSC, der von der Kunstfertigkeit eines SC beeindruckt gewesen ist. Als Faustregel sollte jedes Questtalent alle drei bis fünf Spielsitzungen einmal erwähnt werden.

In den meisten Fällen können Verbündete beim Abschluss eines Questtalents helfen. Der SL kann bestimmen, dass ein Charakter zusätzliche Ziele erreichen muss, wenn er bei Aufgaben oder Konflikten, die mit seiner Queste in Verbindung stehen, keine Führungsrolle übernimmt, oder ihm den Abschluss auch sogar gänzlich verwehren.

Allgemeine Regeln

Viele Questtalente teilen sich eine gemeinsame Terminologie bei ihren Voraussetzungen und Abschlussbedingungen. Die folgenden Begriffe haben bei Questtalenten besondere Bedeutung:

Angemessene Anzahl: Dabei handelt es sich entweder um Kreaturen, deren individuelle Herausforderungsgrade sich auf 20 addieren oder sich auf das Fünffache der Charakterstufe des Charakters addieren. Dabei ist der höhere Wert angemessen. Wenn also dein Charakter sich auf der 6. Stufe befindet, wäre eine angemessene Anzahl von Kreaturen jede Kombination, die sich zu HG 30 zusammenaddiert. Die Berechnung basiert auf der aktuellen Charakterstufe und nicht auf der Stufe, mit welcher das Questtalent gewählt wurde. Zu einfache Herausforderungen (alles, dessen HG um 3 oder mehr unter der Charakterstufe liegt) zählt nicht, außer sie sind aufgrund der Umstände weitaus schwerer.

Herausfordernder Gegner: Dies ist ein Gegner oder eine Gruppe von Gegnern mit einem Gesamt-HG von 10 oder einem HG in Höhe der Charakterstufe +3, sofern dies höher ist. Sollte sich dies auf ein bestimmtes Individuum beziehen, wird dessen HG bei der Auswahl des Questtalents bestimmt; der Gegner gewinnt aber wie dein Charakter an Macht. Andernfalls bezieht es sich auf die gegenwärtige Charakterstufe. Ein gewöhnlicher, wiederkehrender Gegner steigt im Herausforderungsgrad mit jedem oder jedem zweiten Stufenaufstieg des Charakters auf.

Charakterstufe: In der Regel ist diese die aktuelle Charakterstufe deines Charakters. Solltest du eine Kreatur spielen, die durch einen HG statt einer Charakterstufe repräsentiert wird (z.B. im Falle der meisten Monster mit mehr als 1 TW), dann verwende anstelle deiner Charakterstufe deinen berechneten HG.

Entscheidender Sieg: Du überwindest einen Gegner, z.B. indem du ihn tötest, bewusstlos schlägst und dafür sorgst, dass er gefangen genommen wird. Du musst einen wichtigen Anteil an dem Konflikt haben, der zur Niederlage des Gegners führt, selbst wenn vielleicht ein anderer den letzten Schlag führt. Ob es genügt, den Gegner nur in die Flucht zu schlagen, bestimmt der SL. In der Regel ist es kein Entscheidender Sieg, wenn ein Gegner in die Flucht geschlagen wird, ohne dabei wirklich Schaden zu erleiden.

Töten: Das Töten eines Gegners umfasst das Zufügen tödlichen Schadens, seine Zerstörung, Versteinigung, Verbannung in den Abyss oder seine sonstige Auslöschung auf eine Weise, die sich nur mittels machtvoller Magie umkehren lässt. Sofern nicht anders vermerkt, musst du selbst den tödlichen Schlag o.ä. landen.

Aufhalten: Das Aufhalten eines Gegners ist eventuell etwas anderes als ihn zu besiegen. Es kann auch die Störung seiner Pläne in essentiell dauerhafter und bedeutender Weise sein. Darunter kann das Stürzen eines Herrschers, die Zerstörung des Tempels eines Priesters oder die Verbannung eines Hexenmeisters in die Tiefen der Hölle gehören. Du behältst alle durch das Aufhalten des Gegners erlangten Vorteile auch



dann, wenn er seine Niederlage überlebt und vielleicht mächtiger als zuvor zurückkehrt. Du musst einen deutlichen Anteil an den Ereignissen haben, die dazu führen, dass der Gegner aufgehalten wird, damit deine Handlungen für die Erfüllung der Voraussetzungen einer Queste zählen.

Questtalente und kumulative Dinge

Die meisten Questtalentboni gehören keiner Kategorie an und sind mit nahezu allen anderen Boni kumulativ. Allerdings sind die Boni von mehreren Questtalenten nicht miteinander kumulativ. Sollten dir zwei Questtalente einen Bonus auf Rettungswürfe verleihen, dann kannst du nur den höheren Bonus auf deine Rettungswürfe addieren.

Befreier (Quest)

Die in Fesseln verbrachte Zeit hat dich für immer gezeichnet.

Voraussetzungen: Du musst wenigstens sechs Monate in Sklaverei verbracht haben oder den Hintergrund Entführt oder Gefängnis besitzen.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +1 auf Angriffs-, Waffenschadens- und Fertigkeitwürfe, wenn dein Tun direkt zur Befreiung von Gefangenen oder Sklaven führen würde.

Ziel: Befreie wenigstens 200 Sklaven in gefährlichen Rettungsaktionen – sie auf dem Sklavenmarkt zu erwerben und dann freizulassen, genügt nicht.

Abschlussverdienst: Du erhältst die Fähigkeit, andere durch deine Loyalität zu einem Zweck zu inspirieren. Verbündete innerhalb von 6 m erhalten deine Boni aus diesem Talent, wenn sie mit dir bei der Befreiung von Sklaven oder Gefangenen zusammenarbeiten. Ferner kannst du als Standard-Aktion Sklaven und ehemalige Sklaven innerhalb von 36 m inspirieren und ihnen temporäre Trefferpunkte in Höhe deiner ½ Charakterstufe und einen Bonus von +1 auf Rettungswürfe verleihen. Diese Vorteile wirken 1 Stunde lang, eine Kreatur kann sie nur einmal pro Tag erhalten. Dies sind geistesbeeinflussende Effekte, der inspirierende Bonus ist sprachabhängig.

Blick ins Jenseits (Quest)

Du hast den Wahnsinn an den Grenzen der Realität erspät.

Voraussetzungen: Du musst einem Untoten, bösen Externaren oder einer Aberration mit einem HG von mehr als deiner Stufe +4 gegenübergestanden haben oder den Hintergrund Der Tote oder Von Untoten adoptiert besitzen.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Wissen (Die Ebenen), Wissen (Gewölbe) und Wissen (Religion), um die Fähigkeiten und Schwächen von Aberrationen, bösen Externaren und Untoten zu identifizieren. Solche Würfe sind dir ungeübt möglich. Solltest du 10 oder mehr Fertigkeitstränge in einer dieser Fertigkeiten besitzen, dann steigt der Bonus auf entsprechende Fertigkeitwürfe auf +4. Zudem erhältst du einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Furchteffekte.

Ziel: Werde von einer Aberration, einem bösen Externaren oder einem Untoten getötet oder in den Wahnsinn getrieben. Dies hinterlässt eine permanente Spur auf deinem Verstand.

Abschlussverdienst: Jede geistig gesunde Kreatur, welche deine Gedanken zu lesen versucht, erleidet 1W6 Punkte WE-Schaden (WIL, SG 10 + ½ Stufe + CH-Modifikator, keine Wirkung). Zudem werden die Effekte jedes Attributzuges, -schadens oder -malus bei Intelligenz, Weisheit oder Charisma halbiert (Minimum 1). Du erleidest einen Malus von -2 auf Willenswürfe. Bei Rettungswürfen gegen geistesbeeinflussende Effekte würfelst du zwei Mal und behältst das bessere Ergebnis.

Champion (Quest)

Du musst dich im Kampf gegen einen einzelnen Gegner beweisen.

Voraussetzungen: Du musst einen herausfordernden Gegner ohne Unterstützung anderer besiegen oder über den Hintergrund Gladiator, Streiter eines Gottes, Turnierskämpfer oder Volksheld verfügen.

Vorteil: Du kannst als Schnelle Aktion einen maximal 15 m entfernten Gegner innerhalb deiner Sichtlinie herausfordern. Dies verleiht dir einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe und einen Ausweichenbonus von +1 auf deine RK gegen diesen Gegner, solange niemand anders diesen Gegner bedroht und die Herausforderung anhält. Sollte ein anderer Kampfbeteiligter dich oder deinen Gegner angreifen, endet die Herausforderung und du erleidest einen Malus von -2 auf Angriffswürfe und deine RK für 1 Runde. Du kannst Herausforderungen beliebig oft aussprechen, allerdings nur einmal alle 24 Stunden gegen denselben Gegner.

Ziel: Besiege eine angemessene Anzahl Herausfordernder Gegner im Kampf Mann-gegen-Mann. Diese Kämpfe dürfen nicht von anderen Kreaturen unterbrochen werden und die Gegner dürfen vor dem Kampf nicht bereits deutlich verletzt oder eingeschränkt sein.

Abschlussverdienst: Deine Boni für den Kampf Mann-gegen-Mann steigen auf +2. Ferner verursachen deine bestätigten kritischen Treffer bei herausgeforderten Gegnern zusätzliche +1W6 Schadenspunkte.

Erlösung (Quest)

Dein früheres Versagen quält dich und treibt dich an.

Voraussetzungen: Du musst Klassenmerkmale durch Verstöße gegen einen Verhaltenscodex der entsprechenden Klasse verloren haben oder über den Hintergrund Entehrte Familie verfügen.

Vorteil: Du kannst als Augenblickliche Aktion dir selbst den Zustand Erschüttert für 1 Minute zufügen und im Gegenzug einen Bonus von +1 auf das Ergebnis eines Attributs-, Angriffs-, Rettungs- oder Fertigkeitwurfs hinzuaddieren. Du musst dich für diese Option entscheiden, bevor Erfolg oder Misslingen festgestellt werden.

Ziel: Erlange verlorene Klassenmerkmale zurück und vollende eine Queste, um zu beweisen, dass du würdig bist. Dabei musst du einen herausfordernden Gegner besiegen. Die Queste sollte in Zusammenhang mit dem Verstoß stehen, welcher dich deine Klassenmerkmale gekostet oder zu deiner Entehrung geführt hat.

Abschlussverdienst: Du erhältst die Fähigkeit, einen gescheiterten Rettungswurf pro Tag wiederholen zu können, musst aber das Ergebnis des zweiten Wurfes behalten, selbst wenn dieses schlechter sein sollte.

Erzrivale (Quest)

Ein früherer Feind will dich vernichten.

Voraussetzungen: Du musst wenigstens einen Feind besitzen, der dir großes Leid zufügen will. Solltest du mehrere Feinde besitzen, könnte der SL ein Geheimnis darum machen, welcher nun dein Erzrivale ist. Ebenso könnten deine Feinde sich verbünden, um gegen dich zusammenarbeiten. Sollte dein Erzrivale noch kein herausfordernder Gegner sein, dann gewinnt er entweder hinreichend an Macht und Stärke oder er tut sich mit anderen zusammen, um einen höheren Herausforderungsgrad zu erlangen.

Vorteil: Deine Nemesis treibt dich an, dich selbst zu verbessern und zu trainieren. Wenn du eine Stufe in einer

bevorzugten Klasse wählst (die Stufe, auf der du dieses Talent wählst eingeschlossen), kannst du zwei Vorteile wählen anstelle eines Vorteils. Einer dieser Vorteile muss aber immer der Bonustrefferpunkt oder Bonusfertigkeitpunkt sein, selbst wenn es noch andere Optionen gibt.

Ziel: Töte deine Nemesis. Wenn du mittels direkter Handlung ihren Tod verursachst, musst du nicht den tödlichen Schlag führen. Sollte die Nemesis getötet werden, ohne dass du involviert bist, zählt dies nicht für den Abschluss deiner Queste.

Abschlussverdienst: Du erhältst einen innewohnenden Bonus von +2 auf einen Attributswert deiner Wahl. Ferner kannst du rückwirkend den Questvorteil auch auf Stufen in einer bevorzugten Klasse anwenden, die du erlangt hast, ehe du dieses Talent gewählt hast.

Speziell: Deine Nemesis will nur eines: Deine Pläne vereiteln. Sie erhält einen Bonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe gegen dich. Was auch immer du zu erreichen versuchst, deine Nemesis wird versuchen, dich aufzuhalten und das Erreichte zu zerstören.



Feindesjäger (Quest)

Deine bittere Fehde mit deinen Feinden kann nur mit ihrem Blut enden.

Voraussetzungen: Eine bestimmte Gruppe von Humanoiden oder monströsen Humanoiden muss dich besiegt und dir wenigstens die Hälfte deiner Besitztümer geraubt haben. Alternativ musst du den Hintergrund Auge um Auge, Rache, Räuber oder Verhasster Feind besitzen.

Du kannst ein Volk wie z.B. Duergar oder eine breitere Gruppe wie z.B. Goblinoide auswählen. Wenn der SL es gestattet, kannst du auch die Bewohner eines bestimmten Landes oder einer Ortschaft oder die Angehörigen eines Stammes auswählen.

Vorteil: Der SG der Rettungswürfe gegen deine Zauber oder Fähigkeiten steigt um +1, wenn du sie gegen die gewählte Gruppe einsetzt. Ferner erhältst du einen Ausweichenbonus von +1 auf deine RK gegen ihre Angriffe.

Ziel: Töte eine angemessene Anzahl herausfordernder Gegner.

Abschlussverdienst: Du erhältst die Vorteile des Talents Verbesserter Kritischer Angriff gegenüber Angehörigen der von dir gewählten Gruppe. Dein Ausweichenbonus auf deine RK gegen ihre Angriffe steigt auf +2.

Festung (Quest)

Du willst eine Bastion errichten, an der sich deine Feinde die Nasen blutig schlagen.

Voraussetzungen: Du musst das Talent Anführer und wenigstens 10 kampffähige Anhänger (z.B. Kämpfer oder Waldläufer) besitzen.

Vorteil: Du kannst eine Bewegungsaktion aufwenden, um deinen Truppen Befehle im Kampf zu geben. Kreaturen unter deinem Befehl innerhalb von 18 m erhalten dadurch einen Moralbonus von +1 auf Angriffswürfe, einen Ausweichenbonus von +1 auf RK oder einen Bonus von +1 auf eine Art von Rettungswürfen (deine Wahl). Alle Kreaturen erhalten denselben Vorteil. Du kannst diesen Vorteil keinen Verbündeten verleihen, die nicht unter deinem Befehl stehen. Dies ist sprachabhängiger, geistesbeeinflussender Effekt.

Ziel: Errichte oder erobere eine Festung, in welcher wenigstens 200 Soldaten unterkommen können. Rüste sie mit wenigstens 100 kampffähigen Soldaten (oder entsprechendem) unter deinem Befehl aus. Du musst zudem Nahrungs- und Wasserreserven für wenigstens 6 Monate und entsprechende Geldmittel zur Bezahlung deiner Truppen für 6 Monate bereitstellen, falls du sie bezahlen musst.

Abschlussverdienst: Dein Befehlsbonus steigt auf +2 und seine Befehlsreichweite steigt auf 36 m. Ferner kannst du deinen Truppen zwei Befehle geben –du könntest so z.B. deinen Bogenschützen einen Bonus von +2 auf ihre Angriffswürfe und den Frontkämpfern einen Bonus von +2 auf ihre RK verleihen.

Fluchbeladen (Quest)

Dein Fluch lastet auf deiner Seele, als hinge dir ein Mühlstein um den Hals.

Voraussetzungen: Auf dir muss ein Fluch lasten, der nur durch eine Queste oder ein ähnliche großes Unterfangen aufgehoben werden kann, oder du musst den Hintergrund Verflucht besitzen.

Vorteil: Du erhältst Zauberresistenz in Höhe deiner Charakterstufe +5, da der Fluch alle Arten von Magie stört. Du kannst diese Zauberresistenz nicht senken, eigene Zauber und

magische Gegenstände wirken aber immer noch automatisch auf dich.

Ziel: Der Fluch wird aufgehoben oder du befreist dich von der Befleckung deines infernalischen Blutes (die Umstände variieren in beiden Fällen stark nach der Art des Fluches und werden vom SL bestimmt).

Abschlussverdienst: Du verlierst die oben beschriebene Zauberresistenz. Stattdessen erhältst du Zauberresistenz in Höhe deiner Charakterstufe +11 gegen schädliche Nekromantie-, Verwandlungs- und Verzauberungszauber und entsprechende zauberähnliche Fähigkeiten, da deine Aura sich weiteren Flügen widersetzt. Harmlose Zauber umgehen diese Zauberresistenz automatisch, egal ob dir dies gefällt oder nicht. Diese Zauberresistenz kann von dir freiwillig gesenkt werden.

Friedensstifter (Quest)

In diesem Ort muss jemand aufräumen und diese Aufgabe fällt offenbar dir zu.

Voraussetzungen: Du musst über 5 Fertigkeitstränge in Wahrnehmung verfügen und eine persönliche Motivation besitzen, in einer bestimmten Ortschaft aufzuräumen (z.B. könnte ein alter Freund dich um einen Gefallen bitten oder du dich niederlassen wollen). Alternativ musst du den Hintergrund Kopfgeldjäger oder Volksheld besitzen.

Vorteil: Wähle eine bestimmte Ortschaft aus. Wenn du dich in dieser befindest, steigt der SG von Fertigkeitwürfen für Einschüchtern gegen dich um +10. Du erhältst einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe und einen Ausweichenbonus von +1 auf deine RK gegen unerwünschte Elemente wie Kriminelle oder Raufbolde in deiner ausgewählten Ortschaft. Dieser Bonus steigt bei Kampfmanöverwürfen auf +2.

Ziel: Besiege 10 weitere Unruhestifter in deiner Ortschaft mit einem HG in Höhe deiner Charakterstufe oder mehr. Dabei musst du eine ernsthafte kriminelle Gefahr eliminieren oder auf andere Weise auf den Straßen aufräumen.

Abschlussverdienst: Du erhältst die Fähigkeit, eine neue Ortschaft beliebig oft auszuwählen, nachdem du in ihr wenigstens 1 Woche gelebt hast. Ferner erhältst du einen Bonus von +2 auf Initiativwürfe und einen Bonus von +1 auf Rettungswürfe, wenn du dich in deiner ausgewählten Ortschaft aufhältst.

Furchtloser Eifer (Quest)

Du bist bereit, für deinen Glauben zu sterben.

Voraussetzungen: Du musst ein geweihter heiliger (oder unheiliger) Streiter deines Glaubens sein und diese Weihe muss ein hochrangiger Angehöriger des Klerus ausgeführt haben. Alternativ musst du den Hintergrund Bote des Glaubens, Erbsünde oder Treue besitzen. Eine solche Ehre geht über die normalen Eide hinaus, welche von einem Kleriker oder Paladin verlangt werden.

Vorteil: Du kannst einmal am Tag einen Bonus von +2 auf einen Angriffs-, Rettungs-, Fertigkeitswurf oder Wurf auf die Zauberstufe addieren. Du kannst diesen Bonus einsetzen, nachdem der Wurf erfolgt ist und Erfolg oder Misserfolg bekanntgegeben wurden, aber ehe die Auswirkungen (z.B. Schaden) ausgewürfelt und zur Anwendung gebracht wurden. Solltest du 10 oder mehr Stufen oder Trefferwürfel besitzen, steigt dieser Bonus auf +4.

Ziel: Stirb im Dienste deines Glaubens und werde ins Leben zurückgeholt. Solltest du unter Umständen sterben, welche nichts mit deinem Glauben zu tun haben, dann erhältst du keinen Vorteil. Sollte dein SL dies gestatten, kannst du

stattdessen tot bleiben und einen neuen SC erschaffen, welcher von deinem heldenhaften Opfer inspiriert wird.

Abschlussverdienst: Wenn du gestorben und zurückgekehrt bist, wirst du zu einem lebenden Symbol deines Glaubens. Du kannst einmal am Tag als Standard-Aktion Angehörige deines Glaubens inspirieren. Dies verleiht ihnen für 1 Minute einen Moralbonus von +2 auf Angriffs- und Rettungswürfe. Dies ist ein geistesbeeinflussender, sprachabhängiger Effekt. Solltest du einen neuen Charakter erschaffen haben, welcher durch deinen letzten Charakter inspiriert wurde, dann erhält dieser neue SC einen Bonus von +2 auf einen Attributswert. Dabei kann es sich nicht um ein Attribut handeln, welches bereits einen Volksbonus erhalten hat. Der neue SC kann später dieses Talent wählen, wenn er die Voraussetzungen erfüllt.

Gründervater (Quest)

Das Land ruft nach dir – erobere es und errichte dein eigenes Reich!

Voraussetzungen: Du musst ein Gebiet von wenigstens 225 km² erkundet und für dich beansprucht haben.

Vorteil: In Wildnis, die niemand beansprucht und auf deinem eigenen Land erhältst du einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit, Überlebenskunst und Wahrnehmung. Solltest du 10 oder mehr Fertigkeitstränge in einer dieser Fertigkeiten besitzen, steigt der entsprechende Bonus auf +4.

Ziel: Erkunde und erobere ein Gebiet von wenigstens 2.250 km² und erringe dabei einen entscheidenden Sieg über einen herausfordernden Gegner. Du musst das Land zudem in deinem Namen oder dem eines Anführers beanspruchen, dem du direkt berichtest, und eine Burg oder andere Befestigung zu seiner Verteidigung errichten.

Abschlussverdienst: Du erhältst einen Bonus von +2 auf Initiative-, Angriffs- und Rettungswürfe auf dem von dir beanspruchten Land.

Lebensbewahrer (Quest)

Diejenigen, die du nicht retten kannst, verfolgen dich bis zu deinem letzten Atemzug.

Voraussetzungen: Du musst Zeuge des Todes eines engen Freundes oder Gefährten im Kampf geworden sein; dieser Tod muss vermeidbar gewesen sein, etwa weil er verblutet ist, nicht stabilisiert werden konnte oder an anhaltendem Giftschaden gestorben ist. Alternativ musst du den Hintergrund Krieg oder Tod eines Verwandten besitzen.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Heilkunde. Solltest du 10 oder mehr Fertigkeitstränge in Heilkunde besitzen, steigt dieser Bonus auf +4. Du kannst Erste Hilfe als Bewegungsaktion leisten und erleidest keinen Malus, wenn du tödliche Wunden ohne eine Heilertasche behandelst.

Ziel: Hole einen Verbündeten von den Toten zurück (dies schließt *Lebensatem* und *Wiedergeburt* ein).

Abschlussverdienst: Du und alle Verbündeten innerhalb von 3 m Entfernung zu dir erhalten einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Todeseffekte. Ferner kannst du einmal am Tag einen Zauber des 5. Grades oder höher, welcher zur Schule der Beschwörung (Heilung) gehört, spontan in *Lebensatem* umwandeln.

Magieforscher (Quest)

Du suchst nach neuen Anwendungsmöglichkeiten für magische Energie.

Voraussetzungen: Du musst einen neuen Zauber erschaffen haben oder den Hintergrund Das Wesen aller Dinge besitzen.

Vorteil: Wenn du einen selbstentwickelten Zauber wirkst, dann addiere +1 auf deine Zauberstufe. Ferner erhältst du einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Zauberkunde; solltest du über 10 oder mehr Fertikeitsränge in Zauberkunde verfügen, steigt dieser Bonus auf +4.

Ziel: Entwickle einen neuen Zauber des wenigstens 6. Grades.

Abschlussverdienst: Der SG der Rettungswürfe für alle von dir entwickelten Zauber steigt um +1, wenn du sie wirkst. Ferner kannst du bei Anwendung von metamagischen Talenten auf deine selbstentwickelten Zauber die Gradanpassung um 1 reduzieren. Dabei kannst du den Zaubergrad aber nicht unter den Ursprungsgrad senken.

Speziell: Damit ein selbstentwickelter Zauber von diesem Talent profitieren kann, muss es sich um einen wirklich neuartigen Zauber handeln. Leichte Abwandlungen vom Original (z.B. ein bunter *Licht*-Zauber oder *Spätzündender Feuerball* im Vergleich zu *Feuerball*) erhalten keinen Vorteil. Alchemisten können aus diesem Talent profitieren, als wären ihre Formeln und Extrakte Zauber.



Magnum Opus (Quest)

Du willst ein wahres Meisterstück erschaffen.

Voraussetzungen: Du musst entweder fünf oder mehr selbsterschaffene Kunstwerke von insgesamt wenigstens 5.000 GM Wert verkauft oder wenigstens fünf Aufführungen vor einem Publikum von 50 oder mehr Zuschauern vollzogen und dabei ein großartiges Ergebnis bei deinem Fertigkeitwürf für Auftreten erzielt haben. Alternativ musst du über den Hintergrund *Virtuose* verfügen.

Vorteil: Wähle eine Berufs- oder Handwerksfertigkeit aus. Wenn du bei dieser Fertigkeit 10 nimmst, dann behandle dein Würfelergebnis als eine 15.

Ziel: Verkaufe ein selbstgefertigtes Kunstwerk für wenigstens 25.000 GM oder vollziehe wenigstens 10 Auftritte vor einem Publikum von 100 oder mehr, während dir ein außergewöhnliches Ergebnis oder besser gelingt, oder gewinne als Künstler die Schirmherrschaft eines Landes- oder Stadtherren mit wenigstens 100.000 Untertanen. In jedem Fall musst du die oben gewählte Fertigkeit benutzen.

Abschlussfertigkeit: Du erhältst einen Bonus von +5 auf Fertigkeitwürfe für deine gewählte Fertigkeit und einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für alle anderen Berufs- und Handwerksfertigkeiten, in denen du wenigstens 1 Fertikeitsrang besitzt.

Monumentbaumeister (Quest)

Du wirst deinen Namen mit den von dir geplanten und errichteten Gebäuden unsterblich machen.

Voraussetzungen: Du musst in Wissen (Baukunst) 1 Fertikeitsrang besitzen und ein Gebäude im Wert von wenigstens 5.000 GM errichtet haben.

Vorteil: Wenn du ein Bauprojekt überwacht oder selbst vornimmst, dann senke die Kosten für Rohmaterialien um 10%. Du erhältst einen Bonus von +2 auf Fertikeitswürfe für Wissen (Baukunst). Solltest du mehr als 10 Fertikeitsränge in dieser Fertikeit besitzen, dann steigt der Bonus auf +4.

Ziel: Plane und errichte ein Gebäude im Wert von wenigstens 100.000 GM, das für dich selbst große persönliche Bedeutung besitzt. Es könnte sich z.B. um einen Tempel deiner Gottheit an einem Ort handeln, an dem ein alter Tempel zerstört wurde, oder um eine Akademie für Studenten, welche die Geheimnisse des Universums entschlüsseln wollen.

Abschlussverdienst: Der Wert aller früheren und künftigen, von dir konstruierten Gebäude (das zum Erreichen des Abschlusses errichtete Gebäude eingeschlossen) steigt um 10%, da dein Ruf sich verbreitet. Ferner können deine Arbeiter und du die doppelte Arbeitsleistung innerhalb eines Zeitintervalls erbringen, wenn du ein Bauprojekt überwacht.

Prophet (Quest)

Die Wahrheit wurde enthüllt und du bist auserwählt, sie zu überbringen.

Voraussetzungen: Du musst imstande sein, göttliche Zauber zu wirken und entweder eine Vision deiner Gottheit oder anderen, passenden übernatürlichen Wesenheit erhalten haben oder über den Hintergrund *Zeichen der Götter* verfügen.

Vorteil: Wenn du keiner bösen Gesinnung angehörst und eine nichtböse Gottheit verehrst, dann erhältst du einen heiligen Bonus von +1 auf deine RK für 1 Runde pro Zaubergrad, wann immer du einen vorteilhaften Zauber auf einen Verbündeten wirkst. Solltest du böse sein oder eine böse

Gottheit verehren, dann erhältst du einen unheiligen Bonus von +1 auf deine RK für 1 Runde pro Zaubergrad, wann immer du einen schädenden Zauber auf einen Gegner wirkst. Wenn du Zauber auf dich selbst wirkst, löst du den Vorteilseffekt dieses Talents nur aus, falls du dabei auch einen Verbündeten betrifftst.

Ziel: Bekehre eine angemessene Anzahl an Kreaturen zum Glauben an deine Gottheit.

Abschlussverdienst: Dein Vorteilsbonus auf die RK steigt auf +2 und gilt auch für Rettungswürfe mit identischer Wirkungsdauer.

Racheschwur (Quest)

Der Drang, die dir wichtigen Personen zu rächen, treibt dich zu großen Taten.

Voraussetzungen: Ein naher Familienangehöriger oder andere dir wichtige Person muss durch einen speziellen, herausfordernden Gegner oder dessen Diener getötet worden sein. Alternativ musst du den Hintergrund Rache oder Räuber besitzen.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +1 auf Rettungs-, Angriffs- und Waffenschadenswürfe gegen deinen ausgewählten Feind und dessen dir bekannte Diener.

Ziel: Halte deinen ausgewählten Gegner auf.

Abschlussverdienst: Du erhältst einen Bonus von +1 auf alle Rettungswürfe. Dieser Bonus ist kumulativ mit dem Bonus, den du durch dieses Talent gegen deinen Feind und dessen Diener erhältst, sollten sie den Questabschluss überleben.

Sagenhafter Dieb (Quest)

Du bist kein einfacher Dieb oder Einbrecher, sondern arbeitest an deiner eigenen Legende.

Voraussetzungen: Du musst wenigstens Schätze im Wert von 1.000 GM gestohlen haben, ohne dabei gefasst worden zu sein und Erinnerungsstücke an deine Fischzüge im Wert von wenigstens 500 GM behalten haben. Alternativ musst du den Hintergrund Gier besitzen.

Vorteil: Einmal am Tag kannst du bei einem Fertigkeitwurf für Mechanismus ausschalten zum Knacken eines Schlosses oder einem Fertigkeitwurf für Fingerfertigkeit bei einem Taschendiebstahl zwei Mal würfeln und das bessere Ergebnis behalten.

Ziel: Stehle einen berühmten, gut bewachten Schatz im Wert von wenigstens 50.000 GM, ohne Beweise für deine Beteiligung zu hinterlassen. Der Schatz muss von einer Mischung aus wenigstens 8 Fallen und/oder herausfordernden Gegnern geschützt werden. Wächter müssen dabei nicht besiegt, sondern nur umgangen werden. Auch musst du den Schatz nicht behalten und kannst hinterher mit dem Diebstahl auch angeben.

Abschlussverdienst: Du erhältst die Fähigkeit, eine Falle rückwirkend zu entschärfen. Wenn du eine Falle auslöst, kannst du einen Fertigkeitwurf für Mechanismus ausschalten mit einem Malus von -5 ablegen, um die Falle zu unterbrechen. Dies verhindert, dass sie sich aktiviert, entschärft sie aber nicht. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines IN-Modifikators +3 Mal einsetzen. Da die Falle immer noch bereit ist, könnte sie sich erneut aktivieren, falls du dich nicht sofort zurückziehst oder die Handlung wiederholst, welche die Falle beim ersten Mal ausgelöst hat.

Schande (Quest)

Eine frühere Schande verfolgt dich bis zum heutigen Tage.

Voraussetzungen: Du musst öffentlich beschämt worden sein oder über den Hintergrund Bastard verfügen. Sollte die

Schande deiner persönlichen Ehre oder gesellschaftlichen Stellung keinen deutlichen Schaden zugefügt haben, zählt sie nicht als Voraussetzung für dieses Talent. Sie kann auch gerechtfertigt gewesen sein, um zu zählen.

Vorteil: Wenn du beobachtet wirst, strengst du dich besonders an. Wenn du an einem Konflikt beteiligt bist, der von daran unbeteiligten beobachtet wird, erhältst du einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Fertigkeitwürfe.

Ziel: Du kannst das Questziel auf zwei Arten erreichen: Du kannst einen ausgewählten Gegner in einer Art und Weise besiegen, die der Öffentlichkeit klar deine Überlegenheit präsentiert. Oder du kannst deinen Wert auf andere Weise beweisen, etwa indem du einen Titel erlangst oder zum erwählten Helden einer Region wirst.

Abschlussvorteil: Dein neugefundenes Selbstvertrauen verleiht dir temporäre Trefferpunkte in Höhe deiner Charakterstufe, die keinem zeitlichen Ablauf unterliegen. Diese temporären Trefferpunkte erneuern sich jedes Mal, wenn du lange genug rastet, dass es zu einer natürlichen Heilung kommen würde, egal ob du dabei wirklich Trefferpunkte oder Attributspunkte zurückerlangst (siehe *Grundregelwerk*, S. 191).

Schlächter (Quest)

Durch ihren Tod ermöglichen dir die bedauernswerten Schwächlinge, welche diese Welt bevölkern, den Weg zu wahrer Größe.

Voraussetzungen: Du musst wenigstens 50 intelligente Nichtkombattanten zu deiner persönlichen Bereicherung oder gänzlich grundlos töten. Alternativ musst du über den Hintergrund Blut an den Händen, Blutdurst oder Totschlag verfügen.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Einschüchtern. Solltest du über 10 oder mehr Fertigkeitseränge in Einschüchtern verfügen, steigt dieser Bonus auf +4. Wenn du eine intelligente Kreatur tötest, erhältst du für 1 Minute einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe und Würfe auf die Zauberstufe; dieser Bonus ist nicht mit sich selbst kumulativ.

Ziel: Töte wenigstens 200 weitere intelligente Nichtkombattanten, dann töte einen herausfordernden Gegner, welcher dich entweder der Gerechtigkeit zuführen oder dir deine Position streitig machen will.

Abschlussverdienst: Jede erschütterte Kreatur erleidet die doppelten Mali, wenn sie dich angreift, gegen deine Fähigkeiten Rettungswürfe ablegt oder gegen dich Fertigkeiten einsetzt.

Schlachtfeldheiler (Quest)

Selbst während der hitzigsten Schlacht riskierst du Leib und Leben für deine Verbündeten.

Voraussetzungen: Du musst erfolgreichen einen Zauber der Schule der Beschwörung (Heilung) auf einen Verbündeten wirken, nachdem dich ein Gelegenheitsangriff getroffen hat, oder über den Hintergrund Geheilte, Kaplan oder Schlacht verfügen.

Vorteil: Wenn du aufgrund erlittenen Schadens (andauernden Schaden eingeschlossen) einen Konzentrationswurf ablegen musst, wird der SG des Konzentrationswurfes bestimmt, als hättest du nur den halben Schaden erlitten.

Ziel: Provoziere insgesamt 20 Gelegenheitsangriffe durch das Wirken von Zaubern der Schule der Beschwörung (Heilung) auf Verbündete. Diese Zauber müssen nicht gelingen, um zu gelten.

Abschlussverdienst: Konzentrationswürfe für Zauber der Schule der Beschwörung (Heilung) gelingen dir automatisch, auch wenn du Schaden erleidest.



Unvergessen (Quest)

Du suchst nach einer dir wichtigen Person und betest, dass sie noch am Leben ist.

Voraussetzungen: Du musst einen dir nahen Verwandten, Ehegatten oder andere wichtige Person besitzen, welche niemals von einer Reise zurückgekehrt ist, gefangengenommen wurde oder anderweitig spurlos verschwunden ist, oder über den Hintergrund Große Katastrophe verfügen.

Vorteil: Deine hartnäckige Entschlossenheit senkt jeden nichttödlichen Schaden, den du erleidest, um 1 Punkt (Minimum 1 Punkt nichttödlicher Schaden). Du erhältst zudem einen Bonus von +1 auf Willenswürfe.

Ziel: Finde die verlorene, dir wichtige Person lebend und besiege dabei einen herausfordernden Gegner entscheidend, der euch getrennt gehalten hat.

Vervollständigung: Du erhältst einen Bonus von +1 auf alle Rettungswürfe, nicht nur auf Willenswürfe. Sollte die dir wichtige Person tot sein, verlierst du alle Vorteile aus diesem Talent, bis du ihren Körper und eventuell auch ihre Seele zur Ruhe gelegt hast. Dies gibt dir den Vervollständigungsvorteil zurück, nicht aber die Senkung erlittenen nichttödlichen Schadens.

Verblasste Erinnerung (Quest)

Du kannst dich einfach nicht mehr an ein wichtiges Ereignis in deiner Vergangenheit erinnern.

Voraussetzungen: Dauerhafter Gedächtnisverlust oder der Hintergrund Wiedergeboren.

Vorteil: Die Wirkungsdauer aller geistesbeeinflussenden Zauber wird bei dir halbiert (vorteilhafte eingeschlossen;

Minimum 1 Runde). Aufgrund deines nachfragenden Wesens erhältst du einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung. Solltest du über 10 oder mehr Fertigkeitsebenen in Wahrnehmung verfügen, steigt dieser Bonus auf +4.

Ziel: Erlange den Gutteil deiner verlorenen Erinnerungen zurück. Dies mag einen Wunsch, die Hilfe eines göttlichen Wesens, das Durchleben eines früheren Wesens oder die Konfrontation mit der Situation erfordern, welche zu deinem Gedächtnisverlust geführt hat. Dabei muss dir ein herausfordernder Gegner begegnen, wenn auch nicht zwangsläufig in einer direkten Konfrontation.

Abschlussverdienst: Du würfelst Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte zwei Mal und nutzt das bessere Ergebnis.

Speziell: Die Wiederherstellung von Erinnerungen mit schwächeren Mitteln als Wunder oder Wunsch zählt nicht als Qualifikation für die Voraussetzungen.

Verdammt (Quest)

Seit frühester Kindheit ist es dir vorherbestimmt, alles bei deiner Jagd nach Macht zu opfern.

Voraussetzungen: Du musst einen freundlichen Kontakt mit einem Externaren böser Gesinnung gehabt haben, welcher als herausfordernder Gegner durchgehen würde, eine scheusalbezogene Blutlinie wie Abyssische oder Infernalische Blutlinie besitzen, direkt von Scheusale abstammen (z.B. Volkszugehörigkeit Tiefpling oder Halb-Scheusal) oder den Hintergrund Das Scheusal oder Von Scheusalen adoptiert besitzen.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 auf charismabasierende Würfe gegenüber Externaren böser Gesinnung und

einen Bonus von +1 auf den SG von Zaubern und zauberähnlichen Fähigkeiten, die du gegen solche Kreaturen einsetzt. Du erleidest einen Malus von -2 auf charismabasierende Würfe gegenüber Kreaturen guter Gesinnung.

Ziel: Verkaufe deine Seele einem bösen Externaren.

Abschlussverdienst: Du erhältst einen Verbesserungsbonus von +2 auf einen Attributswert deiner Wahl. Dieser Verbesserungsbonus kann nicht gebannt oder entfernt werden, solange dazu keine Gottheit direkt beiträgt. Er zählt als übernatürliche Fähigkeit. Zudem erhältst du einen Bonus von +2 auf Würfe auf die Zauberstufe (Bannwürfe und Würfe zum Umgehen von Zauberresistenz eingeschlossen) gegen Externare guter Gesinnung. Solltest du sterben, während dein Seelenpakt aktiv ist, kannst du nur mit Erlaubnis des bösen Externars von den Toten zurückgeholt werden. Du verlierst sofort und dauerhaft diese Abschlussverdienste, solltest du gegen den Pakt verstoßen, bei dem du deine Seele verkauft hast, oder einen Rückzieher machen. Du behältst aber die Grundvorteile des Talents.

Verlorenes Erbe (Quest)

Was einst deiner Familie gehört hat, soll wieder dir gehören.

Voraussetzungen: Deine Familie muss Ansprüche auf einen Erbtitel oder eine Position besitzen, der, bzw. die ihr nicht mehr gehören. Alternativ musst du den Hintergrund Entehrte Familie besitzen. Du kannst dieses Talent wählen, ohne von dem verlorenen Titel zu wissen.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +1 auf charismabasierende Attributs- und Fertigkeitwürfe.

Ziel: Erlange den verlorenen Familienanspruch für dich oder ein anderes Familienmitglied zurück. Dabei musst du einen herausfordernden Gegner entscheidend besiegen, der dir dein Geburtsrecht verweigert.

Abschlussverdienst: Du erhältst einen Bonus von +1 auf Weisheitswürfe, weisheitsbasierende Fertigkeitwürfe und Willenswürfe.

Speziell: Solltest du deine Position zurückerlangen können, ohne einen herausfordernden Gegner zu besiegen, kannst du dieses Questtalent immer noch zu einem späteren Zeitpunkt abschließen, falls ein passender herausfordernder Gegner später erneut versucht, dir dein Geburtsrecht zu stehlen.

Wahre Liebe (Quest)

Du hast die Liebe gefunden, doch das grausame Schicksal hat sie dir wieder genommen.

Voraussetzungen: Du musst die Liebe bei einer Person gefunden haben, mit der du nicht zusammen sein kannst, einen Geliebten/eine Geliebte haben oder den Hintergrund Der/Die Geliebte, Der Liebe wegen oder Gegenwärtige Beziehung besitzen. Zu den möglichen Komplikationen gehören Entfernung, dass deine Liebe möglicherweise mit jemand anders zusammen ist, deine Gefühle nicht erwidert werden oder eure Beziehung verboten ist.

Vorteil: Du addiert +1 auf die effektive Zauberstufe und den SG für Rettungswürfe gegen deine Zauber und zauberähnlichen Fähigkeiten der Kategorie Gefühl. Ferner erhältst du einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Motiv erkennen. Solltest du 10 oder mehr Fertigkeitstränge in Motiv erkennen besitzen, steigt dieser Bonus auf +4.

Ziel: Finde eine Möglichkeit, mit deiner wahren Liebe zusammen zu sein, selbst wenn ihr vielleicht nicht formell heiraten könnt.

Abschlussvorteil: Das Wissen, dass deine Liebe auf deine Rückkehr wartet, verleiht dir einen Bonus von +2 auf Angriffs-, Rettungs- und Fertigkeitwürfe, wenn auf weniger

als ein Viertel deiner Gesamtrefferpunkte reduziert wirst (temporäre Trefferpunkte werden bei der Berechnung nicht berücksichtigt). Du verlierst diesen Abschlussvorteil, falls die Beziehung zu deiner wahren Liebe enden sollte (dies schließt auch den Tod mit ein).

Speziell: Nach Maßgabe des SL kannst du die wahre Liebe bei einer anderen Person finden als jener, die du bei der Wahl dieses Talents ursprünglich bestimmt hast. In diesem Fall war deine erste Wahl falsch und du hast dies erst erkannt, als du die wirklich Richtige für dich gefunden hast.

Wiederauferstanden (Quest)

Dem Tod zu entrinnen hat deine Verbindung zum Leben gestärkt, dich zugleich aber mit einem Wunsch nach Antworten erfüllt.

Voraussetzungen: Entweder wurdest du getötet und ins Leben zurückgeholt oder du besitzt den Hintergrund Verflucht oder Dem Tod überlassen.

Vorteil: Du stirbst erst, wenn deine negativen Trefferpunkte deiner Konstitution +4 oder mehr entsprechen. Einmal am Tag kannst du dich rein mit der Kraft deines Willens als Standard-Aktion zum Weitermachen zwingen und so 1 temporären Trefferpunkt pro Trefferwürfel erhalten. Diese temporären Trefferpunkte halten 10 Minuten lang an.

Normal: Du stirbst, wenn deine negativen Trefferpunkte deinem Konstitutionswert entsprechen oder diesen überschreiten.

Ziel: Du triffst deine Gottheit oder deren Herold und hörst ihre bzw. seine Worte. Solltest du ein Pantheon von Göttern verehren, musst du eines seiner Mitglieder treffen und hören, ein Herold reicht in diesem Fall nicht aus. Solltest du keine spezifische Gottheit verehren, bestimmt der SL eine passende Wesenheit, deren Worte du vernehmen musst.

Abschlussverdienst: Du erhältst einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Furcht- und Todeseffekte. Ferner steigt die effektive Zauberstufe jedes auf dich gewirkten Zaubers der Schule der Beschörung (Heilung) hinsichtlich der auf dich wirkenden Effekte um +1.

Wildes Herz (Quest)

In deiner Brust schlägt das Herz eines wilden Tieres.

Voraussetzungen: Du musst aufgrund eines traumatischen Ereignisses oder längeren Wildnisaufenthaltes in primitive Verhaltensweisen zurückgefallen sein oder über den Hintergrund Von Tieren adoptiert verfügen.

Vorteil: Wenn du einen Moralbonus auf Stärke- oder Angriffswürfe erhältst (z.B. durch *Heldenmut* oder die Klassenfertigkeit des Barbaren Kampfrausch), dann erhältst du zudem einen Bonus von +2 auf stärke- und geschicklichkeitsbasierende Attributs- und Fertigkeitwürfe und einen Bonus von +1 auf Reflexwürfe, solange der Effekt des Moralbonus anhält.

Ziele: Umwerbe und heirate oder gehe eine feste Beziehung zu einer Person aus einer zivilisierten Kultur ein. Diese Beziehung muss auf Liebe basieren, nicht auf Geld, Zwang oder Täuschung.

Abschlussverdienst: Verzögere die Mali der Zustände Entkräftet, Erschöpft, Erschüttert und Kränkelnd nachdem du sie erhalten hast für 1 Runde. Solltest du bereits unter einem dieser Zustände leiden und dieser erneuert werden, dann bietet dieses Talent keine Vorteile. Auch wenn du die Auswirkung eines Zustandes ignorieren kannst, besitzt du ihn dennoch. Solltest du also z.B. Erschüttert sein und erneut Erschüttert werden, während du von diesem Talent profitierst, wirst du ganz normal Verängstigt.



2 ZWISCHEN DEN ABENTEUERER



Fin Halblingbarde mit einem Blechohr, eine ausländische Zelotin und eine Verrückte, die mit ihrem Fuchs spricht“, schnaubte Alain. „Kein Wunder, dass sie uns keinen Einlass gewähren wollten.“

„Als ob du in irgendeiner Weise liebenswert wärst“, erwiderte Feiya. „Wie war das denn mit den Wachen im letzten Ort? Diejenigen, die warteten, bis du das Stadttor halb durchschritten hattest, um dir dann ihre Speere in den Rücken zu stoßen?“

„Ein Missverständnis“, murrte Alain. „Wie hätte ich denn wissen können, dass ihre Brüder bei der Schlacht am Zerbrochenen Rad dabei gewesen sind?! Und das war damals auch nichts Persönliches – wer erinnert sich denn schon an all die Bauern, die im Kampf niedergemacht werden?“

„Sie taten es“, verwies Feiya. Zu ihren Füßen gab der merkwürdige kleine Fuchs ein Bellen von sich, das auf unheimliche Weise Gelächter ähnelte.

„Bah!“ Alain winkte ab. „Die niederen Stände sind so sentimental...“

EINLEITUNG

In vielen Kampagnen ist die Rückkehr in die Stadt oder die Zivilisation nach einem Abenteuer eine Unterbrechung der eigentlichen Aktivitäten deines Charakters. Du verkaufst die Beute, ergänzt deine Ausrüstung, kaufst Zaubersprüche und wartest vielleicht noch, bis der Magier der Gruppe damit fertig ist, ein paar Schriftrollen niederzuschreiben. Es gibt aber noch viele andere Dinge, welche man zwischen den Abenteuern in einer Stadt erledigen kann – vielleicht will dein Charakter an einer Militärakademie trainieren, eine Gilde gründen, einen Tempel errichten, ein neues Haustier ausbilden und dergleichen. Normalerweise müsstest du mit den anderen Spielern um die Aufmerksamkeit des SL wetteifern, ihm erklären, was dein Charakter vorhat und mit ihm feilschen, wie lange dies dauern dürfte. Die folgenden Regeln dagegen erlauben klar festzulegen, was während eines Tages möglich ist, so dass du einen Zeitplan für den Zeitraum zwischen den Abenteuern aufstellen und danach wieder auf selbige ausziehen kannst.

Selbst wenn du die Regeln nicht nutzen willst, um zusätzliches Gold zu verdienen oder dich im Ort als Betreiber eines Geschäftes zu betätigen, gibt es bei der Nutzung dieses Systems rollenspielerische und kampagnenbezogene Vorteile. Sollte dein Charakter z.B. ein Haus bauen oder erwerben, besitzt er einen bequemen, eigenen Platz, an dem er sich zwischen den Abenteuern ausruhen kann. Indem du dem Haus ein paar weitere Räume hinzufügst, erschaffst du so eine Operationsbasis für die ganze Gruppe. Zudem zählt so ein Heim hinsichtlich deiner Teleportationszauber als „sehr vertraut“. Sollte es über einen Altar deiner Gottheit verfügen, kannst du es sogar als Ziel für *Rückruf* nutzen.

Wenn du ein Geschäft besitzt, kann der SL damit verbundene Kampagnenereignisse und Belohnungen verknüpfen. Du könntest EP erhalten, wenn dein Geschäft die ersten 1.000 GM Gewinn abwirft oder die ersten 100 Punkte an Gütern produziert hat. Solltest du ein Restaurant führen, könnte der König von deinen berühmten Kreationen hören und zu Besuch kommen. Solltest du ein Gastwirtschaft leiten, könnten sich dort junge Abenteurer die Zeit vertreiben, die hoffen, dass ein Teil deines Glücks und Erfolges auf sie überwechselt. In beiden Fällen könnte der SL dich statt mit EP mit Einfluss belohnen.

Ein Gebäude zu besitzen oder eine Organisation zu führen ist natürlich auch mit Risiken verbunden. Deine Feinde könnten versuchen, deine Schenke niederzubrennen oder dich zuhause anzugreifen. Wenn du eine Diebesgilde gründest und dann monatelang fort bist, könnte ein anderer Schurke die Gilde übernehmen und diese gegen dich aufhetzen. Falls ein Drache die Stadt angreift, könnte er dein Haus zerstören (und dir so einen perfekten Grund liefern, das Questtalent Erzrivale zu wählen, siehe Kapitel 1). Wenn du in eine Gemeinschaft investierst, wirst du zu einem Teil davon - in guten wie in schlechten Zeiten. Der SL sollte diese Beteiligung nutzen, um die Kampagne zu bereichern, nicht aber um immer nur deinen Charakter anzugreifen oder zu zwingen, auf Abenteuer auszugehen.

Das System für die Zeit zwischen den Abenteuern soll möglichst viel Entscheidungsspielraum in die Hände der Spieler dahingehend legen, was ihre Charaktere in dieser Zeit machen. Es geht davon aus, dass der Leser dieses Kapitels ein Spieler ist; natürlich hat der SL immer noch die Kontrolle über die Kampagne und damit auch das letzte Wort darüber, was letztendlich mithilfe dieses Systems möglich ist. Die Regeln sollen ihn entlasten und mehr Zeit zur Erschaffung von Abenteuern und anderen Bereichen der Kampagne geben.

ÜBERBLICK

Die wichtigsten Bereiche der Regeln für die Zeit zwischen den Abenteuern, auf die du häufig zurückgreifen wirst, sind die folgenden Dinge:

- Begriffserklärungen (siehe unten).
- Wie man sich Kapital in Form von Arbeit, Einfluss und Gütern erarbeitet (Seite 77).
- Die Abfolge der Phasen zwischen den Abenteuern (Seite 81).
- Welche Aktivitäten bei diesem System möglich sind (Seite 84).
- Das Erbauen von Räumen, die Spielwerte und Bauanforderungen für Gebäude wie etwa Gildenhallen und Tempel sowie das Rekrutieren von Teams wie Lehrlingen und Wachmannschaften (Seiten 107-113).
- Positive und negative Ereignisse, welche zwischen Abenteuern eintreten könnten (Seite 114).
- Übersichtsbogen zur Planung für die Zeit zwischen den Abenteuern (Seite 130).

BEGRIFFSERKLÄRUNGEN

Dieser Abschnitt erklärt die Grundbegriffe des Systems für die Zeit zwischen den Abenteuern. Es verwendet bestehende Charaktereigenschaften wie Fertigkeiten- und Rettungswürfe, bekannte Ressourcen wie Goldmünzen und neue Ressourcen, die speziell mit diesem System genutzt werden. Dies alles zusammen ermöglicht es dir, deine Ziele zu erreichen.

Anhänger: Anhänger sind eine Kategorie von Arbeit, welche durch das Talent Anführen oder auf andere Weise erlangt werden. Anhänger nutzt man wie Arbeit, sie werden aber nicht wie Kapital verbraucht, da sie dir gegenüber loyal sind und dich nicht nach Abschluss der Aktivität wieder verlassen. Siehe auch Anhänger einsetzen auf Seite 80.

Arbeit: Diese Kapitalressource repräsentiert Arbeiter, welche Aufgaben oder Arbeiten leisten. Es können angeheuerte Tischler sein, die ein Gebäude errichten, bezahlte Schläger, welche Schutzgelder erpressen und Assistenten, die bei der Herstellung von Gegenständen helfen oder Verletzungen behandeln. Wieder andere sind Angestellte, die während deiner Abwesenheit dein Geschäft führen.

Baupunkte: Ein Baupunkt (BP) ist eine Maßeinheit für Reichtum und Produktivität, welche in den Königreichsregeln (siehe Kapitel 4) genutzt wird. Dieses System für die Zeit zwischen den Abenteuern verwendet in der Regel keine BP. Sollten zugleich aber auch die Königreichsregeln genutzt werden, kannst du eventuell BP auch zwischen den Abenteuern aufwenden. Baupunkte stellen eine Kombination von Ansehen, Arbeit, Einfluss und Gütern in einem weitaus größeren Maßstab dar.

Einfluss: Unter Einfluss versteht man die Fähigkeit, andere Bewohner der Ortschaft dazu zu bringen, dir Gefallen zu tun oder ihre Fertigkeiten einzusetzen, um etwas zu erreichen (dies ist das Gegenstück zu Arbeit, welche harte, körperliche Arbeit umfasst). Einfluss kann z.B. genutzt werden, um einen Händler dazu zu bringen, die Bedingungen eines Vertrages zu ändern, oder einen Politiker davon zu überzeugen, dass er dir einen Gefallen tut.

Gebäude: Ein Gebäude ist ein von dir erbautes oder erworbenes Bauwerk wie z.B. ein Haus, ein Tempel oder eine Gastwirtschaft. Das System für die Zeit zwischen den Abenteuern ermöglicht es dir, Gebäude aus spezialisierten Räumen zu erbauen – siehe Räume und Teams auf Seite 90.

Geschäft: Ein Geschäft ist ein Gebäude oder eine Organisation, durch die du eine oder mehrere Kategorien an Kapital erhältst, z.B. eine Schmiede oder Diebesgilde.

Goldmünzen: Goldmünzen (oder GM) sind die Kategorie für das Geld des Charakters, welches er durch das Plündern

besiegter Monster oder mittels Fertigkeitswürfe für Beruf oder Handwerk erlangt. Viele Aktivitäten erfordern den Einsatz von GM.

Güter: Unter Gütern versteht man Gegenstände, welche für eine Aktivität erforderlich sind. Es kann sich um Verbrauchsgegenstände oder feste Einrichtungen handeln. Beim Bau eines Gasthauses wären Güter z.B. das Baumaterial, die Tische und Stühle sowie das Essen und die Getränke, welche du verkaufen willst. Güter sind eine abstrakte Kategorie an Kapital, so dass du nicht Buchführung betreiben musst, wie viele Steine für ein Fundament und wie viel Bauholz für die Wände erforderlich sind, oder wie viele Gewürze in der Küche lagern. Güter können auch natürliche Ressourcen wie fruchtbaren Boden oder eine Quelle repräsentieren; in diesem Fall werden solche Güter natürlich nicht bewegt, sondern du wendest Kapital auf, um einen Ort mit solchen Ressourcen zu erlangen.

Kapital: Unter Kapital versteht man jede Art von Ressource, die du während der Zeit zwischen den Abenteuern aufwenden kannst: Arbeit, Baupunkte, Einfluss, GM, Güter, Magie und Tage. Du kannst Kapital für mehrere, unterschiedliche Aktivitäten einsetzen, z.B. dem Errichten von Gebäuden, Rekrutieren von Anhängern und Erlernen von Talenten im Rahmen einer Umschulung. Solltest du aufgrund einer Situation oder eines Ereignisses mehr Kapital verlieren, als du besitzt, wird dein Kapital auf 0 reduziert. Du kannst allerdings keine Schulden machen und in die roten Zahlen geraten.

Magie: Unter Magie versteht man die dir verfügbare magische Macht. Manche Aktivitäten wie z.B. das Heilen kranker Bauern in den Elendsvierteln oder der Bau einer magischen Bibliothek verlangen speziell nach dieser Kapitalressource.

Organisation: Dies ist eine Gruppe, die deinen Weisungen gehorcht, z.B. ein Kult, eine Diebesgilde oder eine Söldnerkompanie. Eine Organisation besitzt möglicherweise ein Hauptquartier. Das System für die Zeit zwischen den Abenteuern gestattet es dir, Organisationen aufzubauen, welche aus spezialisierten Teams bestehen (siehe Räume und Teams auf S. 90).

Tag: Das System für die Zeit zwischen den Abenteuern verwendet als Zeiteinheit Tage anstelle von Stunden, Minuten oder Runden. Die meisten Aktivitäten benötigen als Zeitaufwand wenigstens 1 Tag.

KAPITALERWERB

Arbeit, Einfluss, Güter und Magie sind das Rückgrat des Systems für die Zeit zwischen den Abenteuern. Diese Arten von Kapital werden für viele Aktivitäten benötigt. Es gibt zwei Möglichkeiten, Kapital zu erlangen: Du kannst es erwerben oder dir verdienen.

Kapital erwerben: Am einfachsten gelangt man an Kapital, indem man es erwirbt. Man kauft Material, besticht Leute, bezahlt Verwaltungsgebühren, heuert Arbeiter an und dergleichen. Arbeit, Einfluss, Güter und Magie haben pro Einheit jeweils eigene Preise in GM, vergleiche dazu Tabelle 2-1: Kapitalwerte. Solltest du eine Art von Kapital benötigen, kannst du GM aufwenden, um sie genauso zu erhalten, wie du ein *Schwert* +1 kaufen oder die Dienste eines Zauberkundigen erlangen kannst, der *Fluch brechen* auf dich wirkt. Eine Einheit Güter kostet beispielsweise 20 GM. Wenn du 5 Punkte an Gütern zur Reparatur deiner Schenke benötigst, kannst du diese Menge mit 100 GM (5 x 20 GM) erwerben. Kapital zu erwerben ist die schnelle, aber auch teure Methode.

Kapital verdienen: Viele Aktivitäten zwischen den Abenteuern ermöglichen es dir, Kapital zu erwerben, sei es im Rahmen gewöhnlicher Arbeiten mittels Berufs- oder Handwerksfertigkeiten oder im Rahmen des Gewinns aus dem Betrieb eines

DIE ZEIT ZWISCHEN ABENTEUERN UND DER AUFBAU EINES KÖNIGREICHES

Das vorliegende System stellt eine Brücke zwischen persönlichen Vorhaben (wie dem Herstellen einer neuen Rüstung) oder großflächigen Aufgaben (wie dem Regieren eines Reiches) dar. Diese Regeln sollen die jeweils anderen Bereiche nicht ersetzen, sondern sie verbinden. In einigen Fällen können sie leicht den Regeln in Kapitel 4 für den Aufbau von Königreichen widersprechen. Letztere erlauben den Bau jeder Art von Gebäude in 1 Monat, selbst wenn dies – z.B. im Falle eines großen Palastes – unter Nutzung der Regeln für die Zeit zwischen Abenteuern deutlich länger dauern würde. Der Grund dafür ist, dass der Herrscher eines Reiches Baupunkte aufwenden kann, um unglaubliche Mengen an Ressourcen aufzuwenden und Dinge geschehen zu lassen, zu denen selbst beliebte Helden nicht in der Lage sind, indem sie Gold ausgeben und Gefallen einfordern. Sollte dein SL beide Systeme verwenden und es zu Widersprüchen kommen, entscheidet der SL, welche Methode bei der vorliegenden Situation zur Anwendung kommt. Dabei sollte er sich davon leiten lassen, welche Regeln passender und effizienter erscheinen.

Geschäftes wie etwa einer Schenke oder eines Gasthauses (siehe die Aktivität Kapital verdienen auf S. 86). Das Verdienen von Kapital entspricht quasi dem Einsatz eines Talents zum Herstellen eines magischen Gegenstandes: Man muss Arbeit erbringen, um den Gegenstand herzustellen, dafür aber nur den halben Marktpreis entrichten, weil man nur Material usw. erwerben muss. Sollte eine Aktivität besagen, dass sie Kapital erzeugt, kannst du die aufgeführte Menge an Kapital erlangen, indem du die genannte Menge an Tagen und GM aufwendest. Dabei ist die benötigte Menge an GM stets die Hälfte des Betrages, der zum Kauf einer Einheit der entsprechenden Kapitalressource erforderlich ist – siehe auch Tabelle 2-1 unter Verdienst. Einfluss hat beispielsweise einen Kaufpreis von 30 GM pro Punkt. Wenn du selbst Zeit aufwendest, kannst du dir 1 Punkt Einfluss für jeweils 15 GM verdienen. Wenn du dich also unter Volk mischen willst, um dir 3 Punkte Einfluss zu verdienen, musst du 1 Tag aufwenden und 45 GM (3 x 15 GM) aufwenden, um dir diese 3 Punkte Einfluss zu verdienen. Das Verdienen von Kapital dauert länger, ist aber viel billiger, als es zu kaufen. Es ist leichter, den Überblick über dein erlangtes Kapital zu behalten, wenn du die GM-Kosten gleich nach Erfüllung der sonstigen Bedingungen (d.h. dem Zeitaufwand usw.) entrichtest. Andernfalls musst du noch über Kapital Buchführen, welches du noch nicht besitzt, weil du nicht alle Bedingungen erfüllt hast.

TABELLE 2-1: KAPITALWERTE

KAPITAL	GEKAUFT		VERDIENT
Arbeit	20 GM	10 GM	
Einfluss	30 GM	15 GM	
Güter	20 GM	10 GM	
Magie	100 GM	50 GM	

Dieses Kapitel geht davon aus, dass du das System für die Zeit zwischen den Abenteuern nutzt, um Kapital zu verdienen,

statt es zu kaufen. Alle GM-Werte beziehen sich daher auf die Spalte Verdient.

Solltest du das System nicht zum Verdienen von Kapital nutzen, sondern Kapital z.B. als Belohnung erhalten oder schnell etwas mit Goldmünzen erwerben wollen, dann kostet der Gegenstand oder die Dienstleistung entsprechend der Spalte Gekauft das Doppelte.

Stell dir den Erwerb von Kapital so vor: Ein Fremder kommt in die Stadt und wirft mit Geld um sich, damit passiert, was er will. Es ist effektiv, allerdings neigen die Einheimischen dazu, ihre Arbeit überteuert zu verkaufen und könnten eine angeberische Zurschaustellung von Reichtum sogar missbilligen. Das Verdienen von Kapital ist dagegen die Zusammenarbeit mit den Einheimischen und die Integration in die Gemeinschaft, um Dinge zu erreichen. Letzteres dauert zwar länger, dafür sind die Preise angemessen und die Einheimischen wissen das ehrliche, nicht arrogante Auftreten zu schätzen.

Wenn du Kapital kaufst oder verdienst, kannst du es entweder für später ansparen oder sogleich für eine Aktivität

zwischen den Abenteuern einsetzen. Da Kapital eine Abstraktion ist, liegt es an dir und dem SL, die Einzelheiten zu bestimmen. Aus rollenspielerischen Gründen solltest du es aber so erklären, wie es für deinen Charakter und die Kampagne am passendsten ist.

Ungelernte Arbeit: Du kannst in einer Ortschaft 1 Tag aufwenden, um 5 SM zu verdienen (ein ungelerner Arbeiter verdient eigentlich 1 SM am Tag, allerdings geht dieses System davon aus, dass ein Spielercharakter aufgrund seiner Klassenfähigkeiten fähiger als der durchschnittliche nichtausgebildete Arbeiter oder Assistent ist und so an einem Tag auch mehr verdienen kann). Alternativ kannst du dich entscheiden, 1 Punkt Arbeit, Einfluss, Güter oder Magie zu verdienen. Dabei sind weder besonderes Wissen noch ein Fertigkeitwurf erforderlich.

Beispiel: Marks Charakter baut ein Haus. Er möchte 1 Punkt Arbeit erlangen, den er in den Hausbau investieren will. Er entscheidet sich, 1 Tag aufzuwenden und 10 GM zu bezahlen, um 1 Punkt Arbeit zu verdienen, statt 1 Punkt Arbeit mit 20 GM direkt zu kaufen. Dann setzt er diesen 1 Punkt Arbeit für die Voraussetzungen des Hausbaus ein. Aus Sicht des Rollenspielers erklärt Mark, er hätte den Tag genutzt, um ein Fundament für sein Haus auszuheben, und 10 GM zum Erwerb von Werkzeug und Baumaterialien für das Fundament aufgewandt.

Beispiel: Lauras Charakter will eine Schmiede bauen und benötigt 1 Punkt Arbeit. Sie entscheidet sich, 1 Tag aufzuwenden und 10 GM zu bezahlen, um 1 Punkt Arbeit zu verdienen. Diesen Punkt spart sie aber zum späteren Gebrauch an. Da eine Bauarbeitertätigkeit für Lauras Charakter unpassend wäre, erklärt sie, dass er den Tag damit verbringt, für einen örtlichen Steinmetz Botengänge und Auslieferungen zu tätigen, der im Gegenzug verspricht, beim Bau der Schmiede zu helfen. Die Goldkosten werden zwar eigentlich erst später fällig, doch um sich die Buchhaltung zu erleichtern und sich den 1 Punkt Arbeit notieren zu können, bezahlt Laura den GM-Preis sofort. Sie muss nicht notieren „1 Punkt Arbeit von einem Steinmetz“, da die genaue Art der Arbeit nur hinsichtlich des Rollenspiels interessant ist. Keine der aufgeführten Aktivitäten zwischen den Abenteuern erfordert spezifische Arten von Arbeit.

Gelernte Arbeit: Wenn du Fertigungsstufen in einer nützlichen Fertigkeit besitzt, kannst du 1 Tag aufwenden, um durch Arbeit mehr Kapital in einer Ortschaft zu verdienen, als dies einem ungelerten Arbeiter möglich wäre. Dies umfasst auch gegebenenfalls illegale Tätigkeiten – so könntest du einen Tag lang Fingerfertigkeit einsetzen, um als Straßenmagier mit Tricks Geld zu verdienen. Du könntest dich aber auch den Tag über als Taschendieb betätigen.

Wähle eine Art von Kapital (Arbeit, Einfluss, Güter oder Magie) oder GM und lege einen Fertigkeitwurf ab. Du kannst auf diesen Wurf 10 nehmen.

Solltest du GM wählen, dann teile das Ergebnis des Wurfes durch 10, um zu bestimmen, wie viele GM du an diesem Tag verdienst. Solltest du z.B. ein Wurfergebnis von 16 erzielen, dann verdienst du 1,6 GM bzw. 1 GM und 6 SM an diesem Tag (es wird immer zur nächsten Silbermünze gerundet).

Wählst du Arbeit, Einfluss, Güter oder Magie, dann ziehe die folgende Tabelle zu Rate, um den verdienten Ertrag der gewählten Kapitalressource zu ermitteln. Du musst den Preis für Verdientes Kapital gemäß Tabelle 2-1 entrichten. Solltest du es dir nicht leisten können, alle erarbeiteten Punkte an Kapital auch erwerben zu können, oder du nicht alle erarbeiteten Punkte benötigst, kannst du auch weniger Kapital verdienen als dir eigentlich möglich wäre.



FERTIGKEITSWURF- ERGEBNIS	VERDIENTES KAPITEL (ARBEIT, EINFLUSS, GÜTER ODER MAGIE)
10	1
20	2
30	3
40	4
+10	+1

Solltest du von dieser Option Gebrauch machen, um Arbeit, Einfluss, Güter oder Magie zu erhalten, muss die genutzte Fertigkeit nach Maßgabe des SL geeignet sein, um die gewählte Art von Kapital zu verdienen, andernfalls wird der Verdienst halbiert (Minimum 1). Beispiel: Auftreten könnte dir als Musiker Punkte in Einfluss verschaffen, nicht aber in Arbeit. Der SL sollte dich vor einem Fertigkeitwurf informieren, ob diese Fertigkeit geeignet ist, die anvisierte Art von Kapital zu erlangen. Als Faustregel sind die folgenden Fertigkeiten für die jeweiligen Kapitalressourcen geeignet:

Arbeit: Beruf, Bluffen, Diplomatie, Einschüchtern, Handwerk, Klettern, Mit Tieren umgehen, Reiten, Schwimmen, Überlebenskunst, Wissen (Lokales).

Einfluss: Auftreten, Beruf, Bluffen, Diplomatie, Einschüchtern, Handwerk, Heilkunde, Mit Tieren umgehen, Reiten, Schätzen, Sprachenkunde, Wissen (jedes).

Güter: Beruf, Bluffen, Diplomatie, Einschüchtern, Fingerfertigkeit, Handwerk, Heimlichkeit, Mechanismus ausschalten, Mit Tieren umgehen, Schätzen, Wissen (Adel, Baukunst, Geographie, Geschichte, Gewölbe, Lokales, Natur, Religion).

Magie: Beruf, Diplomatie, Handwerk, Heilkunde, Magischen Gegenstand benutzen, Schätzen, Sprachenkunde, Wissen (Arkanes, Die Ebenen, Gewölbe, Natur, Religion), Zauberkunde.

Zudem kann es sich von Ort zu Ort unterscheiden, welche Fertigkeiten Kapital erbringen können. In einem Ort an der Grenze voller ernster, hart arbeitender Siedler mag ein Tag, der für humorvolle Darbietungen mittels Auftreten (Komödie) aufgewandt wird, weniger Kapital erbringen als inspirierende öffentliche Reden über die Helden der Stadt, bei denen Auftreten (Redekunst) oder Wissen (Geschichte) zum Einsatz kommen. Der SL sollte dir dies vor einem Fertigkeitwurf mitteilen oder die einen Fertigkeitwurf für Motiv erkennen oder Wissen (Lokales) gegen SG 15 gestatten, um die generellen Vorlieben der Einheimischen zu erkennen.

Klassenfähigkeiten: Du kannst eine Klassenfähigkeit nutzen, um einer Ortschaft einen Dienst zu erweisen und auf diese Weise Kapital zu verdienen. Ein Kämpfer könnte die Kinder eines Adligen im Schwertkampf unterweisen, ein Kleriker könnte Dorfbewohner heilen und dergleichen. Wähle eine Kapitalkategorie (Arbeit, Einfluss, Güter oder Magie) oder GM aus und würfle (1W20 + deine Charakterstufe + dein höchster Attributmodifikator -5). Du kannst auf diesen Wurf 10 nehmen und ihn ansonsten wie einen Fertigkeitwurf für gelernte Arbeit behandeln hinsichtlich des verdienten Kapitals.

WOCHENENDARBEITEN

Die Fertigkeiten Beruf und Handwerk im *Grundregelwerk* gestatten dir wöchentlich einen Fertigkeitwurf, wobei der Verdienst dem halben Ergebnis in GM entspricht. Würdest du diesen Betrag dann durch 7 teilen, ergäbe dies den Tagesverdienst. Dies setzt aber voraus, dass du 7 Tage die Woche arbeitest, während die meisten Leute sich jede Woche 2 Tage freinehmen, um auszuruhen und ihre Götter zu ehren. Daher wird jede Woche nur 5 Tage gearbeitet. Wenn du dein Ergebnis erst durch 2 und dann durch 5 teilst, ist das dasselbe, als würdest du es durch 10 teilen. Daher wird beim System für die Zeit zwischen den Abenteuern durch 10 geteilt, um die am Tag verdienten GM zu berechnen. Du kannst natürlich 7 Tage pro Woche arbeiten, falls du wirklich die beiden zusätzlichen Tage benötigst, um Kapital zu verdienen, doch selbst mächtige Abenteurer benötigen ab und an einen freien Tag!



Der Einsatz von Klassenfähigkeiten ist weniger effizient als gelernte Arbeit, da viele Klassenfähigkeiten einer Gemeinschaft nicht direkt zugutekommen. Auch hier kann der SL entscheiden, dass deine Fähigkeiten unpassend sind und das verdiente Kapital halbieren.

Kapital kaufen: Solltest du es vorziehen, Gold auszugeben, statt dir Kapital mittels Würfeln zu verdienen, dann verwende die Spalte Gekauft in Tabelle 2-1: Kapitalwerte. Du kannst Kapital zwar nicht verkaufen, es aber seinem Kaufwert nach für passende

Aktivitäten zwischen den Abenteuern anstelle von GM einsetzen. Falls du zum Beispiel einen Zaubertrank braust, kannst du 1 Punkt Magie bei den Materialkosten aufwenden und so 100 GM bei der Herstellung des Trankes anrechnen.

Du magst eine Menge GM oder andere Arten von Kapital besitzen, mit denen du in einer Ortschaft um dich werfen kannst, allerdings begrenzt die Größe der Ortschaft, wie viel du an einem Tag damit erreichen kannst (die Anzahl der Punkte an Arbeit, die du nutzen kannst, hängt z.B. auch davon ab, wie viele Arbeiter überhaupt zur Verfügung stehen; siehe Obergrenzen auf S. 80).

Belohnungen: Ein SL, der das System für die Zeit zwischen Abenteuern einsetzt, könnte diverse Arten von Kapital auch als Belohnungen in Form von Beute, Abenteurerbelohnungen, Erbschaften oder natürlichen Ressourcen nutzen. Wenn deine Gruppe zum Beispiel eine Schmugglerbande besiegt, könnte die Beute der letzten Begegnung neben normalen Schätzen 5 Punkte an Gütern enthalten. Nachdem die Gruppe als zweites Beispiel ein paar Bauern aus den Händen von Hobgoblins befreit hat, könnte der SL entscheiden, dass die Befreiten zwar kein Geld zur Entlohnung ihrer Retter besitzen, stattdessen

aber zum Dank 3 Punkte Arbeit versprechen. Ein Charakter könnte auch ein windschiefes Haus von einem alten Verwandten erben, das er als Operationsbasis nutzen oder für Gold verkaufen kann. Nachdem ein Koboldbau ausgeräuchert wurde, könnten die SC auf eine Eisenerzader stoßen, welche nach Investitionen in Form von Arbeit, Gütern und vielleicht auch Einfluss monatlich dann Gold oder Güter erzeugen. Abhängig von der Art der Belohnung könnte der auch SL entscheiden, dass du nicht die Kosten für Verdientes Kapital bezahlen musst, wenn du es auf diese Weise erlangen kannst.

Diese Arten von Belohnungen liegen stets in der Entscheidungsgewalt des SL. Beachte, dass die Regierung einer Ortschaft in der Regel entscheiden kann, was mit leerstehendem Eigentum passiert. Nur weil du vielleicht alle Kultanhänger getötet hast, bedeutet dies nicht zwangsläufig, dass du ihr geheimes Hauptquartier damit automatisch in Besitz nehmen kannst!

Kapital eintauschen

Du kannst für jeweils 3 Punkte Arbeit, Einfluss, Güter oder Magie 1 Punkt Arbeit, Einfluss oder Güter erlangen. Unter bestimmten Umständen könnte der SL die Tauschrate von 3:1 auf 2:1 verbessern. Du kannst 5 Punkte Arbeit, Einfluss oder Güter gegen 1 Punkt Magie tauschen.

Kapital bewegen

Manche Arten von Kapital – insbesondere Einfluss – sind wahrscheinlich an eine bestimmte Ortschaft oder Region gebunden. Andere Arten könnten in jeder Ortschaft eingesetzt werden, der SL kann aber entscheiden, dass Arbeit oder Güter erst zeitaufwändig (und damit mit Verzögerung) an einen neuen Einsatzort gebracht werden müssen, ehe du sie einsetzen kannst.

Obergrenzen

Die Einwohnerzahl einer Ortschaft gibt die Obergrenze an Hilfe vor, die du an einem Tag erhalten kannst. Die folgenden Zahlen geben an, wie viel Arbeit, Einfluss und Güter du maximal an einem Tag in einer Ortschaft einsetzen kannst. Selbst wenn du sehr viel Arbeit und Güter zur Verfügung hast, weil man dir Gefallen u.ä. schuldet, kann eine kleine Ortschaft nicht immer ein paar Hände erübrigen, um deine Projekte voranzutreiben und das Kapital einzusetzen.

OBERGRENZE PRO TAG

SIEDLUNGSART	(ARBEIT, EINFLUSS ODER GÜTER)
Weiler	2
Nest	4
Ansiedlung	10
Kleines Dorf	15
Großes Dorf	25
Kleinstadt	35
Großstadt	50
Metropole	65

Anhänger einsetzen

Das Talent Anführen kann dir Anhänger verschaffen, also loyale Personen, die dich unterstützen, soweit sie dazu in der Lage sind. Im Rahmen des hier verwendeten Systems liefern Anhänger zusätzliche Arbeit oder Einfluss, um deine Aktivitäten zu unterstützen, ohne dass dir dadurch Kosten entstehen. Dies erhöht den Effekt der von dir genutzten Punkte an Arbeit oder Einfluss um 50%. Du kannst maximal 1 zusätzlichen Punkt an Arbeit oder Einfluss pro 2 Anhänger in der Siedlung anrechnen, in welcher die Aktivität stattfindet.

Beispiel: Alice hat einen Wert von 10 auf Anführen. 4 ihrer 5 Anhänger leben in Sandspitze. Die Unterstützung dieser Anhänger kann ihr maximal 2 Punkte (die Hälfte von 4) Arbeit oder Einfluss bei Aktivitäten in Sandspitze verschaffen. Sollte Alice 2 Punkte Arbeit oder Einfluss aufwenden, dann zählt dies, als hätte sie 3 Punkte aufgewandt ($2 + 2 \times 50\% = 3$). Sollte sie 6 Punkte Arbeit oder Einfluss aufwenden, zählt dies, als hätte sie 8 Punkte aufgewandt, da ihre 4 Anhänger vor Ort ihr maximal 2 zusätzliche Punkte verschaffen können.

Unter bestimmten Umständen kann der SL festlegen, dass die Hilfe der Anhänger deutlich niedriger als die zusätzlichen 50% ausfällt. Dies kann vorliegen, wenn die Anhänger in einem anderen Ort leben und erst zu deinem Standort reisen müssen, die Reise zudem gefährlich oder langwierig ist. In diesem Fall kann der SL bestimmen, dass du nur 1 zusätzlichen Punkt Arbeit oder Einfluss pro 3 Anhänger oder gar pro 4 Anhänger erhältst. Deine Anhänger sind dir treu, aber keine



Sklaven und können dich daher nur begrenzt unterstützen. Schließlich führen sie eigene Leben und müssen sich selbst und gegebenenfalls ihre Familien versorgen.

PHASEN WÄHREND DER ZEIT ZWISCHEN ABENTEUERN

Der SL teilt dir mit, wie viele Tage dir bis zum nächsten Abenteuer voraussichtlich zur Verfügung stehen. Zum Beispiel könnte er dir bei der Rückkehr von einem langen Abenteuer in die Stadt mitteilen, dass du 10 Tage hast, ehe du zur Krönungszeremonie der Prinzessin in die Hauptstadt reisen müsstest. Du kannst diese 10 Tage entsprechend für Aktivitäten zwischen Abenteuern nutzen.

In der Regel hast du eine gute Kontrolle darüber, wann ein solcher Zeitraum beginnt und wann er endet. Mit Zustimmung des SL kann sich dies über jede Zeitspanne erstrecken, die du in einer Ortschaft verbringst. Du oder dein SL können bestimmen, dass es Aktivitäten gibt, die man pro Zeitraum nur einmal ausführen kann. Daher könnte der SL festlegen, dass es nicht möglich ist, Zeiträume zwischen Abenteuern direkt aneinander zu hängen, da du sonst solche Aktivitäten mehrfach in Folge ausführen könntest (außerdem heißt das System „Zeit zwischen den Abenteuern“, so dass auf einen solchen Zeitraum schon ein Abenteuer folgen sollte).

Eine schnelle Reise in die nächste Ortschaft, um sich mit grundlegenden Dingen zu versorgen und auszuruhen, erfordert keine Unterbrechung des laufenden Abenteuers. Wenn du nichts vorhast, dass den Einsatz von Arbeit, Einfluss, Gütern oder Magie erfordert oder mehrere Tage in Anspruch nimmt, gibt es auch keinen Grund, das vorliegende System zu verwenden.

Ein Zeitraum zwischen zwei Abenteuern unterteilt sich in vier Phasen, welche zusammen 1 Tag in Anspruch nehmen.

Phase 1 – Unterhalt: Bezahle die Kosten für den Unterhalt fertiggestellter Gebäude und Organisationen.

Phase 2 – Aktivität: Führe Aktivitäten zwischen den Abenteuern aus, z.B. den Bau eines Gebäudes, das Rekrutieren einer Organisation oder eine Umschulung.

Phase 3 – Einkommen: Bestimme, wie viel Einkommen deine Gebäude, Organisationen und anderen Aktivitäten erzeugen. Verkaufe Besitztümer und Anhängsel, die du nicht mehr haben willst.

Phase 4 – Ereignis: Prüfe, ob ungewöhnliche Ereignisse eintreten. Manche sind von Vorteil (z.B. berühmte Besucher oder Glück), andere von Nachteil (z.B. Feuer oder Krankheit).

Diese Phasen erfolgen in der aufgeführten Reihenfolge. Jeder Spieler kann pro Tag eine neue Aktivität zwischen den Abenteuern beginnen. Die Reihenfolge, in der die Spieler handeln, ist in der Regel egal, man kann also im Uhrzeigersinn vorgehen, nach Initiative oder auf andere Weise, solange jeder einen Zug pro Tag in der Ortschaft ausführen kann.

Unterhaltsphase

Solltest du noch keine Aktivitäten in der aktuellen Ortschaft ausgeführt haben, dann überspringe diese Phase und gehe direkt zur Aktivitätsphase.

Pass während der Unterhaltsphase dein Kapital oder andere Spielwerte an die Geschehnisse der letzten Tage an, egal ob du diese mit Abenteuern verbracht hast oder Aktivitäten zwischen Abenteuern. Wenn du z.B. eine Schenke besitzt und einen Geschäftsführer eingesetzt hast, der sich um sie kümmert, musst du dessen Lohn bezahlen. Solltest du dich in einem Talent umschulen (siehe Umschulung, S. 192) und diese Ausbildung in Raten bezahlen, dann musst du eine Rate entrichten.

KAPITALEINSATZ ZUR UNTERSTÜTZUNG VON WÜRFEN

Mit Erlaubnis des SL kannst du alle Aktivitäten in einer Ortschaft beeinflussen, indem du Arbeit, Einfluss, Güter oder Magie aufwendest – unabhängig davon, ob dies im Rahmen eines oder zwischen zwei Abenteuern geschieht. Dies gibt dir großen Spielraum, was sich mit diesen Ressourcen erreichen lässt. Als Faustregel verleiht dir jeder eingesetzte Punkt an Arbeit, Einfluss, Gütern oder Magie einen Bonus von +1 auf einen Fertigkeitwurf (Maximum +5).

Das genutzte Kapital muss mit dem Wurf in irgendeinem Bezug stehen und der SL bestimmt, ob diese Voraussetzung vorliegt.

Beispiel: Jessicas Charakter möchte mittels Bluffen an einer Wache vorbeikommen, um die Burg des Herzogs zu betreten, weiß aber, dass sein Modifikator von +0 wahrscheinlich nicht ausreichen wird, um die Wache zu überzeugen. Jessica erklärt dem SL, sie wolle 5 Punkte Einfluss aufwenden und die Wache daran erinnern, dass sie zu den Helden gehöre, welche letzten Monat einen Ogerangriff abgewehrt hätten, und dass der Herzog sie sehen wolle. Der SL stimmt zu, dass dieses Ausspielen ihres Status als Berühmtheit ein guter Einsatz von Einfluss ist, und erlaubt ihr, 5 Punkte Einfluss für einen Bonus von +5 auf einen Fertigkeitwurf für Bluffen zu nutzen.

Beispiel: Nach einem langen Tag voller Abenteuer kehrt Patricks Charakter in eine Schenke ein. Kurz nach ihm kommt auch sein Todfeind herein und entdeckt ihn. Patricks SC verfügt über keine Zauber mehr und will einem Kampf aus dem Weg gehen. Er erklärt dem SL, er stehe auf, um sich seinem Feind zu stellen, wolle aber auch 5 Punkte Arbeit aufwenden, damit andere Gäste der Schenke ihm den Rücken decken, schließlich habe er in den letzten Monaten viele lokale Arbeiter beschäftigt, von denen einige zugegen sein könnten. Der SL stimmt zu und lässt ihn 5 Punkte Arbeit aufwenden, um einen Bonus von +5 auf seinen Fertigkeitwurf für Einschüchtern zu erlangen.

Schritt 1 – Addiere deine Kosten: Bei diesen Kosten handelt es sich um fortlaufende oder wiederholt anstehende Kosten für deine Gebäude, Organisationen und andere frühere Aktivitäten zwischen Abenteuern, welche sich seit dem letzten Zeitraum zwischen Abenteuern angesammelt haben. Die meisten Kosten laufen täglich auf, egal ob du dich im Ort findest und Zeit zwischen Abenteuern verbringst oder nicht.

Schritt 2 – Bezahle die Kosten: Wenn du die entstandenen Kosten nicht mit eigenem oder geliehenem Kapital begleichen kannst, erhältst du bis zu dem Tage keine Vorteile aus diesen Aktivitäten zwischen Abenteuern, an dem du die Kosten bezahlst.

Schritt 3 – Bestimme den Kapitalverlust: Pro 7 Tage, die du dich nicht in der Ortschaft aufgehalten hast (egal ob du auf Abenteuer unterwegs warst oder die Zeit zwischen Abenteuern anderswo verbracht hast), verlierst du jeweils 1 Punkt an Arbeit, Einfluss, Güter und Magie; du kannst auf diese Weise bei

keiner Ressource ins Minus abgleiten. Dieser Verlust repräsentiert das Verderben von Gütern, Diebstähle, Verbündete, die weiterziehen oder ihre Prioritäten anders setzen, Arbeiter, die nun für jemand anderen tätig sind, usw..

Schritt 4 – Bestimme den Geschäftsverlust: Geschäftliche Verluste entstehen unter deinen Angestellten aufgrund schlechter Moral und deiner Abwesenheit. Sollte ein Gebäude kein Kapital erzeugen und somit nicht als Geschäft zählen, dann überspringe Schritt 4. Ohne Angestellte, die über deinen Verblieb spekulieren, kann es auch nicht zu Arbeitsunterbrechungen oder gar Aufständen kommen. Der SL kann aber bestimmen, dass Diebe die Gelegenheit deiner Abwesenheit für einen Raubzug nutzen oder das Hausbesetzer, Monster, Tiere oder Ungeziefer sich in einem verlassenen Gebäude breitmachen, wenn du zu lange fort bist. Bei deiner Rückkehr musst du daher zunächst erst einmal aufräumen, wenn du es wieder nutzen willst.

Da das Abenteuerleben gefährlich ist, riskierst du es, die Kontrolle über ein Geschäft zu verlieren, wenn du länger als 30 Tage außer Orts bist, da deine Angestellten dann zu überlegen beginnen, ob du überhaupt noch am Leben bist. Bei deiner Rückkehr musst du einen Wurf auf Anführen (1W20 + dein Anführenwert) gegen einen SG in Höhe der Tage -10 ablegen, die seit deinem letzten Kontakt mit dem Geschäft vergangen sind. Wenn du also 30 Tage fort warst, beträgt der SG 20. Unter Kontakt versteht man persönliche Besuche, das Entsenden eines qualifizierten Vertreters (z.B. eines Gefolgsmannes oder eines Geschäftsführers, siehe S. 88) oder formelle Briefe oder magische Kommunikation (z.B. *Traum*, *Verständigung* oder *Windgeflüster*). Erfüllst du die Bedingung des Kontaktes, wird die Anzahl der laufenden Tage an Abwesenheit auf 0 gesetzt.

Gelingt dir der Wurf auf Anführen, behältst du die Kontrolle über das Geschäft. Pro Geschäft, mit dem du seit wenigstens 30 Tagen keinen Kontakt mehr hattest, musst du täglich einen solchen Wurf ablegen, bis du wieder zu diesem Geschäft Kontakt aufnimmst.

Sollte dir der Wurf aber misslingen, erkennen dich die Leute, die in deiner Abwesenheit das Geschäft führen, nicht mehr als Besitzer oder Anführer an, so dass du aus diesem Geschäft auch kein Kapital mehr erlangst. Sobald du den Kontakt wiederhergestellt hast, kannst du jeden Tag während der Unterhaltungsphase einen Wurf auf Anführen versuchen (der SG entspricht dem SG des Wurfes, bei dem du gescheitert bist), um die Kontrolle über das Geschäft zurückzuerlangen. Bei Erfolg untersteht es wieder dir und erzeugt für dich Kapital (du erhältst aber kein Kapital für den Zeitraum deiner Abwesenheit).

Solltest du die Kontrolle über ein Geschäft verlieren, bekommst du es auch nicht mehr mit den Ereignissen zu tun, welche mit diesem Geschäft in Zusammenhang stehen. Wenn du aber z.B. ein für das Geschäft negatives Ereignis abwenden, verhindern oder die Auswirkungen umkehren kannst (z.B. indem du Räuber fängst und gestohlene Güter zurückbringst), erhältst du einen Bonus von +5 für Würfe auf Anführen, um die Kontrolle über das Geschäft zurückzuerlangen. Der Bonus gilt, bis dir ein solcher Wurf gelingt oder du alle Ansprüche auf das Geschäft aufgibst. Solltest du bei mehreren derartigen, negativen Ereignissen eingreifen, sind die resultierenden Boni kumulativ.

Beispiel: Lauras Charakter besitzt 7 Punkte Arbeit, 10 Punkte Einfluss und 9 Punkte Güter, die alle mit Sandspitze verknüpft sind. Ihrem Charakter gehören ein Laden, eine Schenke und ein kleines Haus. Nach 40tägiger Abwesenheit, während der sie mit ihren Leuten in Sandspitze keinen Kontakt hatte, kehrt sie in den Ort zurück. Ihre Gebäude haben keine

Kosten verursacht, daher überspringt sie Schritt 1 und Schritt 2. Aufgrund ihrer fünfwöchigen Abwesenheit verliert sie in jeder Kapitalkategorie 5 Punkte, so dass sie nur noch 2 Punkte Arbeit, 5 Punkte Einfluss und 4 Punkte Güter in Sandspitze besitzt. Da sie wenigstens 30 Tage ohne Kontakt abwesend war, muss sie gemäß Schritt 4 für ihren Laden und ihre Schenke jeweils einen Wurf auf Anführen ablegen, dessen SG 30 (40 Tage abwesend -10) beträgt. Der Wurf für die Schenke gelingt, nicht aber der Wurf für den Laden. Daher verliert sie die Kontrolle über letzteren. Während zukünftiger Unterhaltungsphasen kann sie jeden Tag einen erneuten Wurf auf Anführen ablegen, um die Kontrolle über den Laden zurückzuerlangen. Da ihr Haus kein Kapital erzeugt, muss sie für dieses keinen Wurf ablegen. Der SL entscheidet aber, dass sich während ihrer Abwesenheit ein Schwarm Fledermäuse auf dem Dachboden eingenistet hat. Lauras Charakter muss das Ungeziefer also erst einmal loswerden, wenn er eine Nacht durchschlafen will.

Aktivitätsphase

Während der Aktivitätsphase beginnst du neue oder setzt laufende Aktivitäten zwischen den Abenteuern fort. In dieser Phase geschehen Handlungen wie z.B. der Beginn des Baus eines Gebäudes, die Fortsetzung von Bauarbeiten, das Rekrutieren von Mitgliedern für eine neue Organisation, die Herstellung magischer Gegenstände oder die Umschulung bei Fertigkeitpunkten oder Talenten. Natürlich kannst du auch Aktivitäten ausführen, welche das System für die Zeit zwischen Abenteuern nicht erfordern.

Schritt 1 – Freie Aktivitäten: Du kannst alle Aktivitäten ausführen, welche keine Tage zwischen Abenteuern in Anspruch nehmen, z.B. Ausrüstung kaufen und magische Gegenstände verkaufen, oder um dergleichen feilschen.

Schritt 2 – Fortsetzung laufender Aktivitäten: Deine erste Priorität ist die Fortsetzung begonnener Aktivitäten dieses Systems, welche mehr als 1 Tag erfordern. Abhängig von den jeweiligen Voraussetzungen könnte eine Unterbrechung bisherige Fortschritte ruinieren. Manche Aktivitäten erfordern nur wenig Aufmerksamkeit und gestatten weitere Aktivitäten zwischen Abenteuern während dieser Phase.

Schritt 3 – Beginn neuer Aktivitäten: Solltest du keine früher begonnenen Aktivitäten fortsetzen oder es dir trotz laufender Aktivitäten möglich sein, neue zu beginnen, steht dir auch diese Option offen. Ab Seite 84 findest du eine Auflistung möglicher Aktivitäten.

Beispiel: Patricks Charakter hat an einem *Zauberstab: Feuerball* gearbeitet, wurde aber kurz vor Fertigstellung von einem kurzen Abenteuer unterbrochen. Als er in die Stadt zurückkehrt und ein Zeitraum zwischen zwei Abenteuern beginnt, verkauft er in Schritt 1 etwas Beute (wofür er keine Tage benötigt) und geht dann zu Schritt 2 über. Dort entscheidet er sich, die Arbeiten am Zauberstab zu vollenden, wofür er 1 Tag benötigt. Am nächsten Tag unternimmt er keine Freien Aktivitäten (Schritt 1) und hat keine laufenden Aktivitäten (Schritt 2), so dass er zu Schritt 3 übergeht und Einfluss aufwendet, um einen Magierlehrling zu rekrutieren.

Einkommensphase

Während der Einkommensphase generierst du Kapital aus Aktivitäten dieses Systems und aus Gebäuden und Organisationen unter deiner Kontrolle.

Schritt 1- Gebäudeeinkommen bestimmen: Lege pro von dir in der Ortschaft kontrolliertem Gebäude einen Kapitalwurf ab (siehe Einkommen, S. 92), welches Einkommen erzeugt und

dir diesen Vorteil auch liefern kann (solltest du anstehenden Unterhalt für dieses Gebäude nicht entrichtet oder die Kontrolle darüber verloren haben, kannst du keine Vorteile aus ihm ziehen). Addiere die Ergebnisse aller Kapitalwürfe und teile das Endergebnis durch 10, um zu bestimmen, wie viele GM du an diesem Tag verdienst. Sollte die Summe z.B. 47 sein, dann beträgt dein Einkommen für diesen Tag 4 GM und 7 SM.

Solltest du mehrere Tage fort sein, kannst du für jeden Tag Abwesenheit einen Einkommenswurf pro Gebäude ausführen (sollte dies zu einer hohen Anzahl fälliger Würfe führen, kannst du 10 auf diese Würfe nehmen). Pro 7

Tage, welche du außer Orts verbracht hast (egal ob auf Abenteuer oder in anderen Ortschaften), reduzierst du dein Gesamteinkommen um 7 GM und die verdiente Menge an Arbeit, Einfluss, Gütern und Magie um jeweils 1 (Einkommensminimum 0). Schreibe dir das übrige Kapital auf deinem Charakterbogen oder Übersichtsbogen für die Zeit zwischen den Abenteuern gut.

Schritt 2 – Organisations-einkommen bestimmen: Dieser Schritt funktioniert wie Schritt 1, betrifft statt Gebäuden aber Organisationen.

Schritt 3 – Sonstiges Einkommen bestimmen: Sollte eine deiner sonstigen Aktivitäten Einkommen erzeugen (z.B. wenn du Fertigkeiten nutzt, um Kapital zu verdienen), erhältst du es bei diesem Schritt.

Schritt 4 – Gebäude oder Organisationen aufgeben: Solltest du dich von einem Gebäude oder einer Organisation trennen wollen, ohne einen Wertersatz zu erhalten, kannst du dies während dieses Schritts tun. Du bist nicht länger der Besitzer und erhältst keine Vorteile mehr aus dem Gebäude oder der Organisation, musst dich aber auch nicht mehr mit Ereignissen befassen, welche diese betreffen. Die Aufgabe erfolgt automatisch und du kannst nicht versuchen, später die Kontrolle zurückzuerlangen.

Schritt 5 – Gebäude oder Organisationen verkaufen: Solltest du ein Gebäude oder eine Organisation verkaufen wollen, geschieht dies im Rahmen dieses Schritts. Du kannst ein Gebäude oder eine Organisation zur Hälfte der Bau- oder Gründungskosten verkaufen (diese entsprechen den GM oder den Kosten in Arbeit, Einfluss, Gütern oder Magie, welche unter den Gebäudekosten aufgeführt sind). Mit 75%iger Wahrscheinlichkeit findest du einen Käufer innerhalb von 3W6 Tagen. Du musst aber keine Tage aufwenden und kannst Einfluss einsetzen, um diesen Zeitraum um 1W6 Tage pro Punkt Einfluss zu verkürzen (Minimum 0 Tage). Bei Verkaufsabschluss erhältst du den Erlös.

Es steht dir auch frei, lediglich einige Räume eines Gebäudes zu verkaufen und den Rest weiterhin zu kontrollieren. Alle erforderlichen Umbauten und Veränderungen am Gebäude erfolgen mit dem Verkauf.

Wenn du eine Organisation verkaufst, holst du dir jene Ausrüstungsgegenstände zurück, die du deinen früheren Angestellten überlassen hast – im Falle einer Gruppe Wachen z.B. Waffen und/oder Rüstungen. Wie bei Gebäuden kannst du dich entscheiden, nur einen Teil der Organisation zu verkaufen – z.B. jeweils eine Gruppe Beutelschneider und Akolyten aus deiner Diebesgilde zu entfernen.



Beispiel: Laura will bestimmen, welches Einkommen die Gebäude ihres Charakters erzeugt haben, während er unterwegs gewesen ist. Sein Haus erzeugt kein Kapital. Dasselbe gilt für den rebellischen Laden, so dass sie sich in Schritt 1 nur mit dem Einkommen aus seiner Schenke befassen muss. Die Schenke hat einen Modifikator von +15 für Kapitalwürfe (GM). Anstelle von 40 Würfeln für die 40 Tage ihrer Abwesenheit nimmt Laura 10 auf jeden Wurf und erhält so 40 Mal 25, also pro Tag 2 GM und 5 SM, insgesamt für 40 Tage 100 GM. Da der SC 5 Wochen fort war, verliert er 5 x 7 GM (35 GM), so dass das Einkommen 65 GM beträgt, welches sie sich aufschreibt.

Der SC kontrolliert keine Organisationen und sie überspringt daher Schritt 2. Keine seiner sonstigen Aktivitäten zwischen den Abenteuern erzeugen Einkommen, so dass sie auch Schritt 3 überspringt. Der SC will weder Haus noch Schenke verkaufen und den Laden während der nächsten Unterhaltphase wieder unter ihre Kontrolle bringen, daher gibt er kein Gebäude auf und verkauft auch nichts, sondern überspringt die Schritte 4 und 5.

Ereignisphase

Während der Ereignisphase könnte sich ein zufälliges Ereignis auf deine Zeit zwischen den zwei Abenteuern auswirken. Es kann sich um ein generisches Ereignis (siehe S. 114) oder um eines handeln, welches speziell mit einem deiner Gebäude (S. 115-127) oder einer deiner Organisationen (S. 127-129) in Bezug steht. Pro Tag, den dein SC zwischen zwei Abenteuern in einer Ortschaft verbringt, besteht eine Chance von 20%, dass ein Ereignis eintritt. Der SL bestimmt dann (meistens) zufällig, welches von dem SC kontrollierte Gebäude betroffen ist. Tritt kein Ereignis ein, steigt die Chance beim nächsten Tag kumulativ um 5% (Maximum 95%). Um zusätzliche Buchhaltung zu vermeiden, braucht der SL auch nur dann auf den Eintritt eines Ereignisses zu würfeln, wenn du dich in der Ortschaft aufhältst. Sobald ein Ereignis im Zeitraum zwischen den Abenteuern eintritt, sinkt die Wahrscheinlichkeit für ein Ereignis am nächsten Tag wieder auf 20%. Vergleiche hinsichtlich der Art von Ereignissen den entsprechenden Abschnitt ab Seite 114.

Manche Ereignisse können verhindert, ausgeglichen oder mit einem Wurf beendet werden. Andere erfordern, dass du ein Abenteuer hinter dich bringst oder ein Problem auf eine Weise aus der Welt schaffst, die nicht von den Regeln für die Zeit zwischen den Abenteuern abgedeckt wird. Auf diese Weise kann der SL während dieses Zeitraumes für etwas Spannung und Unvorhersehbarkeit sorgen.

Zudem kann der SL auch Ereignisse stattfinden lassen, welche abenteuer- oder kampagnenbezogen sind.

Beispiel: Lauras Charakter verbringt zwischen zwei Abenteuern 5 Tage in Sandspitze. Da er dort Gebäude besitzt, führt der SL an jedem der 5 Tage einen Wurf auf der Ereignistabelle aus. Die Chance für ein Ereignis beträgt am ersten Tag 20% und steigt mit jedem weiteren um 5%. Am vierten Tag besteht eine Chance von 35%. Der SL würfelt aus, dass es zu einem Ereignis kommt: eine Kneipenschlägerei! Der SL entscheidet, dass dieses Ereignis eintritt, während Lauras Charakter sich in der Schenke aufhält, so dass er Gelegenheit hat, den Ärger mit Worten oder seinen Fäusten aus der Welt zu schaffen. Da ein Ereignis eingetreten ist, besteht am nächsten Tag wieder nur die Grundwahrscheinlichkeit von 20% für ein Ereignis.

AKTIVITÄTEN ZWISCHEN ABENTEUERN

Dieser Abschnitt liefert viele Beispiele für Aktivitäten, welchen du zwischen Abenteuern nachgehen kannst. Einige davon sind neu, während andere auf Optionen aufbauen, die im *Grundregelwerk* oder anderen Quellenbüchern aufgeführt werden, um zu erklären, wie diese Aktivitäten zu den Regeln für die Zeit zwischen Abenteuern passen. In den meisten Fällen ändert sich an den Kosten einer Handlung nichts, oft gibt es aber die Alternative, anstelle von GM Kapital entsprechend der Tabelle 2-1: Kapitalwerte (siehe S. 77) aufzuwenden. Du kannst 1 Punkt Arbeit oder Güter anstelle von 20 GM, 1 Punkt Einfluss anstelle von 30 GM und 1 Punkt Magie anstelle von 100 GM aufwenden, sofern es passt. Dabei können unterschiedliche Arten von Kapital kombiniert werden, um einen GM-Wert zu ersetzen.

Manche Aktivitäten erlauben es dir, Arbeit, Einfluss, Güter oder Magie aufzuwenden, um das Ergebnis eines Wurfes zu modifizieren. Dabei musst du dich vor dem Wurf entscheiden, dieses Kapital aufzuwenden.

ABENTEUERPLANUNG

Du kannst zwischen zwei Abenteuern Pläne für ein kommendes Abenteuer oder ein Ereignis aufstellen. Solltest du z.B. wissen, dass du in zwei Tagen die Feier eines Barons stören musst, kannst du die Zwischenzeit damit verbringen, den Ort der Feier zu beobachten, die Kleidung der Dienerschaft ausspannen und herausfinden, wer alles anwesend sein wird. Dies funktioniert wie der Aufwand von Kapital zur Verbesserung

von Würfeln (siehe S. 81). Du musst dafür 1 Tag aufwenden und jeder verwendete Punkt Kapital (Arbeit, Einfluss, Güter oder Magie) verleiht dir einen Bonus von +2 auf einen Fertigkeitswurf (Maximum +6). Dabei entscheidet der SL, ob die genutzte Kapitalart zum beabsichtigten Wurf passt (siehe S. 81). Der Bonus aus dieser Aktivität ist kumulativ mit dem Bonus für aufgewandtes Kapital zur Verbesserung von Würfeln (Gesamtmaximum +10). Dieser Bonus gilt für einen Wurf.

Wendest du z.B. 1 Tag und 1 Punkt Güter auf, um zu erfahren, wie die Uniformen der Dienerschaft aussehen, erhältst du einen Bonus von +2 auf einen Fertigkeitswurf für Verkleiden, um dich als einer der Diener zu tarnen. 1 Tag und 1 Punkt Einfluss, den du aufwendest, um zu erfahren, welcher berühmte Schmied den Tresor des Barons hergestellt hat, gibt dir einen Bonus von +2 auf einen Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten zum Öffnen dieses Tresors.

Andere heilen

Du kannst Zeit zwischen Abenteuern aufwenden, um anderen mittels Heilkunde während der Rast oder dem Heilprozess zu helfen. Arbeit kann genutzt werden, um bei Langzeitbehandlungen und der Behandlung von Verletzungen und Krankheiten das Würfelergebnis für Heilkunde zu modifizieren. Jeder aufgewandte Punkt Arbeit bringt einen Bonus von +2 auf den Wurf.

Krankheiten behandeln: Wenn du 1 Tag aufwendest, kannst du bis zu 50 Patienten dieser Kategorie behandeln. Du kannst dies mit der Option Wunden behandeln kombinieren, welche durch Krähenfüße, Dornenwuchs oder Steindornen verursacht wurden, und insgesamt 50 Patienten am Tag behandeln.

Langzeitbehandlung: Wenn du 1 Tag für Langzeitbehandlung aufwendest, bist du in der Lage, dich an diesem Tag um bis zu 6 Patienten kümmern.

Tödliche Wunden behandeln: Wenn du 1 Tag investierst, können bis zu 8 Patienten dieser Kategorie behandelt werden.

Wunden behandeln, die durch Krähenfüße, Dornenwuchs oder Steindornen verursacht wurden: Wenn du 1 Tag aufwendest, kannst du bis zu 50 Patienten dieser Kategorie behandeln. Du kannst dies mit der Option Krankheiten behandeln kombinieren und insgesamt 50 Patienten am Tag behandeln.

AUSRUHEN

Du ruhst dich aus und erholst dich. Es wird angenommen, dass du dich 8 Stunden pro Nacht ausruhst und du daher 1 TP pro Stufe und 1 Punkt Attributsschaden pro beschädigtem Attribut zurückerlangst. Solltest du zwischen den Abenteuern den ganzen Tag der Bettruhe widmen, erlangst du 1 zusätzlichen TP pro Stufe und 1 zusätzlichen Punkt Attributsschaden pro beschädigtem Attribut zurück.

DEIN KÖNIGREICH REGIEREN

Solltest du die Königreichregeln (siehe Kapitel 4) verwenden und eine Führungsposition im Reich innehaben, muss du jeden Monat 7 Tage aufwenden, um deine Regierungsaufgaben zu erfüllen (siehe S. 200). Nach dem System für die Zeit zwischen Abenteuern musst du 1 Tag aufwenden, um die Aufgaben für einen Tag zu erfüllen. Du kannst an einem solchen Tag keine weiteren Aktivitäten zwischen Abenteuern ausführen.



EIN GESCHÄFT FÜHREN

Wenn du ein Gebäude besitzt, welches Kapital erzeugt, kannst du 1 Tag aufwenden, um dort zu arbeiten. Dies erhöht die Produktivität, da du deine Angestellten inspirierst, deine Expertise einbringst oder dank deines Bekanntheitsgrades mehr Kunden anlockst. Dies zählt als Nutzung von Zeit zwischen Abenteuern zum Verdienen von Kapital (siehe Kapitalerwerb auf S. 77), wobei du einen Bonus von +10 auf deinen Wurf erhältst.

Das dabei erzeugte Kapital muss von derselben Art sein, welche das Gebäude erzeugen kann. Ein Gasthaus, welches GM und Einfluss erzeugt, könnte daher durch diese Aktivität auch nur diese beiden Kapitalarten erzeugen, nicht aber Arbeit, Güter oder Magie. Du musst auf diese Weise verfügbares Kapital auf die übliche Weise verdienen.

EIN TIER AUSBILDEN

Du kannst die Fertigkeit Mit Tieren umgehen wie im *Grundregelwerk* beschrieben nutzen, um ein Tier auszubilden. Die Ausbildungsregeln gehen davon aus, dass die Ausbildung fortlaufend ist. Du kannst sie aber auch unterbrechen, so dass du die Ausbildung während der Zeiten zwischen Abenteuern fortsetzen kannst. Allerdings musst du pro Ausbildungsphase einen Fertigkeitwurf für Mit Tieren umgehen ablegen und der SG dafür steigt mit jeder Unterbrechung um +2. Scheitert ein Fertigkeitwurf, zählt diese Ausbildungsphase nicht.

Du kannst auf diese Weise nicht die normalen Einschränkungen umgehen, die im *Grundregelwerk* aufgeführt werden. Unabhängig vom System bleibt die Anzahl an Tricks begrenzt, die ein Tier erlernen kann.

Einen Trick beibringen: Dies erfordert 7 Tage und am Ende der Trainingsphase einen Fertigkeitwurf für Mit Tieren umgehen. Du kannst Arbeit, Einfluss, Güter oder Magie aufwenden, um das Wurfresultat zu modifizieren: jeder Punkt Kapital gibt einen Bonus von +2 (Maximum +10). Die SG und Tricks sind im *Grundregelwerk* auf Seite 101 aufgeführt.

Ein Tier für eine Aufgabe ausbilden: Diese Art von Ausbildung kann in Abhängigkeit von der Zielstellung mehrere Wochen dauern. Du kannst Arbeit, Einfluss, Güter oder Magie aufwenden, um das Wurfresultat zu modifizieren: jeder Punkt Kapital gibt einen Bonus von +2 (Maximum +10).

Ein Wildtier großziehen: Je nachdem, wie schnell das Tier ausgewachsen ist, kann dies Wochen, Monate oder sogar Jahre dauern. Aus Gründen der Vereinfachung genügt es, eine Stunde am Tag in einer sicheren Umgebung mit dem Tier zu interagieren, um die Zeitvoraussetzung zu erfüllen. Du musst keinen Tag aufwenden. Solange du den täglichen Kontakt hältst, muss dir wenn das Tier ausgewachsen ist am Ende nur ein Fertigkeitwurf für Mit Tieren umgehen gelingen. Jede Unterbrechung erfordert aber einen erfolgreichen Fertigkeitwurf für Mit Tieren umgehen, den du einmal am Tag versuchen kannst, um das Großziehen fortzusetzen. Wir gehen davon aus, dass du jemanden hast, der sich in deiner Abwesenheit um die Grundbedürfnisse des Tieres kümmert, so dass es nicht vernachlässigt wird. Falls du weißt, dass du an einem Tag die Kontaktvoraussetzung nicht erfüllen kannst, kannst du 1 Punkt Arbeit oder Einfluss pro Tag aufwenden, damit sich ein ausgebildeter Tierwärter an diesem Tag um das Tier kümmert. In diesem Fall zählt deine Abwesenheit nicht als Unterbrechung der Ausbildung des Tieres.

EP VERDIENEN

Solltest du eine Spielsitzung verpasst haben oder anderweitig im Vergleich zu den EP anderer Charaktere ins Hintertreffen

geraten sein, kannst du in der Zeit zwischen normalen Abenteuern auf eigene Abenteuer ausziehen, um EP zu erlangen. Die Begegnungen bei solchen Abenteuern sind meistens viel einfacher als jene, die du als Teil einer Gruppe hast. Ein Charakter der 5. Stufe könnte eine Krypta von einem Zombiefall säubern oder niedrigstufigeren Abenteuern bei einem Problem helfen, mit dem sie noch nicht zurechtkommen.

Wenn du 1 Tag für Abenteuer zwischen den eigentlichen Abenteuern aufwendest, erhältst du EP, als hättest du einen Gegner besiegt, dessen HG deiner Stufe entspricht. Ein Charakter der 3. Stufe würde also z.B. 800 EP erlangen. Du erlangst auf diese Weise keine Schätze oder Kapital.

Sollten deine EP auf diese Weise die EP des erfahreinsten, EP-reichsten Charakters in der Gruppe übersteigen, erhältst du nur EP, bis du diesen Wert erreicht hast, aber nicht mehr. Diese Aktivität soll dir das Aufholen gestatten, nicht aber das Überholen.

ERSETZE DEINEN TIERGEFÄHRTEN

Solltest du den Tiergefährten verlieren oder entlassen, kannst du für das Ritual zum Erlangen eines neuen Tiergefährten 1 Tag aufwenden. Für dieses Ritual musst du ohne Unterbrechung 24 Stunden lang in einer Umgebung beten, in welcher der neue Gefährte normalerweise lebt. Es obliegt dem SL zu entscheiden, ob du zusätzliche Tage zum Reisen aufwenden musst, falls sich keine passende Umgebung in der Nähe der Ortschaft befindet.

ERSETZE DEINEN VERTRAUTEN

Das *Grundregelwerk* ermöglicht es dir, einen Vertrauten zu ersetzen, nachdem wenigstens 1 Woche verstrichen ist, seitdem du ihn verloren oder entlassen hast. Hierzu musst du 1 Tag für ein spezielles Ritual zum Herbeirufen eines neuen Vertrauten aufwenden. Das Ritual kostet 200 GM x deiner Stufe als Hexe oder Magier. Du kannst Güter oder Magie für die Kosten des Rituals aufwenden.

FÜR EIN GESCHÄFT WERBEN

Du kannst 1 Tag aufwenden, um das Interesse an einem Geschäft, Tempel, einer Organisation oder anderen örtlichen Einrichtung zu steigern. Wende dabei eine Art von Kapital in Abhängigkeit davon auf, wie du das Geschäft bewerben willst. Solltest du z.B. für eine Bäckerei werben wollen, kannst du Güter aufwenden, um Backwerk zu verschenken. Nutzt du stattdessen Einfluss, besucht ein Würdenträger wie z.B. der Bürgermeister die Bäckerei und lobt ihre Erzeugnisse. Wendest du Arbeit auf, heuerst du Arbeiter an, die Werbetafeln umhertragen oder lautstark die Bäckerei preisen. Mit Magie sorgt man z.B. für eine einprägsame Illusion, welche die Leute zur Bäckerei lockt.

Durch die Werbung steigt der Umsatz des Geschäfts für 1W6 Tage.

Wähle ein vom Gebäude erzeugtes Kapital aus und lege einen Fertigkeitwurf für Diplomatie, Wissen (Lokales) oder Zauberkunde für gelernte Arbeit ab, um Kapital zu verdienen. Addiere zum Ergebnis pro Punkt an für die Werbung aufgewendeter Arbeit, Einfluss, Gütern oder Magie +5, dann bestimme mittels der Option Gelernte Arbeit (siehe S. 78), wie viele zusätzliche Ressourcen das Geschäft im Rahmen des gesteigerten Umsatzes erzeugt. Solltest du eine Organisation bewerben, die kein Gebäude besitzt, erhältst du pro eingesetztem Punkt Arbeit, Einfluss, Güter oder Magie nur +2 anstelle von +5 auf den Wurf, da es schwieriger ist, die Leute dazu zu

bringen, etwas zu unterstützen, dem sie keinen Besuch abstatten können.

Du kannst auch Geschäfte bewerben, die dir nicht gehören.

Sollte das Gebäude oder die Organisation kein Kapital erzeugen (z.B. im Falle einer Wohltätigkeitsorganisation für Kriegswaisen), erzeugt die Werbung nach deiner Wahl entweder GM oder Einfluss.

FÜR EINE ORGANISATION REKRUTIEREN

Du kannst eine Organisation gründen, welche nicht von einem speziellen Gebäude abhängig ist, und für diese Mitglieder rekrutieren. Wenn du z.B. ein Schurke bist und deine eigene Bande gründen willst, oder aber als Kleriker einen eigenen Kult aufbauen willst, kannst du Angestellte oder Diener rekrutieren. Du erschaffst eine Organisation aus Teams. Auf diese Weise konfigurierst du sie letztendlich so, wie es dir vorschwebt (siehe Räume und Teams auf S. 90). Wie viel Kapital du an einem Tag aufwenden kannst, wird durch die Größe der Ortschaft begrenzt, in der du dich befindest (siehe Obergrenzen, S. 80). Wenn du das erforderliche Kapital und die nötige Zeit für die Gründung deiner Organisation aufgewendet hast, ist sie fertiggestellt und kann sogleich eingesetzt werden.

GEBÄUDE ERRICHTEN

Kapital kann genutzt werden, um ein Gebäude zu errichten, das deine Bedürfnisse erfüllt, z.B. einen Tempel, ein Gildenhäus oder einen Magierturm. Du errichtest ein Gebäude aus zusammenhängenden Räumen, die es dir ermöglichen, genau die von dir gewünschte Konfiguration zu erhalten (siehe S. 90: Räume und Teams).

Wie viel Kapital du pro Tag aufwenden kannst, hängt von der Größe der Ortschaft ab, in der du dich befindest (siehe S. 80 Obergrenzen). Sobald du das für die Errichtung des Gebäudes erforderliche Kapital und die nötige Zeit aufgewendet hast, ist der Bau fertiggestellt und kannst du sofort mit der Nutzung beginnen.

INFORMATIONEN SAMMELN

Der Einsatz der Fertigkeit Diplomatie zum Sammeln von Informationen erfordert normalerweise 1W4 Stunden, um nach Gerüchten und Informanten zu suchen. Unter dem vorliegenden System hast du beim Sammeln von Informationen drei Wahlmöglichkeiten:

Standardwurf: Du kannst einmal am Tag 1W4 Stunden aufwenden, um mit den Einheimischen zu sprechen und einen Wurf abzulegen, wie im *Grundregelwerk* unter Diplomatie beschrieben. Dies kostet dich keine Tage, der SL könnte aber entscheiden, dass andere zeitaufwändige Aktivitäten entweder nicht möglich sind oder einem Malus unterliegen (z.B. -4 auf einen Fertigkeitswurf).

Befragen: Wenn du 1 Tag aufwendest, kannst du mit mehreren kundigen und/oder verlässlichen Kontakten im Laufe dieses Tages sprechen. Dir stehen bis zu drei Fertigkeitswürfe für Diplomatie zu, um Informationen zu sammeln. Diese Würfe können sich mit demselben oder unterschiedlichen Themen befassen. Du kannst einen noch nicht genutzten Wurf einsetzen, um einen gescheiterten Fertigkeitswurf für Diplomatie im Rahmen dieser Aktivität zu wiederholen.

Einsetzen von Einfluss: Wenn du 1 Tag und 1 Punkt Einfluss aufwendest, kannst du bis zu drei Fertigkeitswürfe für Diplomatie mit jeweils einem Bonus von +5 ablegen. Diese Würfe können sich mit demselben oder unterschiedlichen Themen

befassen. Du kannst einen noch nicht genutzten Wurf einsetzen, um einen gescheiterten Fertigkeitswurf für Diplomatie im Rahmen dieser Aktivität zu wiederholen.

KAPITAL VERDIENEN

Um Kapital zu verdienen kann 1 Tag zwischen den Abenteuern aufgewendet werden. Dabei ist es abhängig von der Art der Tätigkeit gegebenenfalls erforderlich, einen Wurf abzulegen und einen GM-Betrag zu bezahlen. Es kann sich um ungelernete Arbeit oder gelernte Arbeit mit einem Fertigkeitswurf für Beruf oder Handwerk handeln. Siehe Kapitalerwerb auf Seite 77.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE HERSTELLEN

Das *Grundregelwerk* enthält Einzelheiten zur Herstellung magischer Gegenstände auf Seite 548. Da dabei Tage als Zeiteinheit für alles mit Ausnahme der billigsten Schriftrollen und Tränke genutzt werden, kannst du auch nach im vorliegenden System Tage zur Herstellung von magischen Gegenständen aufwenden. Jeder Tag entspricht 8 Stunden, die zur Herstellung magischer Gegenstände genutzt werden. Du kannst Magie für die Kosten des Herstellens von Gegenständen nutzen.

NACHFORSCHUNGEN

Du kannst zwischen Abenteuern Zeit und Kapital aufwenden, um mehr über die Kampagne oder die Hintergrundwelt in Erfahrung zu bringen. Dies ähnelt der Aktivität Informationen sammeln, nur hörst du dich nicht nach Gerüchten und Geschwätz um, sondern befragst Gelehrte, studierst Geschichtsunterlagen oder setzt Magie ein, um an Informationen zu gelangen. Anstelle von Diplomatie nutzt du Wissen. Lege einen oder mehrere Fertigkeitswürfe für eine Wissensfertigkeit ab, die zum erforschten Thema passt. Die Würfe können auch unterschiedliche Themen behandeln und daher für verschiedene Wissensfertigkeiten gelten. Du kannst einen ungenutzten Wurf benutzen, um einen Fertigkeitswurf für Wissen zu wiederholen, der dir während dieser Aktivität scheitert.

Du hast bei Nachforschungen drei Optionen:

Ernsthafte Nachforschungen: Wende 1 Tag auf, um kundige Individuen zu befragen oder verlässliche Quellen zu studieren. Du kannst bis zu drei Fertigkeitswürfe für Wissen ablegen, um an Informationen zu gelangen.

Einflussreiche Nachforschungen: Wende 1 Tag und 1 Punkt Einfluss auf. Du kannst bis zu drei Fertigkeitswürfe für Wissen mit einem Bonus von jeweils +5 ablegen, um an Informationen zu gelangen.

Magische Nachforschungen: Wende 1 Tag und 1 Punkt Magie auf. Du kannst bis zu drei Fertigkeitswürfe für Wissen mit einem Bonus von jeweils +5 ablegen, um an Informationen zu gelangen.

NICHTMAGISCHE GEGENSTÄNDE HERSTELLEN

Die Fertigkeit Handwerk ermöglicht es dir, Zeit auf die Herstellung von nichtmagischen Gegenständen wie Rüstungen, Waffen und Alchemistenfeuer aufzuwenden. Die Standardregeln im *Grundregelwerk* gehen davon aus, dass du eine Woche für solche Tätigkeiten aufwendest, enthalten aber auch die Option täglicher Fortschritte. Wenn du das System für Aktivitäten zwischen den Abenteuern nutzt, legst du statt einem Wurf pro Woche jeden Tag einen Fertigkeitswurf für Handwerk ab. Dabei führst du folgende Schritte aus:

1. Berechne den Preis des Gegenstands in Silbermünzen (1 GM = 10 SM).

2. Finde den Handwerk-SG für den Gegenstand in Tabelle 4-5: Handwerksfertigkeiten (*Grundregelwerk*, S. 95).

3. Bezahle $\frac{1}{3}$ des Preises in GM für Rohstoffe. Du kannst Güter für diese Kosten aufwenden.

4. Lege einen passenden Fertigkeitwurf für Handwerk ab. Dieser repräsentiert einen Arbeitstag. Du kannst Arbeit aufwenden, um das Wurfresultat zu modifizieren; 1 Punkt Arbeit bringt dir einen Bonus von +2 auf die Endsumme.

Gelingt der Wurf, dann multipliziere das Ergebnis mit dem SG und Teile die Summe durch 7. Sollte dieser Wert den Preis des Gegenstands in SM erreichen oder übertreffen, hast du den Gegenstand fertiggestellt. Übersteigt der Endwert den Preis des Gegenstands in SM um ein Vielfaches, stellst du den Gegenstand entsprechend in einem Bruchteil der Zeit fertig (erreichst du den doppelten oder dreifachen Preis, benötigst du also nur die Hälfte bzw. ein Drittel der Zeit).

Sollte der Endwert unter dem Preis des Gegenstands in SM liegen, zeigt er die an diesem Tag erzielten Fortschritte. Notiere das Ergebnis. Mit jedem Tag, den du mit der Herstellung des Gegenstands verbringst, machst du weitere Fortschritte, bis du den Preis des Gegenstands in SM erreicht hast.

Sollte dir ein Wurf um 4 oder weniger misslingen, machst du an diesem Tag keine Fortschritte. Scheiterst du um 5 oder mehr, zerstörst du einige Rohstoffe und muss $\frac{1}{10}$ der Kosten der Rohstoffe erneut entrichten ($\frac{1}{30}$ des Marktpreises des Gegenstands).

UMSCHULUNG

Du kannst zwischen den Abenteuern umschulen (siehe Umschulung auf S. 192) und dafür zum Begleichen der Kosten Arbeit, Einfluss, Güter oder Magie aufwenden.

ZAUBER DEM ZAUBERBUCH HINZUFÜGEN

Solltest du ein Kampfmagus oder Magier sein, kannst du 1 Tag zwischen den Abenteuern aufwenden, um bis zu acht Zauber aus anderen Quellen in dein Zauberbuch zu kopieren (siehe S. 219 des *Grundregelwerks*: Aus dem Zauberbuch eines anderen oder Von einer Schriftrolle kopierte Zauber). Solltest du ein Alchemist sein, kannst du diese Option nutzen, um neue Formeln in dein Formelbuch zu übertragen. Als Hexe kannst du deinem Vertrauten auf diese Weise neue Zauber hinzufügen. Du kannst Magie für die Kosten des Kopierens von Zaubern aufwenden.

ZAUBERFORSCHUNG

Das *Grundregelwerk* erlaubt es dir, Zauber selbst zu erforschen, neue Zauber zu entwickeln oder einen existierenden Zauber aus einer anderen Quelle zu erlernen. Unter dem System für die Zeit zwischen Abenteuern erfolgt die Zauberforschung in folgenden Schritten:

1. Bezahle $100 \text{ GM} \times \text{Zaubergrad}$ für Forschungskosten und seltene Zutaten. Du kannst Güter oder Magie für die Kosten aufwenden.

2. Bestimme, wie viele Tage für die Forschung erforderlich sind (Formel: $7 \times \text{Zaubergrad}$).

3. Bestimme den SG für die Forschung ($10 + (2 \times \text{Zaubergrad})$).

4. Lege einen Fertigkeitwurf für Zauberkunde und einen Wurf für Wissen gegen den Forschungs-SG ab (Arkane bei einem arkanen Zauber, Religion bei einem göttlichen Zauber). Du kannst dabei nicht 10 nehmen, aber Magie aufwenden, um das Ergebnis zu modifizieren: 1 Punkt Magie verleiht dir einen

Bonus von +2 (Maximum +10). Gelingen beide Fertigkeitwürfe, hast du Fortschritte im Wert von 1 Tag gemacht. Sobald du Fortschritte im Wert der erforderlichen Gesamtzahl an Tagen erzielt hast, sind deine Forschungen abgeschlossen und fügst du den Zauber deinem Zauberbuch oder der Liste der dir bekannten Zauber hinzu.

Sollte einer der Würfe um 4 oder weniger scheitern, machst du an diesem Tag keine Fortschritte. Scheitert ein Wurf um 5 oder mehr, verlierst du Fortschritte im Wert von 1 Tag pro gescheitertem Wurf.

Solltest du ein Alchemist sein, kannst du auf diese Weise neue Formeln erforschen. Anstelle eines Fertigkeitwurfs für Zauberkunde legst du einen Wurf für Handwerk (Alchemie) ab. Anstelle von Fertigkeitwürfen für Wissen (Alchemie) kannst du Würfe für Wissen (Natur) verwenden.



GESCHÄFTSFÜHRER

Ein Geschäftsführer ist kompetenter Angestellter, welcher ein Geschäft während deiner Abwesenheit leitet, selbst wenn diese Monate oder Jahre andauern sollte. Ein Geschäftsführer kann bestimmte Entscheidungen hinsichtlich deines Eigentums während deiner Abwesenheit treffen, also z.B. die Steuereintreiber bezahlen, Kultanhängern abweisen oder in Notfällen tätig werden.

Ein Geschäftsführer verzögert Kapitalverlust (Unterhaltungsphase Schritt 3) von 1 pro 7 Tage auf 1 pro 14 Tage. Sofern der Geschäftsführer bezahlt wird, vereitelt er zudem Geschäftsverlust (siehe Unterhaltungsphase, Schritt 4; S. 82).

Im Gegensatz zu Teams wird ein Geschäftsführer täglich in GM entlohnt. Es ist bei längerer eigener Abwesenheit üblich, einen Geschäftsführer im Voraus zu bezahlen oder für die Fortzahlung seines Lohnes mit Hilfe einer Bank oder dergleichen zu sorgen. Sofern du dem Geschäftsführer vertraust, kannst du ihm sogar erlauben, seine Bezahlung dem Gewinn des Geschäfts oder deinen Ersparnissen zu entnehmen.

Ein Geschäftsführer sollte über eine Möglichkeit verfügen, zu dir Kontakt aufzunehmen – und wenn es nur eine Adresse in der Ortschaft ist, die dem Schauplatz deines nächsten Abenteuers am nächsten ist. Für Notfälle kannst du es möglicherweise sogar arrangieren, dass er auf magische Weise zu dir Kontakt aufnimmt (und gegebenenfalls die nötigen Zahlungsmittel dafür zurücklassen).

DIE SPIELWERTE EINES GESCHÄFTSFÜHRERS

Die Spielwerte von Geschäftsführern sind wie folgt aufgebaut:

Lohn: Dies sind die GM, welche dem Geschäftsführer täglich bezahlt werden, um sich um die Alltagsangelegenheiten deines Geschäfts zu kümmern. Es deckt nicht die Kosten außergewöhnlicher Dienste ab. Nur weil du z.B. dem Abt deines Klosters einen Lohn bezahlst, kannst du ihn deshalb nicht mit aufs Abenteuer nehmen, damit er dich heilt (außerdem setzt er die meisten seiner Zauber wahrscheinlich im Laufe seiner Tätigkeit als Klosteroberhaupt ein).

Fertigkeiten: Hier werden die wichtigsten Fertigkeiten aufgeführt, in denen der Geschäftsführer Ränge besitzt, so dass du oder der SL nötige Fertigkeitwürfe ablegen können, sollte ein Ereignis oder eine Begegnung dies erfordern. Der Geschäftsführer kann noch über Ränge in anderen Fertigkeiten verfügen, die nicht für seine Tätigkeit von Bedeutung sind. Die in diesem Abschnitt aufgeführten Geschäftsführer sind Beispiele, ein von dir angeheuerter Geschäftsführer könnte durchaus über andere Klassenfertigkeiten verfügen, die besser zu deinem Geschäft passen. Ein Geschäftsführer ist in der Regel ein Charakter der 3. Stufe mit den passenden Fertigkeiten und den typischen Attributswerten eines gewöhnlichen NSC (*Grundregelwerk*, S. 450), so dass er einen Bonus von +7 oder +8 für Klassenfertigkeiten und von +4 oder +5 für andere Fertigkeiten besitzt.

Viele Aufgaben von Geschäftsführern ähneln denen spezieller Teams. So ist ein Abt ein Priester, welcher zur Leitung eines Tempels oder einer religiösen Organisation qualifiziert ist. Der Hauptunterschied besteht darin, dass du dem Abt einen Lohn bezahlst, damit er sich während deiner Abwesenheit um dein Gebäude oder deine Organisation kümmert, während ein Priester nur eine von mehreren Personen mit ähnlichen Pflichten innerhalb deiner Organisation ist. Mit Zustimmung des SL kannst du entweder ein Team in einen

passenden Geschäftsführer umwandeln, indem du dem NSC (oder den NSC) einen Lohn zahlst, oder umgekehrt.

Du kannst einen Gefolgsmann oder Anhänger zum Geschäftsführer bestimmen, musst ihm aber dennoch einen Lohn bezahlen. Ein solcher Geschäftsführer ist dir gegenüber loyal, doch heißt dies nicht zwangsläufig, dass er ohne Bezahlung für dich arbeitet, während du auf Abenteuer ausziehst.

BEISPIELGESCHÄFTSFÜHRER

Die folgenden Geschäftsführer sind Beispiele für Individuen, welche du anwerben kannst, damit sie sich um eines deiner Geschäfte, Gebäude oder eine deiner Organisationen kümmern:

ABT

Lohn 4 GM/Tag

Fertigkeiten Diplomatie, Heilkunde, Wissen (Lokales), Wissen (Religion)

Ein Abt ist ein göttlicher Zauberkundiger, der ausgebildet wurde, sich um einen Tempel oder eine religiöse Organisation und ihre Mitglieder zu kümmern. In der Regel handelt es sich um einen Adepten, Druiden, Kleriker oder Mystiker der 3. Stufe mit leichter Rüstung (oder im Falle eines Adepten keiner Rüstung) und einer Waffe entsprechend seines Glaubens.

ARZT

Lohn 5 GM/Tag

Fertigkeiten Heilkunde, Motiv erkennen, Überlebenskunst, Wahrnehmung

Ein Arzt ist darin ausgebildet, alle Arten von Unwohlsein und Verwundungen zu behandeln. In der Regel handelt es sich um einen Adepten, Druiden, Kleriker oder Mystiker der 3. Stufe. Er könnte auch ein Experte sein, der dann aber Krankheiten und Verletzungen nur mit nichtmagischen Methoden behandeln und heilen kann, es sei denn er nutzt magischer Gegenstände. Ein Arzt leitet in der Regel ein Hospital oder eine Organisation, welche die medizinische Versorgung gewährleistet.

BUCHHALTER

Lohn 3 GM/Tag

Fertigkeiten Beruf (Buchhalter), Schätzen, Sprachenkunde, Wissen (Lokales)

Ein Buchhalter kümmert sich um die Finanzen und sorgt dafür, dass die Finanzen einer Organisation oder eines Gebäudes ausgeglichen sind. In der Regel handelt es sich um einen Experten der 3. Stufe, der keine kämpferische Ausbildung besitzt. Er könnte aber auch Stufen in jeder passenden Klasse besitzen, die hohe mentale Attributswerte erfordert.

DOJOMEISTER

Lohn 2 GM/Tag

Fertigkeiten Akrobatik, Einschüchtern, Wahrnehmung, Wissen (Geschichte)

Ein solcher Meister steht einem Dojo oder Kloster von Kriegermönchen vor. In der Regel handelt es sich um einen Mönch der 3. Stufe, er könnte aber auch über Stufen in jeder kämpferisch orientierten oder auf Weisheit basierenden Klasse verfügen. Ein Dojomeister kümmert sich um die Ausbildung der Schüler und die sonstigen Alltagsgeschäfte.

GASTWIRT

Lohn 2 GM/Tag

Fertigkeiten Beruf (ein beliebiger), Diplomatie, Schätzen, Wissen (Lokales)

Ein solcher Charakter leitet eine Gastwirtschaft. In der Regel handelt es sich bei ihm um einen Bürgerlichen oder Experten der 3. Stufe. Er könnte aber auch ein Kämpfer, Krieger oder Schurke im Ruhestand sein. Er kümmert sich um die Alltagsgeschäfte eines Gasthauses, einer Schenke, eines Restaurants oder eines exklusiven Privatklubs.

GEFÄNGNISDIREKTOR

Lohn 2 GM/Tag

Fertigkeiten Diplomatie, Einschüchtern, Motiv erkennen, Wissen (Lokales)
Ein Gefängnisdirektor leitet ein Gefängnis, einen Kerker oder einen anderen Ort, an dem Leute festgehalten werden. In der Regel handelt es sich um einen Experten, Inquisitor, Kämpfer, Kleriker oder Krieger der 3. Stufe, bzw. einen Angehörigen einer anderen Klasse, welche auf Kampf und List ausgerichtet ist. Ein Gefängnisdirektor kümmert sich um die Bedürfnisse der im Gefängnis beschäftigten Wachen und der Insassen, behält zudem die Zustände innerhalb der Einrichtung im Auge.

GILDENOVERHAUPT (DIEBESGILDE)

Lohn 5 GM/Tag

Fertigkeiten Bluffen, Mechanismus ausschalten, Schätzen, Wissen (Lokales)

Das Oberhaupt einer Diebesgilde leitet eine kriminelle Organisation. In der Regel handelt es sich um einen Barden, Experten, Hexenmeister, Kleriker oder Schurken der 3. Stufe. Er kümmert sich um die Alltagsangelegenheiten einer Diebesgilde: allgemeine Verwaltung, Ausbildung von Rekruten, Leitung aktueller Operationen und Planung neuer Schandtaten.

GILDENOVERHAUPT (HANDWERKERGILDE)

Lohn 3 GM/Tag

Fertigkeiten Beruf (ein beliebiger), Diplomatie, Handwerk (ein beliebiges), Schätzen

Ein Gildenoberhaupt einer Handwerker Gilde ist ein Meister seines Fachs und imstande, eine Gruppe gleichartiger Handwerker anzuführen. In der Regel handelt es sich um einen Barden, Experten oder Schurken der 3. Stufe, bzw. einen Angehörigen einer ähnlich fähigen Klasse. Ein Gildenoberhaupt kümmert sich um die Alltagsangelegenheiten einer Gilde, wie etwa deren allgemeine Verwaltung, und der Ausbildung von Gildeangehörigen. Zudem geht er natürlich auch seinem Handwerk nach.

HAUSHOFMEISTER

Lohn 2 GM/Tag

Fertigkeiten Diplomatie, Motiv erkennen, Wissen (Adel), Wissen (Lokales)
Ein Haushofmeister kümmert sich um ein großes Wohngebäude wie eine Burg, ein Herrenhaus oder eine Adelsvilla. In der Regel handelt es sich um einen Adepten, Bürgerlichen oder Experten der 3. Stufe. Ein Haushofmeister kümmert sich um die Alltagsangelegenheiten, koordiniert die Bediensteten, bestraft jene, deren Arbeit nicht den Anforderungen gerecht wird, und stellt sicher, dass es den Herren und Herrinnen des Hauses an Nichts fehlt.

KAPITÄN

Lohn 5 GM/Tag

Fertigkeiten Akrobatik, Beruf (Seefahrer), Diplomatie, Wissen (Geographie)
Ein Kapitän ist ein erfahrener Seefahrer, der ein maritimes Geschäft leitet. In der Regel handelt es sich um einen Experten, Kämpfer oder Schurken der 3. Stufe. Ein Kapitän kann ein Handelsunternehmen besitzen, eine Piratenflotte anführen oder ein Geschäft leiten, welches sich um den Transport von Passagieren von einem Hafen zum nächsten kümmert.

LEUTNANT

Lohn 4 GM/Tag

Fertigkeiten Diplomatie, Einschüchtern, Wahrnehmung, Wissen (Baukunst)
Ein Leutnant führt eine Einheit bestehend aus Wachen, Söldnern oder Soldaten. In der Regel handelt es sich um einen Kämpfer, Ritter oder Waldläufer der 3. Stufe, es könnte aber auch ein Barbar, Barde, Inquisitor, Krieger oder Angehöriger einer anderen kämp-

ferischen Klasse sein. Er kümmert sich um die Truppenaufstellung, Dienstpläne und Bedürfnisse seiner Leute, überwacht ihre Ausbildung und nimmt an militärischen Operationen teil.

MEISTERSCHMIED

Lohn 4 GM/Tag

Fertigkeiten Beruf (ein beliebiger) Handwerk (ein beliebiges), Schätzen, Wahrnehmung

Ein Meisterschmied leitet ein produktives Geschäft. In der Regel handelt es sich um einen Barden, Experten oder Schurken der 3. Stufe, bzw. einen Angehörigen einer ähnlich fähigen Klasse. Er kümmert sich um die Alltagsangelegenheiten eines Handwerks-geschäftes, bildet Lehrlinge aus und arbeitet an den schwierigeren Aufträgen und Meisterarbeiten.

RECHTSBEISTAND

Lohn 4 GM/Tag

Fertigkeiten Beruf (Anwalt), Bluffen, Diplomatie, Wissen (ein beliebiges)
Ein Rechtsbeistand gehört in der Regel einer bekannten Kanzlei an. Es handelt es sich bei ihm zumeist um einen Barden, Experten, Hexenmeister, Magier oder Schurken der 3. Stufe, bzw. einen Angehörigen einer ähnlich fähigen Klasse, welche von hohen mentalen Attributswerten profitiert. Ein Rechtsbeistand kümmert sich um die rechtlichen Angelegenheiten einer Organisation.

REKTOR

Lohn 3 GM/Tag

Fertigkeiten Beruf (ein beliebiger), Diplomatie, Wissen (zwei beliebige)
Ein Rektor leitet einen Ort der Gelehrsamkeit, z.B. eine Bardenschule, Magische Akademie oder Universität. In der Regel handelt es sich um einen Alchemisten, Barden, Experten, Hexenmeister, Magier, Schurken oder eine Hexe der 3. Stufe. Zu seinen Aufgaben gehört die allgemeine Verwaltung, das Unterrichten von Schülern und die Aufsicht bei laufenden Forschungen.

SCHMUGGLER

Lohn 3 GM/Tag

Fertigkeiten Bluffen, Fingerfertigkeit, Schätzen, Wissen (Lokales)
Ein Schmuggler ist ein Händler, der es gewohnt ist, seinen Geschäften außerhalb der Aufmerksamkeit der Behörden nachzugehen. In der Regel handelt es sich um einen Barden, Experten oder Schurken der 3. Stufe, er kann aber auch einer anderen Klasse angehören, welche auf Heimlichkeit und Täuschung ausgerichtet ist. Ein Schmuggler könnte einen Schwarzmarkt, eine illegale Handelskarawane oder einen Schmugglerring leiten.

THEATERDIREKTOR

Lohn 2 GM/Tag

Fertigkeiten Auftreten (zwei beliebige), Diplomatie, Verkleiden
Ein Theaterdirektor leitet eine Künstlerorganisation oder ein den Künsten gewidmetes Gebäude. In der Regel handelt es sich um einen Experten der 3. Stufe, er könnte aber auch ein Barde, Schurke oder Angehöriger jeder Klasse mit passenden Fertigkeiten sein. Ein Theaterdirektor kümmert sich um die Alltagsangelegenheiten des Theater, weist Darsteller ein und bewirbt aufgeführte Stücke.

UNTERFÜHRER

Lohn 2 GM/Tag

Fertigkeiten Bluffen, Einschüchtern, Schätzen, Wissen (Lokales)
Ein Unterführer befolgt die direkten Anweisungen eines Bandenchefs oder desjenigen, der eine brutale Verbrecherorganisation leitet. In der Regel handelt es sich um einen Barden, Experten, Kämpfer, Kleriker oder Schurken der 3. Stufe. Ein Unterführer befolgt die Weisungen seines Vorgesetzten, behält die Ziele der Organisation im Auge und kümmert sich um seine Untergebenen.

RÄUME UND TEAMS

Viele Spieler möchten Gasthäuser leiten, Söldnerkompanien gründen, Tempel erbauen oder Magierzirkel anführen. Das System für die Zeit zwischen den Abenteuern ermöglicht dir dies in Form kleiner Einheiten: Gebäude werden aus Räumen errichtet und Organisationen aus Teams.

Ein Raum kann dabei ein einfacher Bereich von 3 m x 3 m mit Holzwänden oder ein steinerner Wachturm mit einem schweren Holztor sein. Ein Team könnte aus ein paar Bettlern oder Taschendieben bestehen, aber auch aus in der Heilkunde bewanderten Akolythen oder gefährlichen Söldnern. Die Einzelheiten sind dabei absichtlich vage gehalten, um dir den größtmöglichen Spielraum bei der Ausgestaltung zu lassen.

Die Regeln geben dir die Spielmechanismen für Gebäude oder Organisationen, doch das Aussehen und den Aufbau entscheidest du.

Jeder Raum und jedes Team kostet eine oder mehrere Arten von Kapital (Arbeit, Einfluss, Güter, Magie oder GM). Wenn du ein Gebäude errichtest oder eine Organisation gründest, legst du fest, welche Räume oder Teams vorhanden sein sollen, addierst die erforderlichen Arten an Kapital und wendest dieses dann auf, um mit dem Bau oder der Rekrutierung zu beginnen.

Ab Seite 94 findest du eine Aufzählung von Räumen und ab Seite 104 eine Liste von Teams.

Gebäude mittels Räumen errichten: Wenn du ein Gebäude erbaust (siehe S. 107), kannst du die Räume auf jede erdenkliche Weise mittels normaler Türen und Verbindungsgängen miteinander verbinden oder auch auf Trennwände verzichten und so große Räume erschaffen. Sofern nicht anders aufgeführt, verfügt jeder Raum über einen Boden, eine Decke, Wände, Möbel, Türen, Fenster und andere Dinge, die nötig sind, damit er seinen Zweck erfüllen kann.

Beispiel: Ein Aufenthaltsraum ist ein großer Bereich, in dem sich viele Leute gleichzeitig aufhalten können. In einem Fort verfügt ein Aufenthaltsraum über Tische und Stühle und dient den Soldaten als Messe. In einer Schenke oder einem Gasthaus gibt es Tische und Stühle und ist es der Ort, an dem man zusammenkommt und Getränke konsumiert. In einem Tempel gibt es hingegen Stühle oder Bänke und der Raum dient der Andacht und den Gottesdiensten. In einer Bardenschule finden sich Stühle und Notenständer und es werden dort Auftritte und Darbietungen geübt.

Außentüren sind hochwertige Holztüren mit einfachen Schlössern, Innentüren zumeist einfache Holztüren ohne Schlösser. Du kannst andere Schlösser einbauen, indem du die entsprechenden Kosten für die jeweiligen Schlösser in GM entrichtest (*Grundregelwerk*, S. 158).

Du musst nicht alle Räume eines Gebäudes auf einmal errichten. Der Preis eines Gebäudes mit zwei Räumen ist im Ergebnis derselbe, wenn du beide Räume gleichzeitig oder nacheinander errichtest.

Beschädigte Räume: Sollte ein Raum mehr als die Hälfte seiner Trefferpunkte an Schaden erleiden oder nach Maßgabe des SL durch ein Ereignis oder anderweitig entsprechenden Schaden erleiden, erhält er den Zustand Beschädigt. Ein beschädigter Raum erzeugt nur die Hälfte des normalen Einkommens. Zur Reparatur muss in der Regel die Hälfte der ursprünglichen Baukosten in GM oder anderem Kapital aufgewendet werden. Manche Gebäudeereignisse nennen aber auch alternative Kosten für die Reparatur beschädigter Räume.

Ebenso können auch ganze Gebäude den Zustand Beschädigt erlangen, in diesem Fall wird das Gebäude behandelt, als wären alle enthaltenen Räume beschädigt. Ein beschädigtes Gebäude muss als Ganzes repariert werden und nicht Raum für Raum.

Organisationen aus Teams bilden: Sofern nicht anders vermerkt, besitzen die Angehörigen eines Teams Kleidung, ein wenig persönliche Ausrüstung passend zu ihrer Tätigkeit und einen Ort zum Leben – oder anders ausgedrückt, sie besitzen ein Leben jenseits ihrer Tätigkeit für dich. Du kannst ihnen natürlich auch bessere Ausrüstung geben oder einen Ort zum Wohnen erbauen oder verschaffen.

Du musst deiner Organisation nicht alle Teams sofort hinzufügen, sondern kannst sie auch nach und nach aufbauen – der Preis für die Rekrutierung eines Teams aus Bettlern und



einer aus Einbrechern ist derselbe, egal ob du sie gleichzeitig oder nacheinander rekrutierst.

Die Zusammenstellung eines Teams ist flexibel und kann sich mit der Zeit in Abhängigkeit vom Wesen deiner Organisation verändern.

Sollte beispielsweise deine Diebesgilde über Beutelschneider und Räuber verfügen, könnten einige von ihnen festgenommen und in den Kerker geworfen werden. Die Regeln gehen aber davon aus, dass deine Organisation sie durch Individuen mit ähnlichem Können ersetzt. So wie du auch nicht regelmäßige Wartungsarbeiten an deinen Gebäuden ausführen musst, ist bereits der Ersatz für Individuen, welche deine Organisation verlassen, beim Preis eines Teams berücksichtigt.

Du kannst nur Teams rekrutieren, deren individuelle Mitglieder von ihrer Charakterstufe her deinen Wert für Anführen nicht übertreffen. Solltest du nicht über das Talent Anführen verfügen, dann berechne dennoch deinen effektiven Wert aus Charakterstufe und Charisma-Modifikator dafür.

Sofern nicht anders vermerkt, sind die Mitglieder eines Teams keine Abenteurer und daher auch nicht bereit, dich in Gewölbe oder an andere gefährliche Orte zu begleiten.

Beispiel: Ein Akolyth ist ein niedrigstufiger göttlicher Zauberkundiger. In einem Kult sind Akolythen die rangniedrigsten Mitglieder der Gruppe und kümmern sich um die meisten Interaktionen mit neuen Konvertierten. In einer Diebesgilde ist es ihre Aufgabe, Gildenmitglieder nach einem Raubzug oder Bandenkrieg wieder zusammenzuflicken. In einer Söldnerkompanie kümmern sie sich um die spirituellen Bedürfnisse und körperlichen Verletzungen der Söldner.

Teams und Anführen: Ein Vorteil von Anhängern, die man aufgrund des Talents Anführen besitzt liegt darin, dass sie die Effekte von Arbeit und Einfluss erhöhen, die du in einer Ortschaft aufwendest (siehe Anhänger einsetzen, S. 80). Da zum Rekrutieren von Teams hauptsächlich Einfluss aufgewandt wird, ist es einfacher, die Kunde über die von dir geplante Organisation zu verbreiten, wenn du in der Ortschaft über Anhänger verfügst.

Die Angehörigen deiner Organisation gehorchen dir, weil du sie bezahlst oder zumindest mit ihnen in regulärem Kontakt stehst und ihre Handlungen steuerst. Im Gegensatz zu Gefolgsleuten und Anhängern, welche du durch das Talent Anführen erlangst und die dir aufgrund deines Rufes und Verhaltens gegenüber loyal sind, kann es passieren, dass du die Kontrolle über eine Organisation verlierst, wenn du länger fort sein solltest (siehe Unterhaltungsphase, Schritt 3 auf S. 81).

Neben den bereits erwähnten Möglichkeiten, gegen Verluste vorzugehen, kann es helfen, Anhänger für die Organisation anzuwerben. Wenn du Teams rekrutierst, kannst du dabei automatisch Anhänger hinzufügen. Pro fünf Anhänger, die deiner Organisation angehören, erhältst du einen kumulativen Bonus von +1 auf deinen Wurf für Anführen, um Verluste zu verhindern. Da die meisten Anhänger niedrigstufige Charaktere mit Stufen in NSC-Klassen sind, sind die meisten Teams aus Anhängern nicht für den Kampf trainiert, so dass sich Anhänger am ehesten als Akolythen, Bürokraten, Handwerker, Lakaien usw. eignen (siehe Teams auf Seite 104).

Räume und Teams kombinieren: Dieses System erlaubt dir, ein Gebäude zu errichten, in dem es keine Arbeiter gibt, eine Organisation ohne Hauptquartier zu gründen oder beides zu kombinieren und so ein voll bemanntes Gebäude oder eine Organisation mit einem Hauptquartier zu errichten. Wenn du beispielsweise einen Tempel erbaut und in der Ortschaft dann Akolythen rekrutierst, kannst du dieses Team aus Akolythen im Tempel arbeiten lassen. Sollte es im Tempel

BEISPIEL FÜR DAS ERRICHTEN VON GEBÄUDEN

Es folgen zwei Beispiele für die Anwendung des Systems für Räume und Teams: der Bau eines eigenen Gasthauses aus Räumen und die Gründung einer Diebesgilde mittels Teams. Auf den Seiten 107-113 werden viele vollständige Gebäude und Organisationen vorgestellt.

GASTHAUS

Nehmen wir an, du willst zwischen zwei Abenteuern ein freundliches Gasthaus für Reisende errichten. Du benötigst eine Bar, um Getränke zu verkaufen, und eine Küche, um mit Speisen aufzuwarten. Du brauchst einen Speisesaal und Schlafräume, musst also einen Aufenthaltsraum und einen Schlafräum hinzufügen. Damit die Pferde der Gäste sicher sind, benötigst du einen Stall. Wenn du alle Werte für Arbeit, Einfluss, Güter und Magie in den Einträgen für Erschaffen und Zeit in den Spielwerten der Räume addierst, benötigst du 32 Punkte Arbeit, 3 Punkte Einfluss, 33 Punkte Güter und 90 Tage. Wenn du nach 90 Bautagen das Kapital aufwendest, ist dein Gasthaus fertiggestellt.

Alternativ möchtest du vielleicht einfach ein Gasthaus kaufen und der SL erklärt auch, dass eines zum Verkauf stünde. Du kannst die GM-Kosten in den Einträgen für Erschaffen bei den einzelnen Räumen addieren und dem aktuellen Besitzer diesen Betrag zahlen. Bei dem oben beschriebenen Gasthaus wären dies 1.390 GM.

DIEBESGILDE

Nehmen wir an, du möchtest im Ort ein Netzwerk aus Dieben und Spionen errichten. Du benötigst auf den Straßen Augen und Ohren, daher solltest du ein Team aus Beutelschneidern aufstellen. Du benötigst zudem Leute, welche in Häuser einbrechen und Wertsachen stehlen, daher brauchst du ein Team aus Räufern. Um den eigenen Reichtum vor den Steuereintreibern zu verstecken, benötigst du ein Team aus Bürokraten. Wenn du alle Werte für Arbeit, Einfluss, Güter und Magie in den Einträgen für Erschaffen und Zeit in den Spielwerten der Teams addierst, benötigst du 6 Punkte Arbeit, 11 Punkte Einfluss, 3 Punkte Güter und 6 Tage. Wenn du nach 6 Tagen des Rekrutierens das Kapital aufwendest, ist deine Diebesgilde einsatzbereit.

Alternativ könntest du vielleicht auch einfach eine existierende Gilde erwerben wollen. Mit Zustimmung des SL kannst du die GM-Preise der Teams addieren und diesen Betrag dem aktuellen Gildenoberhaupt bezahlen. Bei der beschriebenen Diebesgilde wären dies 510 GM.

einen Ort zum Schlafen geben, können die Akolythen dort sogar leben. Schickst du die Akolythen später an einen anderen Ort oder löst das Team auf, hast du immer noch den Tempel und kannst ihn so einsetzen, wie es dir gefällt.

DIE SPIELWERTE FÜR RÄUME UND TEAMS LESEN

Räume und Teams nutzen im Grunde gleich aufgebaute Spielwerte. Wenn bei Spielwerten ein Eintrag ohne Inhalt vorkommen würde (z.B. im Falle eines Raumes, der keine Verbesserungsstufe eines anderen Raumes darstellt oder auch nicht weiter verbessert werden kann), wurde dieser Eintrag ausgelassen.

Einkommen: Dieser Eintrag benennt die Boni, welche der Raum oder das Team dem Gebäude oder der Organisation auf den Wurf zur Erzeugung von Kapital verleihen. Gebäude und Organisationen können wie ein Charakter jeden Tag einen Wurf versuchen, um Kapital im Rahmen gelernter Arbeit zu verdienen, ohne dass du dabei Tage aufwendest. Du musst allerdings für das verdiente Kapital normal bezahlen (siehe S. 77).

Sollte bei einem Raum oder eines Teams im Eintrag Einkommen der Begriff „Kapital“ gefolgt von einer Zahl vorkommen, kann der Raum oder die Gruppe einen Bonus auf den Wurf für gelernte Arbeit des Gebäudes oder der Organisation hinsichtlich jeder Art von Kapital (Arbeit, Einfluss, Güter oder Magie) beisteuern. Wird hingegen eine bestimmte Art von Kapital benannt, gilt der Bonus nur bei Würfeln zum Verdienen dieser Kapitalart. Du kannst die Boni von Räumen oder Teams frei innerhalb dieser Grenzen addieren oder verteilen. Ein Alchemielabor erzeugt beispielsweise nur GM, Güter oder Magie, nicht aber Arbeit oder Einfluss. Du kannst z.B. den Bonus von +10 an einem Tag nutzen, um GM zu erzeugen, am nächsten für Güter, am dritten den Bonus aufsplitten und +5 auf den Wurf zur Erzeugung von GM und +5 auf den Wurf zur Erzeugung von Magie erhalten.

Meistens ist es am leichtesten und schnellsten, einfach alle GM-Boni aller Räume in jedem deiner Gebäude zu addieren und auf den Wurf 10 zu nehmen. Zuweilen möchtest du aber eventuell auch andere Arten von Kapital erzeugen, um neue Räume zu erbauen, neue Teams zu rekrutieren und Verbesserungen vorzunehmen.

Solltest du in einer Ortschaft über mehrere Gebäude oder Organisationen verfügen, welche dieselbe Art von Kapital erzeugen, musst du nicht für jedes Gebäude oder jede Organisation einzeln würfeln – du kannst auch alle Kapitalmodifikatoren addieren und einmal pro Kapitalart würfeln. Wendest du 1 Tag auf, um selbst Kapital zu verdienen, kannst du die Boni deiner Gebäude und Organisationen entsprechend auf deinen Wurf addieren, statt einzeln für dich, jedes deiner Gebäude und jede deiner Organisationen zu würfeln.

Bei einem Raum sind vom Einkommen bereits die Lohnkosten ungelernter Angestellter abgezogen, welche für dich die grundlegenden Arbeiten ausführen. Bei aufgeführten Einkommen einer Bar sind beispielsweise schon die Löhne des Wirts und der Bedienungen eingerechnet. Bei einem Team geht der Einkommenswert davon aus, dass diese in oder

von einem deiner Gebäude aus arbeitet, andernfalls halbiere das Einkommen dieses Teams.

Unter der Kategorie Beschreibung könnten in den Spielwerten noch weitere Vorteile aufgeführt werden, die nicht mit dem System für die Zeit zwischen den Abenteuern in Verbindung stehen.

Beispiel: Das Gasthaus im Kasten auf Seite 91 verfügt über eine Bar, einen Aufenthaltsraum, eine Küche, einen Schlafraum und einen Stall. Die Bar gibt einen Bonus von +10 auf einen Wurf zum Erzeugen von GM oder Einfluss, der Aufenthaltsraum einen Bonus von +7 zum Erzeugen von GM oder Einfluss, die Küche einen Bonus von +4 zum Erzeugen von GM oder Gütern, der Schlafraum einen Bonus von +12 zum Erzeugen von GM und der Stall einen Bonus von +8 auf einen Wurf zum Erzeugen von GM, Arbeit oder Gütern. Alle Räume können GM erzeugen und wenn alle nur Geld einbringen sollen, dann addiere alle Boni (insgesamt +41) und lege einen Wurf für erlernte Arbeit ab, um zu sehen, wie viel GM das Gasthaus dir einbringt (siehe S. 78). Solltest du den Bonus der Bar nutzen wollen, um Einfluss zu erzeugen, während der Rest GM erzeugen soll, legst du zwei Würfe für erlernte Arbeit ab – einen mit einem Modifikator von +10 durch die Bar zum Verdienen von Einfluss und den anderen mit einem Modifikator von +31 zum Erzeugen von GM.

Vorteil (nur Räume): Dieser Eintrag führt die Boni auf, die der Raum liefert, welche aber nicht im Zusammenhang mit dem System für die Zeit zwischen den Abenteuern stehen. Dabei kann es sich um Boni auf Fertigkeitswürfe handeln (z.B. im Falle einer gut ausgestatteten Werkstatt) oder um Veränderungen bei den Siedlungsmodifikatoren (z.B. Gefahr, Korruption oder Verbrechen; siehe *Spielleiterhandbuch*, S. 201). Sollte ein Raum einen Bonus auf einen Fertigkeitswurf verleihen, dann kommt der Bonus nur zum Tragen, wenn du dich dort auch aufhältst – nur weil du vielleicht in deinem Schloss einen Ballsaal hast, bekommst du deshalb nicht den daraus resultierenden Bonus auf Fertigkeitswürfe für Auftreten, während du dich selbst in einem Gewölbe befindest.

Die Spielwerte führen keine offenkundigen Vorteile auf, welche nicht mit Spielmechanismen in Bezug stehen. Eine Bar erlaubt es dir beispielsweise, Getränke zu verkaufen, eine Küche ermöglicht es, deinen persönlichen oder (im Falle eines Gasthauses) zahlenden Gästen Essen zu servieren und eine Magierbibliothek erlaubt es dir Zaubersforschung zu betreiben.

Erschaffen: Dieser Eintrag benennt die Aufwand an Arbeit, Einfluss, Gütern und Magie, um den Raum zu erbauen oder das Team zu rekrutieren. Ferner wird ein GM-Wert für den Fall genannt, dass man einen fertiggestellten Raum dieser Art oder ein existierendes Team dieser Art erwerben will.

Zeit: Dieser Eintrag benennt, wie lange es dauert, den Raum fertigzustellen oder das Team zu rekrutieren. Du kannst die erforderliche Zeit zum Bauen oder Rekrutieren halbieren, dritteln oder vierteln, indem du das Doppelte, Dreifache oder Vierfache an Arbeit aufwendest. Zu Beginn der Bauzeit oder Rekrutierungsperiode musst du dich im Ort aufhalten, brauchst dafür aber keine Tage aufwenden. Im Grunde musst du nur anwesend sein, um die Anweisung zum Anfangen zu geben.

Sollte ein Team keine Zeiterfordernisse aufweisen, verbraucht das Aufwenden von Kapital zu ihrer Rekrutierung keine Aktivität oder Tage.



Beachte, dass es sich bei Teams um langfristige Anstellungen handelt. Die Zeiterfordernis spiegelt daher nicht wieder, ob solche NSC vorübergehend für Arbeiten zur Verfügung stehen. Wenn du also einen Kleriker der 3. Stufe benötigst, der *Teilweise Genesung* auf dich wirken soll, musst du nicht 7 Tage aufwenden, um ein Team aus Priestern zu rekrutieren, sondern kannst wie üblich und im *Grundregelwerk* beschrieben, diese magische Dienstleistung erwerben.

Größe: Bei einem Raum gibt dieser Eintrag die Anzahl an Feldern mit 1,50 m Seitenlänge an, welche für einen normalen Raum dieser Art benötigt werden. Eine Küche erfordert z.B. 2-6 Felder mit 1,50 m Seitenlänge. Solltest du einen größeren Raum dieser Art benötigen, dann errichte zwei solcher Räume und verbinde sie miteinander. Solltest du einen kleineren Raum benötigen, dann entstehen dir dadurch keine zusätzlichen Kosten. Wenn deine Küche nur ein Feld mit 1,50 m Seitenlänge belegen soll, dann erbaue eine Küche zum aufgeführten Preis, auch wenn die kleinste aufgeführte Küche 2 Felder mit 1,50 m Seitenlänge belegt.

Bei einem Team besagt die Größe, aus wie vielen Personen eine solche Gruppe üblicherweise besteht. Ein Team besteht in der Regel wenigstens aus der Hälfte dieses Idealwertes an Mitgliedern und maximal aus dem Anderthalbfachen. Solltest du ein größeres Team benötigen, dann rekrutiere zwei solcher Gruppen und setze sie gemeinsam ein.

Verbesserung: Manche Räume und Teams sind Variationen oder Verbesserungen von anderen. Du kannst einen Raum oder ein Team zu einer anderen Version verändern oder verbessern, indem du die Differenz zwischen dem bisherigen und dem neuen Zustand in Kapital und Zeit aufwendest. Wenn z.B. dein Gebäude eine Bibliothek enthält, welche du einer Magierbibliothek aufwerten willst, kannst du entweder 1 Punkt Arbeit, 1 Punkt Einfluss, 1 Punkt Güter und 2 Punkte Magie aufwenden oder aber 270 GM ausgeben (die Differenz zwischen den Erschaffen-Einträgen dieser beiden Räume). Zudem musst du 4 Tage aufwenden (die Differenz zwischen den Zeit-Einträgen dieser beiden Räume).

Du kannst auf diese Weise kein Kapital gewinnen oder zurückerlangen. Wenn du den Schlafsaal zum Schlafraum aufwertest, muss du 3 Punkte Arbeit, 3 Punkte Güter und 6 Tage aufwenden, erhältst aber keinen Einfluss zurück, nur weil ein Schlafraum weniger Einfluss kostet als ein Schlafsaal.

Es ist nicht möglich, einen Raum oder ein Team zurückzubauen oder zu verschlechtern. Mit Genehmigung des SL kannst du einen Raum oder ein Team umwidmen, als würdest du eine Verbesserung vornehmen.

Beschreibung: Den Spielwerten folgt eine Beschreibung des Raumes oder der Teams mit weiteren Einzelheiten darüber, welche Vorteile der Raum oder die Gruppe bringt.

VERZÖGERUNGEN BEIM ERBAUEN UND REKRUTIEREN

Sollte das Wesen der Ortschaft im Gegensatz zu der Art von Gebäude oder Organisation stehen, das du errichten oder die du gründen willst (z.B. im Falle eines Schwarzmarkts oder einer Diebesgilde in einer Ortschaft mit niedrigem Verbrechen- und hohem Gesetzesmodifikator), könnte der SL bestimmen, dass die zum Erschaffen nötige Zeit sich um 1W6 x 10% verlängert (Minimum 1 zusätzlicher Tag), wenn du die Arbeit nicht überwachst.

Du kannst diese zusätzliche Zeit vor oder während der Verzögerung verkürzen, indem du 1 Punkt Einfluss aufwendest. Dies reduziert die zusätzliche Zeit um 1W6 Tage (Minimumverzögerung o Tage). Du kannst auch einen Gefolgsmann die

EINKOMMENSBEGRENZUNGEN

Ob ein Raum oder ein Team das aufgeführte Kapital erzeugt, hängt von deinen Intentionen für das Gebäude oder die Organisation ab und sollte dem gesunden Menschenverstand folgen. Wenn du z.B. ein Gebäude mit einer Bar, einem Aufenthaltsraum und einer Küche errichtest, könntest du es als Schenke oder als Hauptquartier deiner Abenteurergruppe nutzen. Eine Schenke stünde der Allgemeinheit offen und würde Kapital erzeugen, im anderen Fall wäre es ein Privatgebäude, das kein Kapital erzeugt, da es nur von dir und deinen Freunden genutzt wird. Wenn du deinen eigenen Kult mit Akolythen und Priestern aufbaust, könntest du dich entscheiden, dass deine Teams Heilung anbieten und so Einkommen erzeugen. Sollte aber deine Diebesgilde über Akolythen verfügen, heilen diese vielleicht nur Gildenmitglieder und erzeugen daher kein Einkommen.

Wenn dein Gebäude oder deine Organisation Kapital erzeugen soll, musst du dem SL erklären, wie dies geschieht. Du kannst den Zweck deines Gebäudes oder deiner Organisation ändern – z.B. könntest du eine alte Soldatenunterkunft renovieren und in ihr fortan eine Schenke betreiben oder deinen bisher gierigen Kult fortan großzügiger auftreten lassen. Du solltest allerdings in der Regel bei einer Nutzungsweise bleiben, da Geschäfte, welche nur unregelmäßig geöffnet haben, ebenso weniger Gewinn machen wie solche, die öfters komplett andere Dinge anbieten. Der SL könnte daher in solchen Situationen das Kapital reduzieren, welches Gebäude und Organisationen erzeugen.

Arbeiten überwachen lassen oder einen fähige Angestellten dafür anheuern (siehe S. 88), allerdings kann beides eine Verzögerung nicht völlig vereiteln.

EINE ORGANISATION VERLEGEN

Du kannst eine Organisation in eine andere Ortschaft verbringen, indem du den halben Rekrutierungspreis aufwendest. Dieser Preis repräsentiert die Kosten des Umzuges deiner Teams, die Kosten für das Rekrutieren von Ersatzleuten für jene die nicht umziehen wollen und dergleichen. Die Vorbereitungen eines solchen Umzuges betragen pro Team 1W6 Tage, während die für den eigentlichen Umzug erforderliche Zeit von der Reisezeit zwischen der alten Ortschaft und der neuen abhängt. Während der Umzugsvorbereitungen kannst du nur die Hälfte der üblichen Vorteile aus der Organisation ziehen und gar keine Vorteile während des Umzuges selbst.

Anstelle der ganzen Organisation kannst du auch nur einzelne Teams verlegen. Wenn deine Diebesgilde z.B. aus zwei Teams von Räufern besteht, kannst du eine dieser Gruppen in eine andere Ortschaft verlegen, indem du 1 Punkt Arbeit und 2 Punkte Einfluss aufwendest (die Hälfte des Rekrutierungspreises eines Teams aus Räufern am Zielort). Ansonsten kommen die Regeln für die Verlegung einer ganzen Organisation zur Anwendung. Du kannst diese Teams einer bestehenden Organisation in der neuen Ortschaft hinzufügen oder sie als Grundlage für eine neue Organisation verwenden.

RÄUME

Aus den folgenden Räumen kannst du Gebäude errichten:

ABORT

Vorteil Bonus auf Zähigkeitswürfe gegen Ansteckung mit Krankheiten

Erschaffen 3 Arbeit, 3 Güter (120 GM); **Zeit** 4 Tage

Größe 1–4 Felder

Verbesserung von Hütte

Ein Abort enthält bis zu vier abgeschlossene Räume von jeweils 1,50 m Seitenlänge, um verdauungstechnischen Bedürfnissen nachzugehen. Sollte ein Gebäude über keinen Abort verfügen, müssen die Leute sich anderswo erleichtern. Abhängig vom Gebäude und der Ortschaft könnte es sich um ein Plumpsklo, ein Klosett mit einem Nachtopf oder einen Stuhl handeln, welcher mit einem externen System wie einer Sickergrube oder einer Abflusssrinne verbunden ist. Sollte das Gebäude einen Kanalisationszugang besitzen, kannst du automatisch alle Aborte im Gebäude mit der Kanalisation (siehe S. 98) der Ortschaft verbinden. Die Verbesserung auf dem Sanitärbereich, die durch einen Abort entstehen, bedeuten, dass Bewohner, Gäste, Angestellten und andere, welche das Gebäude frequentieren, einen Bonus von +2 auf Zähigkeitswürfe erhalten, um sich nicht mit einer Krankheit anzustecken, solange sie sich in der Ortschaft aufhalten.

ACKERLAND

Einkommen GM oder Güter +10

Erschaffen 15 Arbeit, 15 Güter (600 GM); **Zeit** 20 Tage

Größe 60–100 Felder

Dieser breite Streifen fruchtbaren Landes wird zum Ackerbau oder als Weide für Nutztiere verwendet. Der Preis des Raumes umfasst das Roden des Landes, Dünger und dergleichen. Mit Erlaubnis des SL kannst

du verfügbares Land entdecken, welches automatisch als Ackerland nutzbar ist, ohne dass dir weitere Kosten entstehen.

ALCHEMIELABOR

Einkommen GM, Güter oder Magie +10

Vorteil Zählt als Alchemistenlabor (Ausrüstung)

Erschaffen 5 Arbeit, 1 Einfluss, 8 Güter, 1 Magie (390 GM); **Zeit** 16 Tage

Größe 8–16 Felder

Dieser Raum unterstützt dich bei Fertigkeitswürfen für Handwerk (Alchemie), dem Erforschen neuer Alchemistenformeln und ähnlichen alchemistischen Aufgaben. Bis zu drei Personen können den Raum gleichzeitig benutzen.

ALTAR

Einkommen Einfluss +3

Vorteil Zählt hinsichtlich Zaubern wie *Ort weihen* oder ähnlichem als permanenter Ort, der deiner Gottheit geweiht ist.

Erschaffen 2 Arbeit, 1 Einfluss, 2 Güter, 1 Magie (210 GM); **Zeit** 4 Tage

Größe 2–8 Felder

Dieser spirituelle Fokus verfügt über die für religiöse Zeremonien erforderliche Ikonographie und Materialien. Ein typischer Altar besteht aus Stein, kann aber auch ein heiliger Teich, ein Opferfeuer, eine Sammlung kleiner Figuren oder eine ähnliche sakrale Anordnung sein.

ARBEITSPLATZ

Einkommen GM, Einfluss oder Güter +8

Vorteil Zählt als Werkzeuge eines Handwerkers [Meisterarbeit] für einen Beruf oder ein Handwerk

Erschaffen 7 Arbeit, 8 Güter (300 GM); **Zeit** 16 Tage

Größe 8–16 Felder

Dieser Raum enthält einen Tisch, einen Stuhl und passende Werkzeuge eines Handwerkers [Meisterarbeit] für einen Beruf oder ein Handwerk. Die Fertigkeit wählst du aus, wenn du den Raum errichtest. Wenn es eine Tischlerei sein soll, gibt es Klemmen, Sägen, Nägel, Hämmer und einen stabilen Arbeitstisch. Bis zu drei Personen können diesen Raum gleichzeitig benutzen.

AUFENTHALTSRAUM

Einkommen GM oder Einfluss +7

Erschaffen 8 Arbeit, 7 Güter (300 GM); **Zeit** 16 Tage

Größe 10–30 Felder

Verbesserung zu Ballsaal, Zeremonienkammer, Thronsaal

Dieser vielseitige, offene Bereich bietet genug Platz, um von vielen Leuten gleichzeitig genutzt zu werden. Meisten gibt es Bänke, Stühle, Sitzkissen, Matten oder Stühle, eventuell auch Tische.

AUSSPÄHZIMMER

Einkommen GM oder Einfluss +2

Vorteil Erhöht den SG von Ausspähen-Effekten

Erschaffen 5 Arbeit, 1 Einfluss, 6 Güter, 3 Magie (550 GM); **Zeit** 16 Tage

Größe 4–16 Felder

Ein Ausspähzimmer ist ein ruhiger Ort für das Wirken ausspähender Magie, Séancen und ähnlicher Erkenntnismagie. Es enthält einen Tisch, Stühle und entweder ein Wasserbecken (ohne zusätzliche Kosten) oder einen passenden Fokusgegenstand für entsprechende Erkenntniszauber (zusätzliche 1.000 GM). Ein Zauberkundiger, der von hier aus *Ausspähung*, *Kreatur aufspüren* oder ähnliche, zielgerichtete Erkenntnismagie anwendet, erhöht den SG des Zaubers um +1.

BAD

Einkommen GM oder Einfluss +3

Vorteil Bonus auf Zähigkeitswürfe gegen Krankheit





Erschaffen 2 Arbeit, 1 Einfluss, 3 Güter (130 GM); **Zeit** 8 Tage

Größe 3–6 Felder

Verbesserung von Sauna

Ein Bad enthält eine einzelne große Badewanne oder mehrere kleine Becken oder Zuder, sowie einen Ofen zum Erhitzen des Wassers. Wenn du 1 Stunde in diesem Raum verbracht hast, erhältst du einen Bonus von +2 auf deinen nächsten aufeinanderfolgenden Zähigkeitswurf gegen Krankheit.

BALLSAAL

Einkommen GM oder Einfluss +10

Vorteil Bonus auf Fertigkeitwürfe für Auftreten

Erschaffen 19 Arbeit, 19 Güter (760 GM); **Zeit** 40 Tage

Größe 40–60 Felder

Verbesserung von Aufenthaltsraum **Verbesserung** zu Vortragssaal Dieser große Raum dient für Tänze, Empfänge und andere umfangreiche Ereignisse. Die überlegene Akustik und das Dekor verleihen einen Bonus von +2 auf alle Fertigkeitwürfe für Auftreten, die in diesem Raum abgelegt werden.

BAR

Einkommen GM oder Einfluss +10

Vorteil Bonus auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie zum Sammeln von Informationen

Erschaffen 5 Arbeit, 1 Einfluss, 6 Güter (250 GM); **Zeit** 16 Tage

Größe 10–20 Felder

In einer Bar offeriert eine Auswahl an Getränken. Es gibt eine Theke, um sie einzugießen oder zu mischen. Wenn du 1 Stunde mit Einheimischen in diesem Raum verbracht hast, erhältst du für die nächsten 24 Stunden einen Bonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie zum Sammeln von Informationen in dieser Ortschaft.

BEICHTSTUHL

Vorteil Bonus auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit

Erschaffen 3 Arbeit, 2 Güter (100 GM); **Zeit** 4 Tage

Größe 2–4 Felder

Diese zwei sehr kleinen, miteinander verbundenen Räumchen ermöglichen private Unterhaltungen. Alternativ kann es sich auch um einen versteckten Bereich handeln, der es dir gestattet, ungesehen einen anderen Raum zu beobachten, z.B. durch ein Guckloch in einem Wandteppich oder einem Mosaik. Eine Seite dieses Raumes bietet einen Bonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit, um sich vor Kreaturen im benachbarten Raum zu verbergen. Ein Beichtstuhl kann so konstruiert werden, dass dieser Bonus für Kreaturen auf beiden Seiten oder nur auf einer Seite zur Anwendung kommt.

BESCHWÖRUNGSKAMMER

Einkommen Magie +3

Vorteil Bonus auf Charismawürfe und Fertigkeitwürfe für Diplomatie, Einschüchtern und Wissen (Die Ebenen)

Erschaffen 10 Arbeit, 4 Einfluss, 11 Güter, 5 Magie (1.040 GM); **Zeit** 28 Tage

Größe 6–16 Felder

In einer Beschwörungskammer werden magische Rituale zum Beschwören von Externaren durchgeführt. Sie enthält einen gut gezeichneten, fast vollständigen Beschwörungskreis auf dem Boden, der sich mit ein paar Kreidestrichen vervollständigen lässt. Dieser Kreis kann in Verbindung mit *Bindender Ruf*, *Schutzkreis* u.a. eingesetzt werden. Der Benutzer einer Beschwörungskammer erhält einen Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Wissen (Die Ebenen) über eine herbeigerufene oder beschworene Kreatur, sowie einen Bonus von +3 auf Charismawürfe und Fertigkeitwürfe für Diplomatie und Einschüchtern, um eine hier

herbeigerufene oder beschworene Kreatur zu beeinflussen oder um mit ihr zu feilschen.

BIBLIOTHEK

Einkommen GM oder Einfluss +8

Vorteil Bonus auf eine Art von Wissensfertigkeitwürfen

Erschaffen 7 Arbeit, 2 Einfluss, 8 Güter, 1 Magie (460 GM); **Zeit** 16 Tage

Größe 4–12 Felder

Verbesserung zu Magierbibliothek

Eine Bibliothek enthält neben vielen Regalen voller Bücher auch Stühle, Schreibtische und Tische zum Lesen und Studieren. In den meisten Bibliotheken gibt es Bücher zu einer Vielzahl an Themen, während andere speziellere Bücher enthalten, die sich nur mit einem bestimmten Thema befassen. Wenn du eine Bibliothek errichtest, dann wähle eine Wissensfertigkeit. Wenn jemand zu einer mit dieser Fertigkeit in Bezug stehenden Frage 1 Stunde lang Nachforschungen in der Bibliothek verbringt, erhält er einen Bonus von +3 auf den Fertigkeitwurf für diese Wissensfertigkeit, um seine Frage zu beantworten.

BRAUEREI

Einkommen GM oder Einfluss +10

Erschaffen 7 Arbeit, 2 Einfluss, 9 Güter (380 GM); **Zeit** 24 Tage

Größe 12–24 Felder

In einer Brauerei kannst du Zutaten wie Obst oder Getreide fermentieren oder destillieren, um starke alkoholische Getränke herzustellen.

BRUTKAMMER

Einkommen GM oder Güter +5

Erschaffen 3 Arbeit, 1 Einfluss, 4 Güter (170 GM); **Zeit** 10 Tage

Größe 2–6 Felder

Eine Brutkammer wird genutzt, um eierlegenden Kreaturen wie Vögeln, Echsen, Eulenbären oder Drachen das Nisten und Brüten zu ermöglichen. Alternativ kann sie auch für Fische, Schalentiere und andere aquatische eierlegende Kreaturen genutzt werden. Der Raum könnte auf dem Dach liegen, um fliegenden Kreaturen das Kommen und Gehen zu ermöglichen, oder mit dem Gebäude auf Bodenniveau verbunden sein. Er enthält Käfige und weiches Nistmaterial für die Eier und könnte einen kleinen Ofen zur Holzverbrennung aufweisen, um die Eier warmzuhalten, falls die Elterntiere nicht verfügbar sind.

BÜRO

Erschaffen 3 Arbeit, 3 Güter (120 GM); **Zeit** 8 Tage

Größe 2–5 Felder

Verbesserung von Lager

Dieser einfache Raum hat eine Tür mit einem einfachen Schloss, einen Stuhl und einen großen Schreibtisch mit zwei Schubladen, die über einfache Schlösser verfügen. Ein Büro bietet dem Benutzer Privatsphäre und Zuflucht vor anderen Aktivitäten im Gebäude.

DOCK

Einkommen GM, Arbeit Einfluss oder Güter +12

Erschaffen 6 Arbeit, 2 Einfluss, 7 Güter (320 GM); **Zeit** 20 Tage

Größe 10–30 Felder

Dies ist eine Reihe von Laufwegen und festen Pfosten, an denen ein Wasserfahrzeug wie z.B. ein Boot oder Schiff befestigt werden kann. Wenn ein Dock mit einem Lager verbunden wird, kannst du leicht Fracht von Wasserfahrzeugen oder an Land bringen.

DOJO

Einkommen GM, Arbeit oder Einfluss +8

Vorteil Zählt als Einrichtung für Ausbildung oder Umschulung

Erschaffen 7 Arbeit, 1 Einfluss, 7 Güter (310 GM); **Zeit** 20 Tage

Größe 15–30 Felder

Dieser offene Bereich wird benutzt, um kämpferische oder körperliche Fähigkeiten zu üben. Im ersteren Fall ginge es um humanoide Übungspuppen oder Umriss für Zielübungen. In den meisten Dojo gibt es zum Abfangen von Stürzen einfache Bodenmatten oder Strohsäcke, sowie Regale mit nichttödlichen Versionen von Standardwaffen. Sollte ein Dojo von einer Diebesgilde genutzt werden, könnte es statt auf Kampf auf eine Ausbildung in Entrinnen, Schlösserknacken und Fallen entschärfen ausgerichtet sein. In einem Dojo können bis zu 10 Personen gleichzeitig trainieren. Es kann auch als Schlafsaal genutzt werden, ist aber viel unbequemer als normale Betten oder Strohsäcke.

FALLE

Vorteil siehe unten

Erschaffen siehe unten; **Zeit** siehe unten

Größe 1–4 Felder

Dies kann ein besonderer Raum in einem Gebäude oder ein Zusatz in einem anderen Raum sein. Ein Fallenraum mag leer wirken oder eingerichtet sein, um harmlos zu wirken und ein Ziel in die Falle zu locken. Die Kosten einer Falle werden im *Grundregelwerk* auf Seite 423 erklärt. Das Errichten einer Falle nutzt die Regeln für Handwerk im *Grundregelwerk* auf Seite 95, du kannst aber Arbeit und Güter als Teil der Kosten aufwenden.

FALSCHER VERKAUFSRAUM

Einkommen GM oder Güter +2

Vorteil Bonus auf den SG von Fertigkeitswürfen für Motiv erkennen und Wahrnehmung

Erschaffen 4 Arbeit, 1 Einfluss, 4 Güter (190 GM); **Zeit** 12 Tage

Größe 10–20 Felder

Verbesserung zu Lager und Verkaufsraum (siehe unten)

Dieses gewöhnliche, unauffällige Geschäft verbirgt hinter einer harmlosen Fassade als Verkaufsraum kriminelle Machenschaften. Es könnte eine heruntergekommene Pfandleihe sein oder ein schlecht bestückter Laden. Es gibt nur das Allernötigste für das vorgegebene Geschäft; der wahre Zweck eines Falschen Verkaufsraums besteht darin, die eigentliche Natur des Gebäudes zu verschleiern. Meist handelt es sich dabei um illegale Geschäfte oder einen geheimen Treffpunkt, wie etwa das Heiligtum eines Kultes oder ein Diebesnest. Der Raum enthält eine Geheimtür, welche ins restliche Gebäude führt. Durch diesen Raum steigt der SG für Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen und Wahrnehmung zum Bemerkung ungewöhnlicher Aktivitäten oder dem Erkennen des wahren Zwecks des Gebäudes um +5. Da eine Falscher Verkaufsraum ein falsches Lagerhaus und einen falschen Präsentationsbereich beinhaltet, kann er gleichzeitig zu einem Lager und einem Verkaufsraum verbessert werden – oder zu einem dieser Gebäude, während der restliche Bereich unbenutzt bleibt.

FEINMECHANIKERWERKSTATT

Einkommen GM, Arbeit oder Güter +10

Vorteil Zählt als Werkzeuge eines Handwerkers [Meisterarbeit] für Handwerk (Mechanismen)

Erschaffen 9 Arbeit, 9 Güter (360 GM); **Zeit** 20 Tage

Größe 8–16 Felder

Diese Werkstatt enthält alle Präzisionswerkzeuge und Arbeitsplätze, die zur Erschaffung empfindlicher Mechanismen erforderlich sind. Bis zu drei Personen können diesen Raum gleichzeitig benutzen.

FLUCHTWEG

Erschaffen 9 Arbeit, 9 Güter (360 GM); **Zeit** 16 Tage

Größe 6–12 Felder

Verbesserung von Geheimgang

Dies ist Gang oder Tunnel, der zu einem geheimen Ausgang des Gebäudes führt. Der Ausgang ist meistens eine einfache Tür mit einem durchschnittlichen Schloss (Mechanismus ausschalten SG 20). Ein oder beide Enden des Ganges können Geheimgänge sein (Wahrnehmung SG 20).

FOLTERKAMMER

Vorteil Bonus auf Fertigkeitswürfe für Einschüchtern

Erschaffen 5 Arbeit, 3 Einfluss, 7 Güter (330 GM); **Zeit** 20 Tage

Größe 6–16 Felder

Diese furchterweckende Raum wird für Verhöre, Folter und andere moralisch fragwürdige Handlungen genutzt. Er enthält Möglichkeiten zum Fesseln von Humanoiden und diverse Gerätschaften, um Schmerz und Unannehmlichkeiten zuzufügen. Jemand, der in diesem Raum ein Verhör durchführt, erhält einen Bonus von +3 auf Fertigkeitswürfe für Einschüchtern, um Gefangene zu beeinflussen.

FRIEDHOF

Einkommen GM oder Einfluss +4

Vorteil Verhindert das Entstehen von Untoten oder erschafft sie

Erschaffen 4 Arbeit, 3 Einfluss, 4 Güter, 1 Magie (350 GM); **Zeit** 8 Tage

Größe 20–30 Felder

Verbesserung zu Krypta

Dieses ruhige Stück Land ist zur Bestattung von Toten gedacht und bietet bis zu 20 mittelgroßen oder kleineren Leichen Platz. Die einzelnen Gräber sind deutlich mittels Grabsteinen, Statuen oder anderen Dingen markiert. Für weitere 200 GM kann dieser Bereich zu heiligem oder unheiligem Boden geweiht werden. Eine in heiligem Boden begrabene Leiche kann nicht als Untoter belebt werden. Bei einer in unheiligem Boden begrabenen Leiche besteht jeden Monat eine Chance von 5%, dass sie sich als unkontrollierter Zombie erhebt. Solltest du einen Friedhof verbessern, behält der Bereich den Effekt *Ort weihen*.

GARTEN

Einkommen GM oder Güter +8

Erschaffen 4 Arbeit, 5 Güter (180 GM); **Zeit** 12 Tage

Größe 10–20 Felder

Verbesserung zu Gewächshaus

Dieser Bereich sorgfältig gepflegten Bodens eignet sich für die Aufzucht von Pflanzen, welche mehr Aufmerksamkeit als normale Feldfrüchte benötigen. Natürlich kannst du hier auch normalen Ackerbau betreiben.



GEFÄNGNISZELLE

Erschaffen 4 Arbeit, 5 Güter (180 GM); **Zeit** 16 Tage

Größe 1–9 Felder

In diesem unbequemen Raum können 1 – 4 Gefangene untergebracht werden. In der Regel handelt es sich um einen Raum mit steinernen Wänden, Boden und Decke, wobei der Boden mit Stroh bedeckt ist. Manche besitzen auch geringe Annehmlichkeiten wie Strohsäcke zum Schlafen oder Nachttöpfe. Eine Wand besteht meistens aus stabilen Gitterstäben mit einer Tür, welche über ein einfaches Schloss verfügt. Du kannst Handschellen oder Handschellen [Meisterarbeit] zum normalen Kaufpreis dieser Gegenstände hinzufügen.

GEHEGE

Einkommen GM oder Einfluss +12

Erschaffen 17 Arbeit, 3 Einfluss, 18 Güter (790 GM); **Zeit** 40 Tage

Größe 40–60 Felder

Verbesserung von Stall, Tierstall

In einem Gehege werden Tiere untergebracht. Im Gegensatz zu einem Stall oder einer Brutkammer bietet ein Gehege eine bequeme Unterkunft für exotische oder seltene Kreaturen. Dieser Raum enthält Käfige und abgetrennte Kammern für die hier lebenden Tiere. Wenigstens eine Wand besteht aus Stangen oder Fenstern, so dass Besucher die Kreaturen beobachten können. Ein Gehege für Vögel enthält oft hohe Masten mit Netzen, um zu verhindern, dass die Tiere fortfliegen.

GEHEIMKAMMER

Erschaffen 6 Arbeit, 5 Güter (220 GM); **Zeit** 16 Tage

Größe 6–10 Felder

Verbesserung von Schatzkammer; **Verbesserung** zu Fluchtweg
Dies ist ein Raum oder ein Gang, welcher zwei Räume im Gebäude verbindet und über eine Geheimtür (Wahrnehmung SG 20) zu betreten ist. Ein Gang kann an beiden Enden Geheimtüren besitzen oder eine normale Tür an einem Ende und eine Geheimtür am anderen. Ein solcher Raum wird meistens genutzt, um jemanden oder etwas zu verstecken, das nicht entdeckt werden soll. Ein geheimer Gang wird oft zum heimlichen Bewegen innerhalb des Gebäudes genutzt, z.B. zum Schmuggel oder zum Spionieren. Pro zusätzlich aufgewandte 500 GM kannst du eine Geheimtür im Gebäude zu einer gut versteckten Geheimtür (Wahrnehmung SG 30) aufwerten.

GERBEREI

Einkommen GM oder Güter +10

Vorteil Zählt als Werkzeug eines Handwerkers [Meisterarbeit] für Fertigkeitwürfe zur Lederbearbeitung.

Erschaffen 7 Arbeit, 1 Einfluss, 7 Güter (310 GM); **Zeit** 16 Tage

Größe 4–10 Felder

Diese Werkstatt enthält einen stabilen Tisch, Stühle, Regale zum Trocknen, Wannen und Werkzeuge, um Rohhäute zu Leder zu verarbeiten. Die Gerberei zählt als Werkzeug eines Handwerkers [Meisterarbeit] für bis zu drei Personen, welche Lederwaren mittels Fertigkeiten wie Handwerk (Leder) oder (Schuhe) erschaffen.

GEWÄCHSHAUS

Einkommen GM, Einfluss oder Güter +12

Erschaffen 7 Arbeit, 8 Güter (300 GM); **Zeit** 16 Tage

Größe 10–20 Felder

Verbesserung von Garten

Dieser Garten wird durch Glaswände und ein Glasdach geschützt. Das Innenklima kann reguliert werden. Empfindliche oder exotische Pflanzen in einem solchen Bereich werden größer und gesünder als in einem gewöhnlichen Garten. Bestimmte Arten seltener Pflanzen können nur in einem Gewächshaus angebaut werden.



GLOCKENTURM

Einkommen Kapital +1 (von einer Art, die das Gebäude bereits erzeugt)

Erschaffen 7 Arbeit, 3 Einfluss, 11 Güter (450 GM); **Zeit** 28 Tage

Größe 9–25 Felder

In diesem zweigeschossigen Raum gibt es eine oder mehrere Glocken, die zum Warngeläut oder Spielen von Musik geeignet sind, sowie Glockenseile, um sie von unten her zu bewegen. Die Glocken können 1,5 km weit gehört werden.

GRUBE

Einkommen GM oder Arbeit +1

Erschaffen 1 Arbeit, 1 Güter (40 GM); **Zeit** 2 Tage

Größe 1–5 Felder

Dies ist ein Platz zum Entsorgen von nicht mehr benötigten Dingen. Es kann eine Müllgrube sein, ein Platz für gefährliche Abfälle oder Schrottberge, ein Massengrab, eine öffentliche Latrine oder ein primitiver Brunnen. Eine gewöhnliche Grube ist 1,50 m – 4,50 m tief und weist steile Wände auf.

DRUCKEREI

Einkommen GM, Arbeit, Einfluss oder Güter +8

Vorteil Zählt als Werkzeug eines Handwerkers [Meisterarbeit] für Fertigkeiten hinsichtlich Schreiben und Drucken

Erschaffen 7 Arbeit, 2 Einfluss, 9 Güter (380 GM); **Zeit** 20 Tage

Größe 5–16 Felder

Verbesserung von Schreibstube

Diese spezialisierte Werkstatt enthält eine Druckerpresse, Lagerraum für Papier und Regale zum Trocknen fertiger Bücher und Seiten. Bis zu drei Personen können den Raum gleichzeitig benutzen.

HÜTTE

Erschaffen 2 Arbeit, 3 Güter (100 GM); **Zeit** 3 Tage

Größe 2–4 Felder

Verbesserung zu Abort, Lager

Dieser einfache, aus Holz errichtete Unterstand enthält einen Tisch, ein Strohlager und einen Hocker. Eine Person kann eine Hütte mit einfachen Werkzeugen und Baumaterialien errichten. Für weitere 2 Punkte Arbeit und 1 Punkt Güter kann es sich um eine Hütte aus Back- oder Feldsteinen handeln.

INNENHOF

Einkommen Kapital +5 (von einer Art, die das Gebäude bereits erzeugt)

Erschaffen 5 Arbeit, 4 Güter (180 GM); **Zeit** 24 Tage

Größe 20–40 Felder

Dieser große, offene Bereich könnte dekorativem Landschaftsbau oder als Platz für militärische Drills, Treffen oder zur Lagerung dienen.

KAMPFRING

Einkommen GM oder Einfluss +15

Vorteil Wettkämpfer erhält einen Bonus auf Fertigkeitwürfe für Einschüchtern und Schaukampfwürfe

Erschaffen 16 Arbeit, 4 Einfluss, 18 Güter (800 GM); **Zeit** 40 Tage

Größe 40–100 Felder

Verbesserung zu Sportplatz

Dieses umschlossene Feld wird für gefährliche Wettkämpfe genutzt. Es kann sich dabei um nichttödliche Sportarten wie Ringen oder Boxen handeln, aber auch um Tier- oder Gladiatorenkämpfe. Es gibt Sitze für Zuschauer, einen passenden Boden (aus Polstern oder sandbestreut) und in der Regel eine Barriere zwischen Zuschauern und Kämpfenden. Der Leiter dieser Arena kann einmal am Tag einem Kämpfenden einen Bonus von +2 auf Fertigkeit-

würfe für Einschüchtern und Schaukampfwürfe (*Ausbauregeln II: Kampf*) verleihen. Dieser Bonus kommt nur innerhalb der Ortschaft zur Anwendung.

KANALISATIONSZUGANG

Erschaffen 2 Arbeit, 1 Einfluss, 2 Güter (110 GM); **Zeit** 4 Tage

Größe 4–6 Felder

Ein Kanalisationszugang kann ein Tunnel, ein Raum oder auch nur eine stabile Falltür im Boden sein. Zur Errichtung muss man sich in einer Ortschaft mit einer Kanalisation oder etwas vergleichbarem befinden. Du kannst diesen Raum als Fluchtweg nutzen, allerdings nur, um in die Kanalisation zu gelangen oder von dieser aus das Gebäude zu betreten. Die Tür zur Kanalisation ist eine starke Holztür mit einem guten Schloss. Solltest du über einen Abort und Kanalisationszugang verfügen, kannst du den Abort automatisch mit der Kanalisation verbinden und so einen Abfluss erhalten.

KINDERZIMMER

Einkommen GM oder Einfluss +6

Erschaffen 5 Arbeit, 1 Einfluss, 6 Güter (250 GM); **Zeit** 14 Tage

Größe 8–16 Felder

In einem Kinderzimmer werden Säuglinge und Kinder versorgt. Es enthält Krippen und Kinderbetten, Spielzeug, einen Tisch zum Wechseln von Windeln und Kleidung sowie Schränke mit Versorgungsgütern.

KLASSENZIMMER

Einkommen Kapital +8 (von einer Art, die das Gebäude bereits erzeugt)

Erschaffen 5 Arbeit, 1 Einfluss, 6 Güter (250 GM); **Zeit** 14 Tage

Größe 5–20 Felder

Dieser kleine Versammlungsraum ermöglicht zahlreichen Anwesenden einen unbeschränkten Blick auf einen einzelnen Dozenten. In vielen Klassenzimmern gibt es Sitzplätze für die Zuhörer, eine Kreidetafel, einen Lesepult und einen Tisch für Präsentationen.

KRANKENREVIER

Einkommen GM oder Einfluss +8

Vorteil Zählt als Heilertasche (siehe unten)

Erschaffen 6 Arbeit, 1 Einfluss, 6 Güter, 1 Magie (370 GM); **Zeit** 16 Tage

Größe 4–12 Felder

In einem Krankenrevier werden Verwundete und Kranke behandelt. Sie enthält Betten oder Strohlager, ein Waschbecken und medizinische Versorgungsgüter. Dieser Raum zählt als Heilertasche, welche bis zu zwei Heiler gleichzeitig benutzen können. Solange dieses Gebäude nicht den Zustand Beschädigt besitzt, musst du über den Einsatz dieser Heilertaschen nicht buchführen.

KRYPTA

Einkommen GM, Einfluss oder Magie +5

Erschaffen 5 Arbeit, 3 Einfluss, 5 Güter, 2 Magie (490 GM); **Zeit** 16 Tage

Größe 8–30 Felder

Verbesserung von Friedhof

Auf dieser Fläche werden die Leichen von Prominenten zur ewigen Ruhe gebettet. Überirdisch könnte sie wie eine Grabmal aussehen. Die Wirkungsdauer von Zaubern, welche Leichen konservieren oder schützen (z.B. *Sanfte Ruhe*), wird verdoppelt, wenn sie auf eine Leiche gewirkt werden, die in diesem Raum bleibt.

KÜCHE

Einkommen GM oder Güter +4

Erschaffen 4 Arbeit, 4 Güter (160 GM); **Zeit** 12 Tage

Größe 2–6 Felder

In einer Küche wird Essen zubereitet. Sie enthält einen Herd, eine Spüle und eine kleine Vorratskammer mit einfachen Kochutensilien und –werkzeugen. Die Küche eines Geschäftes, welches Speisen serviert (z.B. ein Gasthaus), verfügt wahrscheinlich auch über ein Lager für Nahrungsmittel.

KUNSTWERKSTATT

Einkommen GM, Einfluss oder Güter +10

Vorteil Zählt als Werkzeug eines Handwerkers [Meisterarbeit] für Fertigkeitwürfe für eine Handwerksfertigkeit.

Erschaffen 9 Arbeit, 9 Güter (360 GM); **Zeit** 20 Tage

Größe 8–16 Felder

Diese spezialisierte Werkstatt enthält eine Vielzahl an Werkzeugen und Materialien für eine Kunstausrichtung, wie etwa Glasbearbeitung, Bildhauerei oder Edelsteine schleifen. Du wählst das ausgeübte Handwerk bei Errichtung des Raumes aus, in dem dann bis zu drei Personen gleichzeitig arbeiten können.

LABYRINTH

Einkommen GM oder Einfluss +5

Erschaffen 15 Arbeit, 15 Güter (370 GM); **Zeit** 30 Tage

Größe 40–100 Felder

Ein Labyrinth ist ein von Mauern begrenzter Irrgarten, ein Heckenlabyrinth oder auch nur ein Fliesenmuster auf dem Boden, welches jene in stiller Meditation beschreiten können, die Ruhe benötigen.

LAGER

Einkommen GM +2

Erschaffen 3 Arbeit, 3 Güter (120 GM); **Zeit** 8 Tage

Größe 4–8 Felder

Verbesserung von Falscher Verkaufsraum, Hütte; **Verbesserung** zu Büro, Schatzkammer

Ein Lager ist jeder Raum, in dem Gegenstände zur späteren Verwendung gelagert werden. Die meisten Lagerhäuser sind nur mehrere dieser Räume in einem Gebäude. Ein kleines Geschäft mag seinen Kunden gestatten, Gegenstände im Lager anzusehen. Die Tür eines Lagers besitzt ein durchschnittliches Schloss.

MAGIERBIBLIOTHEK

Einkommen GM, Einfluss oder Magie +12

Vorteil Bonus auf Fertigkeitwürfe für Wissen (Arkane), Zauberkunde und Zaubersforschung

Erschaffen 8 Arbeit, 3 Einfluss, 9 Güter, 3 Magie (730 GM); **Zeit** 20 Tage

Größe 4–12 Felder

Verbesserung von Bibliothek

Eine Magierbibliothek entspricht einer Bibliothek, ist aber auf das Studium der arkanen Künste spezialisiert. Sie enthält Regale voller Bücher, bequeme Stühle und Tische zum Studieren und Niederschreiben von Notizen und Schriftrollen. Solltest du diesen Raum direkt als Magierbibliothek erbauen, verleiht er jemandem, der hier 1 Stunde lang studiert, einen Bonus von +3 auf einen Fertigkeitwurf für Wissen (Arkane) hinsichtlich einer Frage. Solltest du eine Bibliothek zu einer Magierbibliothek verbessern, kannst du entweder den Bonus für die ursprünglichen Fertigkeitwürfe beibehalten oder die Bibliothek auf Wissen (Arkane) umwidmen. Eine Stunde des Studiums in diesem Raum verleiht zudem einen Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Zauberkunde. Der Raum verleiht einen Bonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Wissen (Arkane) und Zauberkunde hinsichtlich Zaubersforschung (siehe Zaubersforschung auf S. 87) und der Herstellung magischer Gegenstände.

MÜHLKAMMER

Einkommen GM oder Güter +8

Erschaffen 7 Arbeit, 8 Güter (300 GM); **Zeit** 20 Tage

Größe 20–30 Felder

Eine Mühlkammer enthält einen Mechanismus zum Mahlen von Getreide, Lebensmitteln und anderen Rohmaterialien. Die meisten einfachen Mühlen werden per Hand betrieben. Mühlen, welche von Pferden oder anderen Lasttieren in Gang gehalten werden, erfordern einen Stall. Von Wasser angetriebene Mühlen benötigen ein Wasserrad, Windmühlen einen Turm.

OBSERVATORIUM

Einkommen GM, Einfluss oder Magie +5

Vorteil Bonus auf Fertigkeitwürfe für Wissen (Die Ebenen), (Geographie) und (Natur)

Erschaffen 9 Arbeit, 8 Güter, 1 Magie (440 GM); **Zeit** 20 Tage

Größe 10–20 Felder

Dieser erhöhte Raum ist zum Himmel hin offen, besitzt ein Oberlicht oder ein entfernbares Dach, so dass du den Lauf der Gestirne beobachten kannst. Ein Observatorium enthält Regale mit Notizen und Aufzeichnungen, ein Teleskop und andere Gerätschaften zum Studium des Himmels. Sollte jemand 1 Stunde mit Nachforschungen im Observatorium verbringen, erhält er einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Wissen (Die Ebenen), (Geographie) und (Natur), um eine Frage über den Himmel zu beantworten.

PLANUNGSZIMMER

Vorteil Bonus auf Würfe für Massenkampf und Fertigkeitwürfe beim Planen

Erschaffen 7 Arbeit, 8 Güter (300 GM); **Zeit** 16 Tage

Größe 4–12 Felder

In diesem Raum können militärische Unternehmungen und große Raubzüge und Gaunereien geplant oder besprochen werden. Es gibt einen großen Tisch in der Mitte mit vielen Stühlen, Karten und Modellen für Truppen, Gebäude und andere Strukturen. Wenn der Raum zur Planung einer Schlacht genutzt wird, erhält deine Armee einen Bonus von +2 auf Angriffs- und Moralwürfe für die nächste Schlacht innerhalb der nächsten 24 Stunden; hierzu muss der Befehlshaber aber bei der Planung zugegen sein oder müssen ihm die Pläne mitgeteilt werden. Wenn hier ein künftiges Abenteuer geplant wird (siehe S. 87), kannst du den Bonus bei zwei Fertigkeitwürfen zur Anwendung bringen, statt nur bei einem.

RELIQUIENSCHREIN

Einkommen GM oder Einfluss +5

Vorteil Bonus auf Fertigkeitwürfe für Wissen (Religion) in Verbindung mit dem Inhalt.

Erschaffen 4 Arbeit, 4 Güter, 1 Magie (260 GM); **Zeit** 12 Tage

Größe 1–4 Felder

Verbesserung zu Schatzkammer

Ein Reliquienschrein dient der sicheren Verwahrung religiöser Artefakte und ist einer bestimmten Gottheit oder Philosophie geweiht. Er enthält Regale für besagte Gegenstände, besondere Schaukästen zu ihrem Schutz und zuweilen Stühle und Tische, um sie studieren zu können. Er wird durch eine starke Tür oder Gitter mit einem guten Schloss gesichert. Im Gegensatz zu einer Schatzkammer soll ein Reliquienschrein es den Leuten ermöglichen, den Inhalt zu besichtigen. Wenn der Raum mit Relikten ausgestattet ist, die zur ausgewählten Gottheit oder Philosophie passen, verleiht er einen Bonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Wissen (Religion) hinsichtlich der Geschichte, den Kräften und dem Zweck dieser Relikte.

RÜSTKAMMER

Vorteil Ausrüstung für 1 Schlafsaal oder Wachposten, beschleunigt das Anlegen von Rüstungen

Erschaffen 6 Arbeit, 3 Einfluss, 9 Güter (390 GM); **Zeit** 16 Tage

Größe 5–15 Felder

In einer Rüstkammer lagern diverse Waffen und Rüstungen. Dies ist genug Ausrüstung, um einen Schlafsaal oder einen Wachposten mit normaler Ausrüstung zu versorgen (die Wachen oder Soldaten lassen ihre Waffen und Rüstungen hier zurück, so dass du nicht für individuelle Ausrüstung bezahlen musst, solange dieser Raum nicht Beschädigt wird. Der Raum enthält in der Regel Mittelschwere Rüstungen und passende Kriegswaffen für die Wachen oder Soldaten im Gebäude. Zudem gibt es eine Reihe hilfreicher Werkzeuge, welche das Anlegen von Rüstungen so erleichtern, dass du damit eine Rüstung in einer Zeit normal anlegen kannst, die es normalerweise nur gestattet, sie hastig anzulegen.

SAUNA

Einkommen GM oder Einfluss +3

Vorteil Bonus auf Würfe, um sich von Krankheiten und negativen Stufen zu erholen

Erschaffen 3 Arbeit, 3 Güter (120 GM); **Zeit** 8 Tage

Größe 2–5 Felder

Verbesserung zu Bad

Dieser einfache Raum enthält Bänke, eine zentrale Wärmequelle, Steine und einen Wasserbehälter mit einer Schöpfkelle, um Dampf zu erzeugen. Wenn eine Person eine Sauna 1 Stunde lang benutzt,

erhält sie für 24 Stunden einen Bonus von +1 auf Rettungswürfe, um sich von negativen Stufen zu erholen und bestehende Krankheiten abzuschütteln (aber nicht gegen die Ansteckung selbst).

SCHATZKAMMER

Erschaffen 7 Arbeit, 8 Güter (300 GM); **Zeit** 16 Tage

Größe 4–8 Felder

Verbesserung von Lager, Reliquienschrein; **Verbesserung** zu Geheimkammer

Dies ist ein sicherer Raum, der Eindringlinge fernhalten soll. Der Zugang wird mittels einer Eisentür mit einem guten Schloss kontrolliert. Solltest du den Raum zu einer Geheimkammer verbessern, wird die Tür zusätzlich zu einer Geheimtür und behält ihre übrigen Eigenschaften bei.

SCHLAFRAUM

Einkommen GM +12

Erschaffen 10 Arbeit, 1 Einfluss, 10 Güter (430 GM); **Zeit** 30 Tage

Größe 20–35 Felder

Verbesserung von Schlafsaal

Dieser Bereich ist in kleinere Kammern unterteilt und bietet Privatsphäre und begrenzten Lagerraum für bis zu 10 Personen. Jede Kammer enthält meistens ein oder zwei kleine Betten, Bettzeug, einen Nachttopf und einen kleinen Tisch und Stuhl. Die Tür zu der Kammer ist eine einfache Holztür mit einem einfachen Schloss. Du kannst einzelne Schlösser aufwerten, indem du den Preisunterschied zwischen einem einfachen Schloss und dem der gewünschten Qualität entrichtest.

SCHLAFSAAL

Einkommen GM oder Arbeit +8

Erschaffen 7 Arbeit, 4 Einfluss, 7 Güter (400 GM); **Zeit** 24 Tage

Größe 15–35 Felder

Verbesserung zu Schlafraum

Schlafsäle bieten bis zu 10 Leuten Unterkunft und begrenzte Lagerkapazität. Es gibt zwar keine Privatsphäre, dafür aber Betten oder Strohlager, Bettzeug, Nachttöpfe und kleine Truhen mit minderwertigen Schlössern. Sollte dieser Raum Teil eines Gasthauses sein, handelt es sich eher um eine Absteige oder eine Herberge statt um ein Hotel für Reisende, welches über eigene Zimmer verfügen würde. Sollte der Raum Teil eines Hospitals sein, dann sind hier Patienten untergebracht.

SCHLAFZIMMER

Einkommen GM oder Einfluss +3

Erschaffen 7 Arbeit, 8 Güter (300 GM);

Zeit 20 Tage

Größe 4–8 Felder

Ein Schlafzimmer bietet einer oder zwei Personen Bequemlichkeit und Privatsphäre. In der Regel gibt es ein großes Bett oder zwei kleinere Betten.



Viele Schlafzimmer verfügen noch über weitere Möbel und Einrichtungsgegenstände, wie etwa Stühle, Kleiderschränke, Kisten, Tische oder kleine Kamine. Ein Schlafzimmer kann der Schlafplatz des Besitzers eines Gebäudes oder ein bequemer Raum sein, den man anmieten kann.

SCHMIEDE

Einkommen GM oder Güter +10

Vorteil Zählt als Werkzeug eines Handwerkers [Meisterarbeit] für Schmiedehandwerksfertigkeiten

Erschaffen 8 Arbeit, 1 Einfluss, 9 Güter (370 GM); **Zeit** 20 Tage

Größe 8–16 Felder

Eine Schmiede enthält eine Esse, einen Amboss, eine Wanne für geschmolzenes Metall, Metallbearbeitungswerkzeuge und andere passende Materialien zum Formen von Eisen und anderen Metallen. Eine Schmiede zählt als Werkzeug eines Handwerkers [Meisterarbeit] für Schmiedehandwerksfertigkeiten für bis zu drei Personen, die Fertigkeiten wie Handwerk (Rüstung) oder (Waffen) ausüben.

SCHNEIDEREI

Einkommen GM, Einfluss oder Güter +10

Vorteil Zählt als Werkzeuge eines Handwerkers [Meisterarbeit] für eine Handwerksfertigkeit

Erschaffen 7 Arbeit, 8 Güter (300 GM); **Zeit** 16 Tage

Größe 6–12 Felder

In einer Schneiderei werden Wappen entworfen und Stoffkleidung, Wandteppiche, Decken, Teppiche, Bettzeug und andere Stoffgegenstände hergestellt. Sie enthält einen Webstuhl, ein Spinnrad, Knüpfrahmen, Regale für Stoffe, Arbeitstische und Werkzeuge zum Spinnen, Weben und Nähen. Bis zu drei Personen können den Raum gleichzeitig nutzen, um den Vorteil von Werkzeugen eines Handwerkers [Meisterarbeit] für Würfe für Fertigkeiten wie Handwerk (Kleidung), (Stoffe) und ähnliches wie etwa Handwerk (Körbe) zu erhalten.

SCHREIBSTUBE

Einkommen GM, Arbeit, Einfluss, Güter oder Magie +5

Vorteil Zählt als Werkzeug eines Handwerkers [Meisterarbeit] für Schreibfertigkeiten

Erschaffen 6 Arbeit, 2 Einfluss, 7 Güter (320 GM); **Zeit** 16 Tage

Größe 5–16 Felder

Verbesserung zu Druckerei

In einer Schreibstube sind Schreiber bei der Arbeit. Sie enthält Stühle und Schreibtische sowie Tinte, Papier und andere Gegenstände zum Herstellen oder Kopieren von Schriftstücken. Bis zu drei Personen können diesen Raum gleichzeitig nutzen, um Schriftrollen niederzuschreiben oder um Beruf (Schreiber) oder Handwerk (Kalligraphie) einzusetzen.

SPIELALON

Einkommen GM +10 (siehe unten)

Vorteil Verbrechen +1, Gefahr +10 (siehe unten)

Erschaffen 7 Arbeit, 8 Güter (300 GM); **Zeit** 16 Tage

Größe 10–20 Felder

In einem Spielsalon gibt es Tische für Glücksspiel oder andere Formen von Spielen. Oft werden in ihm Wetten auf Gladiatorenkämpfe oder andere verbotene Aktivitäten abgeschlossen. Das oben aufgeführte Einkommen umfasst auch verbotenes Glücksspiel. Sollte in deinem Laden nur erlaubtes Glücksspiel gestattet sein, egal ob rein zur Erbauung oder um Geld, beträgt das Einkommen nur GM +5 und entfällt der genannte Vorteil.

SPIESSRUTENLAUF

Vorteil Verteidiger erhalten Verbesserte Deckung

Erschaffen 4 Arbeit, 4 Güter (160 GM); **Zeit** 10 Tage

Größe 4–8 Felder

Verbesserung zu Torhaus

Dies ist ein Bereich mit Mordlöchern oder ähnliche Verteidigungsanlagen, welche den Verteidigern einen Vorteil verschaffen, wenn sie Eindringlinge angreifen oder beobachten. Der Raum besitzt gute Holztüren mit einfachen Schlössern, so dass Verteidiger Eindringlinge im Inneren festsetzen können. Jeder Verteidiger, welcher die Verteidigungsanlagen des Speißrutenlaufs nutzt, besitzt Verbesserte Deckung gegen Eindringlinge im Speißrutenlauf, ist aber in seinen Angriffsmöglichkeiten eingeschränkt. Ein Verteidiger könnte durch ein Mörderloch einen Zauber wirken, mit einem Bogen oder einer Armbrust schießen oder kochende Flüssigkeiten hindurchgießen, aber beispielsweise nicht mit einer Axt angreifen.

SPORTPLATZ

Einkommen GM oder Einfluss +10

Erschaffen 18 Arbeit, 3 Einfluss, 17 Güter (790 GM); **Zeit** 20 Tage

Größe 40–100 Felder

Verbesserung von Kampfring

Dieser Bereich unter offenem Himmel wird für Lanzengänge, athletische Betätigungen, Kriegsspiele und andere Sportarten genutzt. Ein Sportplatz enthält ein Spielfeld, Sitze für Zuschauer und Ausrüstung für eine Art von Spiel.

STALL

Einkommen GM, Arbeit oder Güter +8

Erschaffen 1 Einfluss, 5 Arbeit, 6 Güter (250 GM); **Zeit** 16 Tage

Größe 6–16 Felder

Verbesserung zu Gehege

In einem Stall werden 1-2 Pferde oder andere große Haustiere untergebracht. Er enthält Tore, Futtertröge, Futter und Stroh.

STATUE

Einkommen GM oder Einfluss +1

Erschaffen 2 Arbeit, 1 Güter (60 GM); **Zeit** 2 Tage

Größe 1–9 Felder

Dieser Bereich enthält als Merkmal eine Statue, Fontäne oder andere große Dekoration. Sollte diese von religiöser Bedeutung sein, könnte sie auch als Schrein genutzt werden. Die aufgeführten Kosten betreffen den Aufbau eines solchen Merkmals aus Holz, Bronze oder Stein, nicht aber die Kosten und den Zeitaufwand zur seiner Erschaffung. Das Merkmal muss aber aufgebaut werden, um Einkommen zu produzieren.

THRONSAL

Einkommen Einfluss +15

Vorteil Bonus auf Fertigkeitwürfe für Auftreten, Bluffen, Diplomatie, Einschüchtern und Wissen (Lokales)

Erschaffen 25 Arbeit, 5 Einfluss, 25 Güter, 5 Magie (1.650 GM); **Zeit** 40 Tage

Größe 40–80 Felder

Verbesserung von Aufenthaltsraum, Zeremonienkammer

In einem Thronsaal werden wichtige Besucher (z.B. Adelige) empfangen. Der Raum enthält einen Thron, diverse Dekoration und ein paar Sitzgelegenheiten für Besucher. Wenn der Gastgeber 1 Stunde im Gespräch mit Gästen verbringt, erhält er für 24 Stunden einen Bonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Auftreten, Bluffen, Diplomatie, Einschüchtern und Wissen (Lokales), um diese Gäste zu beeinflussen oder mehr über sie in Erfahrung zu bringen.

TIERSTALL

Einkommen GM, Arbeit oder Güter +8

Erschaffen 5 Arbeit, 1 Einfluss, 6 Güter (250 GM); **Zeit** 16 Tage

Größe 4–16 Felder

Verbesserung zu Gehege



In einem solchen Stall werden Tiere untergebracht, die mehr Aufmerksamkeit als Pferde oder Rinder benötigen. In ihm könnten Haustiere zum Verzehr (z.B. Hühner oder Schweine), zur Zurschaustellung (wie Singvögel oder Reptilien) oder zum Schutz (z.B. Hunde oder Großkatzen) gehalten werden. Ein Tierstall fasst 1 große, 2 mittelgroße, 4 kleine oder 8 sehr kleine oder noch kleinere Kreaturen und versorgt sie mit Wasser und einem Dach über dem Kopf. Futter ist hier nicht enthalten.

TORHAUS

Vorteil Verteidiger erhalten einen Bonus auf Initiative- und Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung

Erschaffen 12 Arbeit, 3 Einfluss, 15 Güter (630 GM); **Zeit** 40 Tage

Größe 8–12 Felder

Verbesserung von Spießrutenlauf, Wachposten

Dieses Verteidigungsgebäude verhindert den Zugang zu einem Gebäude. In der Regel ist es so angelegt, dass die Verteidiger alle Raumeingänge oder Zugänge zum Gebäude im Auge halten können. Es enthält ein stabiles Tor mit einem guten Schloss. Du kannst den Eingang für 500 GM zu einem Eisentor verbessern und für 500 GM ein hölzernes oder für 1.000 GM ein eisernes Fallgitter hinzufügen. Für weitere 80 GM kannst du diesen Raum als Spießrutenlauf zählen lassen, so dass Verteidiger sich zurückziehen und Eindringlinge hier festsetzen können. Ohne zusätzliche Kosten kann der Raum als Turm angelegt werden, dessen erster Stock als Torhaus zählt. Der aufgeführte Preis enthält die Lohnkosten für ungelernete Personen, die als Wachen fungieren (Bürgerliche oder Experten der 1. Stufe in Uniformen, aber ohne Waffen oder Rüstungen). Sollte das Gebäude über eine Rüstkammer verfügen, sind diese Wachen bewaffnet und gerüstet, aber kämpferisch weitestgehend unbegabt. Solltest du ausgebildete

Wachen einsetzen wollen, musst du professionelle Wachen anheuern oder ein Team aus Soldaten oder Wachen rekrutieren. Du kannst ein Torhaus als Zollhaus verwenden, welches dasselbe Einkommen (GM oder Güter +4) erzeugt. Verteidiger, welche die Verteidigungsanlagen eines Torhauses nutzen, erhalten einen Bonus von +1 auf Initiative- und Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung gegen Eindringlinge am Torhaus.

TROPHÄENZIMMER

Einkommen GM oder Einfluss +5

Erschaffen 5 Arbeit, 1 Einfluss, 6 Güter (250 GM); **Zeit** 16 Tage

Größe 4–20 Felder

An diesem Ort werden Trophäen aufgehängt, z.B. ausgestopfte Köpfe von Monstern, seltene Gemälde, merkwürdige Statuen und alte, magische Gegenstände, die nicht mehr gebraucht werden. Aufgrund der Schaukästen und des Umstandes, dass der Raum recht voll steht, kann er zu nichts anderem genutzt werden. Es könnte aber Sitzgelegenheiten geben, damit Besucher nicht stehen müssen, um die gesammelten Schätze zu bewundern. Falls du mit deinen Trophäen einen anderen Raum schmücken willst, statt sie in einem eigenem Raum zu platzieren, dann verwende stattdessen den Zusatz Einrichtung. Ein Museum verdient damit Geld, Besucher oder Sponsoren für die Betrachtung solcher Dinge bezahlen zu lassen.

VERKAUFSRAUM

Einkommen Kapital +5 (von einer Art, die das Gebäude bereits erzeugt)

Erschaffen 5 Güter, 1 Einfluss, 3 Arbeit (190 GM); **Zeit** 12 Tage

Größe 2–4 Felder

Verbesserung von Falscher Verkaufsraum

Dies ist ein einfacher Verkaufsraum mit einem Holztresen, einem

Kontenbuch, Regalen und anderen Dingen, die für ein Geschäft erforderlich sind.

VERTEIDIGUNGMAUER

Erschaffen 5 Arbeit, 2 Einfluss, 5 Güter (260 GM); **Zeit** 12 Tage
Größe 20–40 Felder

Diese einfache Holzwand, Hecke oder einfacher Zaun von maximal 3 m umgibt dein Gebäude und bietet eine gewisse Sicherheit. Es gibt ein einfaches Tor mit einem einfachen Schloss. Die Mauer kann mit einem Fertigkeitwurf für Klettern gegen SG 14 überstiegen werden. Für den doppelten Preis kann die Mauer aus Stein mit einer Maximalhöhe von bis zu 6 m und einem Klettern SG von 20 errichtet werden. Kombiniert mit einem Wachposten kann die Mauer begehbar sein und eine Brustwehr besitzen.

VORTRAGSSAAL

Einkommen GM oder Einfluss +15

Vorteil Bonus auf Fertigkeitwürfe für Auftreten

Erschaffen 25 Arbeit, 1 Einfluss, 19 Güter (910 GM); **Zeit** 40 Tage

Größe 40–100 Felder

Verbesserung von Ballsaal

Dieser große Raum wird für diverse künstlerische Darbietungen genutzt. Er enthält eine Bühne, Kostüme, Instrumente und Sitzplätze für ein Publikum. Die überlegene Akustik und das Dekor verleihen einen Bonus von +2 auf alle Fertigkeitwürfe für Auftreten, die in diesem Raum abgelegt werden.

WACHPOSTEN

Einkommen GM oder Güter +4

Vorteil Verteidiger erhalten einen Bonus auf Initiative- und Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung

Erschaffen 6 Arbeit, 2 Einfluss, 7 Güter (320 GM); **Zeit** 20 Tage

Größe 6–10 Felder

Verbesserung von Zollhaus; **Verbesserung** zu Torhaus

Diese Verteidigungsanlage verhindert den Zugang zu einem Gebäude. In der Regel ist es so angelegt, dass die Verteidiger alle Raumeingänge oder Zugänge zum Gebäude im Auge behalten können. Du kannst diesen Raum ohne zusätzliche Kosten als Turm anlegen, dessen erster Stock als Wachposten zählt. Der aufgeführte Preis enthält die Lohnkosten für ungelernete Personen, die als Wachen fungieren (Bürgerliche oder Experten der 1. Stufe in Uniformen, aber ohne Waffen oder Rüstungen). Sollte das Gebäude über eine Rüstkammer verfügen, sind diese Wachen bewaffnet und gerüstet, aber kämpferisch weitestgehend unbegabt. Solltest du ausgebildete Wachen einsetzen wollen, musst du professionelle Wachen anheuern oder ein Team aus Soldaten oder Wachen rekrutieren. Verteidiger, welche die Verteidigungsanlagen eines Wachpostens nutzen, erhalten einen Bonus von +1 auf Initiative- und Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung gegen Eindringlinge am Torhaus.

WÄSCHEREI

Einkommen GM oder Güter +3

Vorteil Bonus auf Zähigkeitwürfe gegen Ansteckung mit Krankheiten

Erschaffen 3 Arbeit, 3 Güter (120 GM); **Zeit** 8 Tage

Größe 2–6 Felder

Eine Wäscherei enthält eine große Wanne zum Reinigen von Kleidungsstücken, einen Kessel zum Erhitzen von Wasser, Waschbretter und Wäscheleinen sowie Regale und Behälter für trockene Wäsche. Es könnte sich um einen Bereich im Freien angrenzend zu einem Gebäude handeln. Angestellte und regelmäßige Nutzer einer Wäscherei erhalten einen Bonus von +1 auf Zähigkeitwürfe, um der Ansteckung mit Krankheiten zu widerstehen, während sie

sich in der Ortschaft aufhalten.

WOHNRAUM

Einkommen Einfluss +4

Vorteil Bonus auf Fertigkeitwürfe für Auftreten, Bluffen, Diplomatie, Einschüchtern und Wissen (Lokales)

Erschaffen 12 Arbeit, 12 Güter (480 GM); **Zeit** 24 Tage

Größe 6–10 Felder

Dieser Raum wird sowohl zur Unterhaltung genutzt, als auch zum Treffen in einer entspannten, bequemen Umgebung. Es kann ein Unterschlupf sein, ein Speisezimmer oder auch ein Raucherzimmer. Die Möbel entsprechen seiner Funktion (Stühle bei einem Wartezimmer, Tisch und Stühle bei einem Speisezimmer usw.). Wenn der Gastgeber 1 Stunde im höflichen Gespräch mit Gästen verbringt, erhält er für 24 Stunden einen Bonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Auftreten, Bluffen, Diplomatie, Einschüchtern und Wissen (Lokales), um diese Gäste zu beeinflussen oder mehr über sie in Erfahrung zu bringen.

ZEREMONIENKAMMER

Einkommen Kapital +10

Vorteil Bonus auf Fertigkeitwürfe für Bluffen, Diplomatie und Einschüchtern (siehe unten)

Erschaffen 15 Arbeit, 2 Einfluss, 16 Güter, 5 Magie (1.180 GM); **Zeit** 40 Tage

Größe 40–100 Felder

Verbesserung von Aufenthaltsraum **Verbesserung** zu Thronsaal

Dies ist ein großer, offener Raum für bedeutende Ereignisse wie Gottesdienste, Dorfversammlungen und Hochzeiten. Häufig gibt es einen erhöhten Bereich für die Haupthandlung oder die zentrale Persönlichkeit des Ereignisses. Es könnte auch Sitzplätze für die Zuschauer geben. Eine Person, welche ein Ereignis anführt oder bei diesem spricht, erhält einen Bonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Bluffen, Diplomatie und Einschüchtern, um andere bei dem Ereignis zu beeinflussen. Dieser Bonus endet, wenn das Ereignis endet.

ZOLLHAUS

Einkommen GM oder Güter +4

Erschaffen 2 Arbeit, 1 Einfluss, 2 Güter (110 GM); **Zeit** 6 Tage

Größe 1–5 Felder

Verbesserung zu Wachposten

Ein Zollhaus ist ein kleiner Unterstand, um die Fortbewegung auf einer Straße oder Brücke so einzuschränken, dass der Besitzer von Reisenden Nutzungsgebühren eintreiben kann. Sollte dieser Raum sich in der Nähe einer Ortschaft befinden, steigt der tägliche Unterhalt um 1 Punkt Einfluss – abhängig von der Ortschaft könnte das Zollhaus aber auch gänzlich illegal sein.

ZUFLUCHT

Vorteil Bonus auf einen Willenswurf

Erschaffen 1 Arbeit, 1 Einfluss, 2 Güter, 1 Magie (190 GM); **Zeit** 6 Tage

Größe 1–4 Felder

Dies ist ein einfacher Raum mit gewöhnlicher, optisch angenehmer Dekoration, sauberem Bettzeug und einer beruhigenden Umgebung zum Meditieren und Beten in Einsamkeit. Eine Person, welche sich wenigstens 4 Stunden lang in einer Zuflucht ausschließlich mit Beten oder Meditieren befasst, erhält einen Bonus von +1 auf ihren nächsten Willensbonus, solange sie sich in der Ortschaft aufhält.

ZUGBRÜCKE

Erschaffen 5 Arbeit, 2 Einfluss, 8 Güter (320 GM); **Zeit** 6 Tage

Größe 4–8 Felder

Diese bewegliche Brücke überspannt eine Grube, einen Graben oder ähnliche Gefahr und ermöglicht es dir, den Zugang zu einem

Bereich zu kontrollieren. Du kannst die Brücke als Volle Aktion heben oder senken, indem du den auf einer Seite befindlichen Mechanismus bedienst. Wenn die Brücke angehoben ist, bildet sie eine hölzerne Barriere (Härte 5, 40 TP). Sollte die Zugbrücke zerstört werden, kann sie zum halben Baupreis neu errichtet werden.

Raumzusätze

Zusätze modifizieren einen Raum, so dass er produktiver, dauerhafter oder nützlicher wird. Einrichtungen sind permanent und können nicht entfernt werden. Solltest du einen mit einem Zusatz versehenen Raum verbessern, besitzt auch die Verbesserung den Zusatz. Die Kosten für den Zusatz werden aber nicht hinsichtlich der Preisdifferenz eingerechnet.

Ein Raum kann über mehrere Zusätze verfügen, solange es sich um unterschiedliche Zusätze handelt.

BEFESTIGUNG (ZUSATZ)

Vorteil Erhöht die Robustheit des Raumes

Erschaffen 7 Arbeit, 8 Güter (300 GM); **Zeit** 30 Tage

Größe Wie der eingerichtete Raum

Mit diesem Zusatz kann jeder Raum versehen werden. Dies verstärkt die Wände, verbessert die Türen und behandelt brennbare Materialien oder ersetzt sie. Durch den Kauf dieses Zusatzes steigt die Härte der Wände um +2, werden die Türen zu starken Holztüren verbessert (20 TP, Härte 5) und erhalten die Wände und Böden Feuerresistenz 5. Dieser Zusatz betrifft nicht die Gegenstände im Raum (wird mit diesem Zusatz z.B. eine Bibliothek verbessert, wirkt sie sich nur auf den Raum selbst, nicht aber die Bücher darin aus).

EINRICHTUNG (ZUSATZ)

Einkommen +5 auf den Wurf des Raumes zur Kapitalerzeugung

Erschaffen 6 Arbeit, 9 Güter (300 GM); **Zeit** 20 Tage

Größe Wie der eingerichtete Raum

Diese Verbesserung richtet einen Raum auf noble Weise ein und versieht ihn mit Dingen wie Holztäfelung, Marmorböden, hochwertigen Porzellanteetassen, lebensechten Gemälden und Himmelbetten. Die Dekoration passt zur Art des Raumes und Gebäudes. Bekommt z.B. eine von Soldaten genutzte Bar diesen Zusatz, erhält sie patriotische Wappen und Plaketten zu Ehren von Kriegshelden.

FALLE (ZUSATZ)

Der Zusatz Falle bei einem Raum kostet dasselbe wie das Hinzufügen des Raumes Falle (siehe Seite 103).

Teams

Du kannst die folgenden Teams rekrutieren und zu einer Vielzahl von Organisationen kombinieren:

AKOLYTH

Einkommen GM, Einfluss oder Magie +4

Erschaffen 2 Arbeit, 2 Einfluss, 2 Güter, 3 Magie (440 GM); **Zeit** 3 Tage

Größe 1 Person

Verbesserung zu Gelehrter, Priester

Ein Akolyth ist ein frisch ausgebildeter göttlicher Zauberkundiger, welcher Kranke versorgen oder zu religiösen Fragen Rat geben kann. Ein Akolyth ist in der Regel ein Adept, Druide, Kleriker oder Mystiker der 1. Stufe mit leichter Rüstung (bzw. im Falle eines Adepten ohne Rüstung) und einer Waffe passend zu seiner Religion.

ARBEITER

Einkommen GM oder Arbeit +2

Erschaffen 2 Arbeit, 1 Einfluss (70 GM); **Zeit** 0 Tage

Größe 5 Personen

Verbesserung zu Fahrzeuglenkern, Ganoven, Lakaien, Seefahrern, Wachen

Dies sind ungelernete Arbeiter, welche einfache Aufgaben ausführen. In der Regel leisten sie körperliche Arbeit. Du kannst aber auch Arbeiter für besondere Aufgaben rekrutieren, z.B. als Bettler für deine Diebesgilde, als professionelle Klageweiber für deinen Kult oder als Statisten bei einer Theateraufführung. Meist handelt es sich um Bürgerliche der 1. Stufe (*NSC-Kompendium*, S. 256) ohne Fertigeränge in Beruf oder Handwerk.

BOGENSCHÜTZEN

Einkommen GM, Einfluss oder Arbeit +6

Erschaffen 7 Arbeit, 3 Einfluss, 4 Güter (310 GM); **Zeit** 4 Tage

Größe 5 Personen

Verbesserung von Soldaten; **Verbesserung** zu Elitebogenschützen Bogenschützen sind Soldaten, die im Umgang mit Schusswaffen ausgebildet sind. In der Regel handelt es sich um Krieger der 1. Stufe, die mit Schuppenpanzern, Langbögen, Tartschen und Langschwertern aufgerüstet sind.

BERITTENE BOGENSCHÜTZEN

Einkommen GM, Arbeit oder Einfluss +8

Erschaffen 10 Arbeit, 3 Einfluss, 9 Güter (470 GM); **Zeit** 7 Tage

Größe 5 Personen

Verbesserung von Elitebogenschützen, Reiterei

Berittene Bogenschützen sind aus Soldaten, die im berittenen Kampf ausgebildet sind. Ehe sie in den Nahkampf aufschließen, setzen sie Fernkampfaffen ein. Für gewöhnlich handelt es sich um Krieger der 3. Stufe, die mit Brustplatten, Langschwertern, Lanzen, Kurzbögen und schweren Stahlschilden ausgerüstet sind und kampffundierte, leichte Reitpferde nutzen.

BEUTELSCHNEIDER

Einkommen GM, Arbeit oder Güter +3

Erschaffen 1 Arbeit, 3 Einfluss (110 GM); **Zeit** 1 Tag

Größe 5 Personen

Verbesserung zu Räubern

Beutelschneider sind kleine Diebe (meist Jugendliche), die ihr Geld mit niederen Verbrechen wie Taschendiebstählen und Diebstählen aus Geschäftsauslagen verdienen. In der Regel handelt es sich um Bürgerliche der 1. Stufe (*NSC-Kompendium*, S. 256), Experten (*NSC-Kompendium*, S. 260) oder Schurken (*NSC-Kompendium*, S. 144) mit 1 Fertigerang in Fingerfertigkeit, Heimlichkeit und Wahrnehmung.

BÜROKRATEN

Einkommen GM oder Einfluss +4

Erschaffen 2 Arbeit, 4 Einfluss, 2 Güter (200 GM); **Zeit** 2 Tage

Größe 5 Personen

Verbesserung von Ganoven, Soldaten

Bürokraten halten den Kontakt zu den örtlichen Regierungsvertretern und befassen sich mit dem lästigem Papierkram, der bei der Leitung von Geschäften oder Organisationen anfällt. Diese Art von Team könnte Anwälte, Buchhalter, Diplomaten und Schreiber umfassen. Ein typischer Bürokrat ist ein Experte der 1. bis 3. Stufe mit Fertigerängen in Beruf (Anwalt, Bürokaufmann oder Schreiber), Bluffen, Diplomatie, Einschüchtern, Sprachenkunde und Wissen (Lokales).

ELITEBOGENSCHÜTZEN

Einkommen GM, Arbeit oder Einfluss +7

Erschaffen 8 Arbeit, 4 Einfluss, 5 Güter (380 GM); **Zeit** 6 Tage

Größe 5 Personen

Verbesserung von Bogenschützen, Elitesoldaten; **Verbesserung** zu Berittenen Bogenschützen
Eine Gruppe Elitebogenschützen besteht aus Kriegerern der 3. Stufe mit Schuppenpanzern, Langbögen, Tartschen und Langschwertern.

ELITESOLDATEN

Einkommen GM, Arbeit oder Einfluss +6
Erschaffen 7 Arbeit, 3 Einfluss, 5 Güter (330 GM); **Zeit** 5 Tage
Größe 5 Personen
Verbesserung von Elitewachen, Soldaten; **Verbesserung** zu Elitebogenschützen, Reiterei
Wie Soldaten führt dieses Team aggressive Handlungen aus und sucht nach dem Feind, um ihn zu töten. Eine Gruppe Elitesoldaten besteht aus Kriegerern der 3. Stufe (*NSC-Kompendium*, S. 267), welche Kettenhemden oder Bänderpanzer tragen und Guisarmen, Hellebarden oder schwere Stahlschilde und Kurzspeeren verwenden.

ELITEWACHEN

Einkommen GM, Arbeit oder Einfluss +4
Erschaffen 4 Arbeit, 1 Einfluss, 3 Güter (170 GM); **Zeit** 2 Tage
Größe 5 Personen
Verbesserung von Wachen; **Verbesserung** zu Elitesoldaten
Wie Wachen verteidigt auch dieses Team einen Ort, nimmt aber keine aktive Rolle ein. Eine Gruppe Elitewachen besteht aus Kriegerern der 3. Stufe (*NSC-Kompendium*, S. 267) mit Kettenhemden oder Bänderpanzern, schweren Stahlschilden, Kurzspeeren, Guisarmen oder Hellebarden.

FAHRZEUGLENKER

Einkommen GM, Arbeit oder Güter +2
Erschaffen 1 Arbeit, 1 Einfluss, 2 Güter (90 GM); **Zeit** 0 Tage
Größe 1 Person
Verbesserung von Arbeitern; **Verbesserung** zu Lakaien
Fahrzeuglenker sind im Umgang mit und dem Steuern von gewöhnlichen Tieren geübt. Sie lenken Ochsenkarren, treiben Vieh oder trainieren Reitpferde. Ein Fahrzeuglenker ist üblicherweise ein Experte der 1. Stufe mit Fertigkeitsebenen in Beruf (Fahrzeuglenker), Mit Tieren umgehen, Reiten, Überlebenskunst und Wissen (Geographie).

GANOVEN

Einkommen GM, Einfluss oder Güter +2
Erschaffen 2 Arbeit, 3 Einfluss (130 GM); **Zeit** 1 Tag
Größe 5 Personen
Verbesserung von Arbeitern; **Verbesserung** zu Bürokraten
Ganoven bieten illegale, aber geduldete Dienstleistungen wie Glücksspiel, Schwarzbrennerei oder Untergrundkämpfe an. Auch andere Teams könnten diese Dienstleistungen erbringen (eine Gruppe Arbeiter könnte als Prostituierte arbeiten oder eine Gruppe Wachen Arenakämpfe organisieren, z.B.), doch Ganoven sind für solche Aufgaben besonders geeignet.

GELEHRTER

Einkommen GM oder Einfluss +5
Erschaffen 2 Arbeit, 2 Einfluss, 5 Güter (200 GM); **Zeit** 4 Tage
Größe 1 Person
Verbesserung von Akolyth, Zaublerlehrling
Ein Gelehrter ist eine Person mit großem Wissen auf einem oder mehreren verwandten Gebieten, der dich auf seinem Fachgebiet beraten kann. Ein Gelehrter ist gewöhnlich ein Experte der 3. Stufe mit 3 Fertigkeitsebenen in Fertigkeiten wie Beruf, Schätzen, Sprachkunde, Wissen (jedes) und Zauberkunde.

HANDWERKER

Einkommen GM, Arbeit oder Güter +4
Erschaffen 4 Arbeit, 2 Einfluss, 3 Güter (200 GM); **Zeit** 2 Tage
Größe 3 Personen
Handwerker sind in einer Berufs- oder Handwerksfertigkeit ausgebildet und verdienen sich damit ihren Lebensunterhalt. Es könnte sich z.B. um Alchemisten, Bauarbeiter, Gerber, Schmiede und Tischler handeln. Ein typischer Tischler ist ein Experte der 4. Stufe (*NSC-Kompendium*, S. 261) mit 4 Fertigkeitsebenen in Diplomatie, Handwerk (Tischler), Klettern und Wissen (Baukunst und Lokales). Andere Handwerker verfügen über entsprechend angepasste Fertigkeiten.

LAKAIEN

Einkommen Arbeit oder Einfluss +2
Erschaffen 2 Arbeit, 2 Einfluss, 1 Güter (120 GM); **Zeit** 1 Tag
Größe 5 Personen
Verbesserung von Arbeitern, Fahrzeuglenkern
Lakaien lesen dir jeden Wunsch von den Augen ab und kümmern sich z.B. um den Haushalt oder Reiseangelegenheiten. Zu ihnen gehören Butler, Diener, Zimmermädchen, Herolde, Knechte, Zofen oder ähnliches Dienstbotenpersonal. Fähige Lakaien erahnen deine Bedürfnisse und koordinieren sich mit deinen anderen Angestellten und denen deiner Gäste oder des Gastgebers. Ein



typischer Lakai ist ein Bürgerlicher oder Experte der 1. Stufe mit Fertigkeitenrängen in Diplomatie, Einschüchtern, Motiv erkennen, Sprachenkunde, Verkleiden, Wahrnehmung, Wissen (Adel) und Wissen (Lokales)

PRIESTER

Einkommen GM, Einfluss oder Magie +7

Erschaffen 3 Arbeit, 3 Einfluss, 3 Güter, 6 Magie (810 GM); **Zeit** 7 Tage

Größe 1 Person

Verbesserung von Akolyth

Ein Priester ist ein fähiger, aber nicht sonderlich beachtlicher göttlicher Zauberkundiger. Oft handelt es sich um einen Adepten, Druiden, Kleriker oder Mystiker der 3. Stufe mit leichter Rüstung (oder im Falle eines Adepten ohne Rüstung) und einer zu seiner Religion passenden Waffe.

RÄUBER

Einkommen GM, Einfluss oder Güter +4

Erschaffen 3 Arbeit, 4 Einfluss, 1 Güter, (200 GM); **Zeit** 3 Tage

Größe 5 Personen

Verbesserung Beutelschneidern

Räuber sind erfahrene Diebe, die Einbrüche, Raubüberfälle und andere brutale Verbrechen zum eigenen Vorteil begehen. Ein typischer Räuber ist ein Experte oder Schurke der 3. Stufe mit 3 Fertigkeitenrängen in Einschüchtern, Heimlichkeit, Klettern, Mechanismus ausschalten und Wahrnehmung.

REITEREI

Einkommen GM, Einfluss oder Arbeit +7

Erschaffen 8 Arbeit, 3 Einfluss, 8 Güter (410 GM); **Zeit** 6 Tage

Größe 5 Personen

Verbesserung von Elitesoldaten, Soldaten; **Verbesserung** zu Berittenen Bogenschützen

Eine Gruppe Reiterei besteht aus Soldaten, die im berittenen Kampf ausgebildet sind. In der Regel handelt es sich um Krieger der 3. Stufe, die mit Brustplatten, Langschwertern, Lanzen und schweren Stahlschilden ausgerüstet sind und kampffrainierte, leichte Reitpferde nutzen.

SEEFÄHRER

Einkommen GM, Arbeit oder Güter +2

Erschaffen 2 Arbeit, 1 Einfluss, 1 Güter, (90 GM); **Zeit** 0 Tage

Größe 5 Personen

Verbesserung von Arbeitern

Seefahrer wissen, wie man auf dem Meer navigiert, ein Schiff segelt und dieses gegen Piraten und andere Feinde verteidigt, die es entern wollen. Ein typischer Seefahrer ist ein Experte der 2. Stufe (NSC-Kompendium, S. 260) mit 2 Fertigkeitenrängen in Akrobatik, Beruf (Seefahrer), Klettern, Schwimmen, Überlebenskunst und Wahrnehmung.

SOLDATEN

Einkommen GM, Arbeit oder Einfluss +5

Erschaffen 5 Arbeit, 2 Einfluss, 3 Güter (220 GM); **Zeit** 2 Tage

Größe 5 Personen

Verbesserung von Wachen; Verbesserung zu Bogenschützen, Bürokraten, Elitesoldaten, Reiterei

Soldaten sind für den Kampf ausgebildet und verfügen über die Mittel und den Willen, deine Feinde zu Töten. Im Gegensatz zu Wachen nehmen Soldaten auf Weisung eines Anführers aktiv am Kampf teil, können aber auch als Wachen eingesetzt werden. Abhängig von der Ausrichtung deiner Organisation könnten es auch eher Rechtsvollstrecker als militärische Soldaten sein. Soldaten sind in der Regel Kämpfer der 1. Stufe mit Schuppenpanzern, Langschwertern, schweren Holzschilden und Wurfspeeren.

WACHEN

Einkommen GM, Arbeit oder Einfluss +2

Erschaffen 3 Arbeit, 2 Güter (100 GM); **Zeit** 1 Tag

Größe 5 Personen

Verbesserung von Arbeitern; **Verbesserung** zu Elitewachen, Soldaten

Wachen trainieren, um eine Person oder einen Ort zu beschützen und wenn nötig zu verteidigen. Im Gegensatz zu Soldaten wird von Wachen nicht erwartet, Ärger auf den Grund zu gehen oder sich aggressiv zu verhalten. Sie sollen potentielle Bedrohungen einschüchtern und aktive Gefahren abwehren. Eine Wache ist in der Regel ein Krieger der 1. Stufe, trägt einen Schuppenpanzer und nutzt entweder eine Glege oder einen schweren Holzschild und einen Kurzspeer.

ZAUBERER

Einkommen GM, Einfluss oder Magie +7

Erschaffen 2 Arbeit, 2 Einfluss, 3 Güter, 8 Magie (960 GM); **Zeit** 7 Tage

Größe 1 Person

Verbesserung von Zauberlehrlingen

Ein Zauberer ist ein fähiger, aber nicht sonderlich beachtlicher arkaner Zauberkundiger. Oft handelt es sich um einen Barden, Hexenmeister, Magier, Paktmagier oder eine Hexe der 3. Stufe.

ZAUBERLEHRLING

Einkommen GM, Einfluss oder Magie +4

Erschaffen 1 Arbeit, 2 Einfluss, 2 Güter, 4 Magie (520 GM); **Zeit** 3 Tage

Größe 1 Person

Verbesserung zu Gelehrter, Magier

Ein Magierlehrling ist ein frisch ausgebildeter arkaner Zauberkundiger, der bei magischen Ritualen helfen, auffällige Effekte erzeugen oder in magischen Dingen Rat geben kann. Ein Zaublerlehrling ist in der Regel ein Barde, Hexenmeister, Magier, Paktmagier oder eine Hexe der 1. Stufe.

GEBÄUDE UND ORGANISATIONEN

Dieser Abschnitt präsentiert viele Standardgebäude und -organisationen. Jedes Beispiel führt genau auf, welche Räume, Teams und Gesamtsumme an nötigem Kapital erforderlich sind, falls du ein Gebäude selbst errichten oder eine Organisation gründen willst. Zudem ist der GM-Preis aufgeführt, falls du nur einen Erwerb tätigen möchtest. Der aufgeführte GM-Wert geht davon aus, dass du die Gebäude erwirbst, statt sie mittels verdientem Kapital zu errichten (siehe Tabelle 2-1: Kapitalwerte, Spalte Gekauft).

Natürlich können die aufgeführten Gebäude und Organisationen auch auf andere Weise errichtet werden. Ein Gasthaus könnte z.B. über mehr als einen Schlafraum verfügen, statt einer Bar über ein Trophäenzimmer oder eine Statue der Göttin des Reisens. Eine Diebesgilde könnte aufgrund zusätzlicher Beutelschneider und Soldaten größer und gefährlicher sein. Die genannten Beispiele können als Grundlagen oder als Inspiration für Ideen genutzt werden, wie man das System noch anwenden kann. Es ist so flexibel, dass du alle Gebäude bauen kannst, die dir einfallen.

Zwischen den Blöcken mit den einzelnen Spielwerten sind diverse Gebäudegrundpläne eingestreut. Diese müssen beschriebenen Gebäuden nicht exakt entsprechen, sondern stellen optische Inspirationen dar, wie derartige Gebäude aussehen oder man sie vielleicht noch einsetzen könnte. Selbst wenn deine Gruppe das System für die Zeit zwischen Abenteuern nicht einsetzt, kann ein ausgelasteter SL die Karten auch für Begegnungen im Ort einsetzen.

GEBÄUDE

Es folgen diverse Beispielgebäude mit einer Aufstellung, aus welchen Räumen sie bestehen. Beachte, dass viele dieser Gebäude auch in den Regeln für Königreiche in Kapitel 4 aufgeführt werden.

ADELSVILLA

Erschaffen 204 Arbeit, 16 Einfluss, 218 Güter (8.920 GM)
Räume 1 Abort, 1 Bad, 1 Bar, 2 Büros, 1 Fluchtweg, 1 Garten, 2 Geheimräume, 2 Innenhöfe, 1 Küche, 1 Labyrinth, 2 Lager, 1 Schatzkammer, 1 Schlafraum, 4 Schlafzimmer, 1 Stall, 1 Statue, 1 Torhaus, 1 Trophäenzimmer, 4 Verteidigungsmauern, 1 Wäscherei, 2 Wohnräume; 2 Einrichtungen (Schlafzimmer und Wohnraum)
Ein ausgedehntes Herrenhaus mit luxuriöser Einrichtung.

AKADEMIE

Erschaffen 109 Arbeit, 16 Einfluss, 120 Güter, 3 Magie (5.360 GM)
Räume 1 Abort, 1 Alchemielabor, 1 Aufenthaltsraum, 2 Bäder, 1 Bibliothek, 2 Büros, 1 Gewächshaus, 1 Glockenturm, 1 Innenhof, 1 Küche, 2 Klassenzimmer, 1 Observatorium, 1 Schlafsaal, 1 Schlafzimmer, 1 Schreibstube, 1 Statue, 1 Wohnraum
Ein Ort der Gelehrsamkeit.

ALCHEMIST

Erschaffen 48 Güter, 2 Einfluss, 41 Arbeit, 1 Magie (1.940 GM)
Räume 1 Abort, 1 Alchemielabor, 1 Garten, 1 Küche, 1 Lager, 1 Schlafzimmer, 1 Verkaufsraum, 1 Wohnraum
Das Laboratorium und Heim eines Herstellers von Zauberschriften, Giften und alchemistischen Gegenständen.

ARENA

Erschaffen 96 Arbeit, 20 Einfluss, 109 Güter, 1 Magie (4.800 GM)
Räume 1 Abort, 1 Bad, 1 Bar, 1 Büro, 4 Kampfringe, 1 Krankenrevier, 1 Lager, 1 Spielsalon, 1 Verkaufsraum

Ein großes, öffentliches Gebäude für Mannschaftswettkämpfe, Zweikämpfe, Zurschaustellungen oder gar Blutsport.

BANK

Erschaffen 35 Arbeit, 3 Einfluss, 39 Güter (1.570 GM)
Räume 2 Büros, 1 Geheimraum, 2 Schatzkammern, 1 Verkaufsraum, 1 Wachposten
Ein sicheres Gebäude zum Lagern von Münzen und Wertsachen, von dem aus auch Geld verliehen wird.

BARDENSCHULE

Erschaffen 109 Arbeit, 13 Einfluss, 107 Güter, 1 Magie (4.810 GM)
Räume 1 Vortragssaal, 2 Bäder, 1 Schlafzimmer, 1 Bibliothek, 1 Schlafsaal, 2 Klassenzimmer, 1 Aufenthaltsraum, 1 Innenhof, 1 Küche, 1 Abort, 2 Büros, 1 Schreibstube, 1 Wohnraum, 1 Statue, 1 Lager
Ein Zentrum der künstlerischen Gelehrsamkeit für visuelle und darstellende Künste, Literatur, Musik und Wissen.

BAUERNHOF

Erschaffen 50 Arbeit, 1 Einfluss, 53 Güter (2.090 GM)
Räume 1 Abort, 1 Ackerland, 1 Garten, 1 Küche, 1 Schlafzimmer, 1 Tierstall, 1 Wohnraum
Ein kleiner Bauernhof oder Heim eines Viehzüchters.

BIBLIOTHEK

Erschaffen 28 Arbeit, 4 Einfluss, 29 Güter, 2 Magie (1.460 GM)
Räume 1 Aufenthaltsraum, 2 Bibliotheken, 1 Büro, 1 Lager
Ein großes Gebäude mit einem Bücherarchiv.

BRAUEREI

Erschaffen 32 Arbeit, 3 Einfluss, 36 Güter (1.450 GM)
Räume 1 Arbeitsplatz, 1 Bar, 1 Brauerei, 1 Büro, 1 Küche, 2 Lager
Ein Gebäude zum Brauen von Bieren, Destillieren, Herstellen von Weinen oder ähnlichem.

BURG

Erschaffen 148 Arbeit, 31 Einfluss, 165 Güter, 2 Magie (7.390 GM)
Räume 1 Abort, 1 Büro, 1 Fluchtweg, 1 Garten, 1 Gefängniszelle, 1 Innenhof, 1 Krypta, 1 Küche, 2 Lager, 2 Rüstkammern, 2 Schlafsäle, 3 Schlafzimmer, 1 Spießrutenlauf, 1 Stall, 1 Torhaus, 4 Verteidigungsmauern, 1 Wohnraum, 1 Zugbrücke
Ein großes, befestigtes Haus, welches der Rückzugspunkt eines Adligen oder das Herz der Verteidigungsanlagen einer Stadt ist.

EXOTISCHER KUNSTHANDWERKER

Erschaffen 41 Arbeit, 1 Einfluss, 44 Güter (1.730 GM)
Räume 1 Abort, 1 Küche, 1 Kunstwerkstatt, 1 Lager, 1 Schlafzimmer, 1 Verkaufsraum, 1 Wohnraum
Die Werkstatt und das Heim eines Erschaffers magischer Gegenstände oder Feuerwerkskörper, eines Glasbläfers oder ähnlichem.

FORT

Erschaffen 124 Arbeit, 25 Einfluss, 136 Güter, 1 Magie (6.050 GM)
Räume 1 Abort, 1 Aufenthaltsraum, 1 Büro, 1 Dojo, 1 Gefängniszelle, 1 Innenhof, 1 Krankenrevier, 1 Küche, 1 Lager, 1 Planungszimmer, 2 Rüstkammern, 2 Schlafsäle, 1 Schlafzimmer, 1 Torhaus, 3 Verteidigungsmauern, 2 Befestigungen (Aufenthaltsraum und Torhaus)
Ein befestigter Außenposten von Banditen, Soldaten, Söldnern oder gefährlichen Humanoiden.

FRIEDHOF

Erschaffen 19 Arbeit, 12 Einfluss, 18 Güter, 5 Magie (1.600 GM)
Räume 3 Friedhöfe, 1 Krypta, 1 Statue
Ein Streifen Land zum Begraben und Ehren der Toten.



KASTELL

GARNISON

Erschaffen 112 Arbeit, 32 Einfluss, 126 Güter, 1 Magie (5.820 GM)

Räume 1 Abort, 1 Aufenthaltsraum, 2 Büros, 1 Dojo, 1 Krankenrevier, 1 Küche, 2 Lager, 4 Rüstkammern, 4 Schlafsäle, 2 Schlafzimer, 1 Wachposten

Ein großes Gebäude, um Truppen einzuquartieren, Wachen auszubilden und Milizangehörige zu rekrutieren. Es ist größer und vielseitiger als Truppenunterkünfte.

GASTHAUS

Erschaffen 47 Arbeit, 5 Einfluss, 52 Güter (2.130 GM)

Räume 1 Abort, 1 Aufenthaltsraum, 1 Bad, 1 Bar, 1 Küche, 1 Schlafraum, 1 Schlafzimmer, 1 Stall, 1 Verkaufsraum

Ein Ort, an dem Reisende Quartier finden und sich ausruhen können.



GEFÄNGNIS

Erschaffen 33 Arbeit, 5 Einfluss, 40 Güter (1.610 GM)

Räume 1 Büro, 1 Folterkammer, 4 Gefängniszellen, 1 Lager, 1 Wachposten

Ein befestigtes Gebäude zum Einsperren von Kriminellen.

GERBEREI

Erschaffen 20 Arbeit, 1 Einfluss, 20 Güter (830 GM)

Räume 1 Abort, 1 Büro, 1 Gerberei, 1 Grube, 1 Lager, 1 Wäscherei

Ein Gebäude, in dem Arbeiter Häute und Leder vorbereiten.

GERICHTSGEBÄUDE

Erschaffen 41 Arbeit, 2 Einfluss, 43 Güter, 1 Magie (1.840 GM)

Räume 1 Aufenthaltsraum, 1 Bibliothek, 2 Büros, 2 Gefängniszellen, 1 Wohnraum

Ein Gebäude, in dem zu Gericht gesessen wird und Streitigkeiten gemäß den Gesetzen von in der Regel neutralen Richtern beigelegt werden.

GETREIDESPEICHER

Erschaffen 30 Arbeit, 30 Güter (1.200 GM)

Räume 10 Lager

Ein Ort, um Getreide und Nahrung zu lagern.

HAFEN

Erschaffen 56 Arbeit, 10 Einfluss, 63 Güter (2.680 GM)

Räume 1 Arbeitsplatz, 1 Büro, 4 Docks, 4 Lager, 2 Tierställe

Ein Hafen für Wasserfahrzeuge mit Einrichtungen zum Schiffsbau und Verschiffen von Fracht und Passagieren.

HANDWERKERGESCHÄFT

Erschaffen 16 Arbeit, 1 Einfluss, 19 Güter (730 GM)

Räume 1 Abort, 1 Arbeitsplatz, 1 Lager, 1 Verkaufsraum

Ein Geschäft eines Handwerkers, z.B. eines Bäckers oder Schlachters.

HAUS

Erschaffen 31 Arbeit, 1 Einfluss, 32 Güter (1.290 GM)

Räume 1 Abort, 1 Kanalisationszugang, 1 Küche, 1 Lager, 1 Schlafzimmer, 1 Wohnraum

Ein kleines Wohngebäude, in dem bis zu zwei Erwachsene oder eine junge Familie wohnen können.

HERRENHAUS

Erschaffen 120 Arbeit, 4 Einfluss, 132 Güter (5.160 GM)

Räume 1 Abort, 1 Bad, 1 Bar, 1 Büro, 1 Fluchtweg, 1 Geheimraum, 1 Küche, 2 Lager, 1 Schlafraum, 4 Schlafzimmer, 1 Stall, 1 Wäscherei, 2 Wohnräume; 2 Einrichtungen (Schlafzimmer und Wohnraum)

Die stattliche Residenz einer reichen Familie nebst deren Dienerschaft.

HOSPITAL

Erschaffen 43 Arbeit, 4 Einfluss, 45 Güter, 2 Magie (2.080 GM)

Räume 1 Abort, 1 Arbeitsplatz, 1 Aufenthaltsraum, 1 Bad, 1 Büro, 2 Krankenreviere, 1 Lager,

1 Statue, 1 Verkaufsraum

Ein Gebäude, in dem Kranke versorgt und geheilt werden.

HÜTTEN

Erschaffen 41 Arbeit 16 Einfluss, 41 Güter (2.120 GM)

Räume 1 Abort, 1 Büro, 1 Küche, 1 Lager, 4 Schlafsäle

Eine Absteige, in der eine große Anzahl von Leuten zu niedrigen Mieten wohnt.

KATHEDRALE

Erschaffen 84 Arbeit, 12 Einfluss, 91 Güter, 11 Magie (4.960 GM)
Räume 1 Altar, 1 Beichtstuhl, 1 Bibliothek, 1 Büro, 1 Garten, 1 Gefängniszelle, 1 Glockenturm, 1 Innenhof, 1 Krypta, 1 Lager, 1 Reliquienschrein, 1 Schlafzimmer, 1 Statue, 1 Wohnraum, 1 Zeremonienkammer, 1 Zuflucht
Ein Zentrum der religiösen und spirituellen Führung.

KLOSTER

Erschaffen 53 Arbeit, 15 Einfluss, 58 Güter, 6 Magie (3.270 GM)
Räume 1 Abort, 1 Altar, 1 Bad, 1 Bibliothek, 1 Büro, 1 Garten, 1 Innenhof, 1 Krypta, 1 Küche, 1 Schlafsaal, 1 Schreibstube, 1 Wäscherei, 2 Zufluchtsstätten
Ein Ort zum Meditieren und Studieren.

KRÄUTERKUNDLER

Erschaffen 48 Arbeit, 1 Einfluss, 52 Güter (2.030 GM)
Räume 1 Abort, 1 Gewächshaus, 1 Küche, 1 Kunstwerkstatt, 1 Lager, 1 Schlafzimmer, 1 Verkaufsraum, 1 Wohnraum
Der Arbeitsplatz und das Zuhause eines Gärtners, Giftmischers, Heilers oder Herstellers von Zaubersäften.

LADEN

Erschaffen 12 Arbeit, 1 Einfluss, 14 Güter (550 GM)
Räume 1 Abort, 1 Büro, 1 Lager, 1 Verkaufsraum
Ein Gemischtwarenladen.

LUXUSWARENGESCHÄFT

Erschaffen 22 Arbeit, 1 Einfluss, 28 Güter (1.030 GM)
Räume 1 Büro, 1 Lager, 1 Schatzkammer, 1 Verkaufsraum; 1 Einrichtung (Verkaufsraum)
Ein auf teure Waren und Luxusartikel spezialisiertes Geschäft.

MAGIELADEN

Erschaffen 33 Arbeit, 1 Einfluss, 40 Güter, 1 Magie (1.590 GM)
Räume 1 Büro, 1 Lager, 1 Reliquienschrein, 2 Schatzkammern, 1 Verkaufsraum; 1 Einrichtung (Verkaufsraum)
Ein Geschäft, das darauf spezialisiert ist, magische Gegenstände und Kleinigkeiten sowie Zauber zu kaufen und zu verkaufen.

MAGIERAKADEMIE

Erschaffen 110 Arbeit, 17 Einfluss, 121 Güter, 5 Magie (5.630 GM)
Räume 1 Abort, 1 Alchemielabor, 1 Aufenthaltsraum, 2 Bäder, 2 Büros, 1 Gewächshaus, 1 Glockenturm, 1 Innenhof, 2 Klassenzimmer, 1 Küche, 1 Magierbibliothek, 1 Observatorium, 1 Schlafsaal, 1 Schlafzimmer, 1 Schreibstube, 1 Statue, 1 Wohnraum
Eine Einrichtung, um Studenten in den magischen Künsten auszubilden.

MAGIERTURM

Erschaffen 81 Arbeit, 9 Einfluss, 88 Güter, 11 Magie (4.750 GM)
Räume 1 Abort, 1 Ausspähzimmer, 1 Bad, 1 Büro, 1 Gefängniszelle, 1 Küche, 1 Kunstwerkstatt, 1 Lager, 1 Magierbibliothek, 1 Schlafzimmer, 1 Schreibstube, 1 Wohnraum, 1 Zeremonienkammer
Das Heim und Laboratorium eines Zauberkundigen.

MENAGERIE

Erschaffen 188 Arbeit, 33 Einfluss, 200 Güter (8.750 GM)
Räume 1 Abort, 1 Ackerland, 1 Brutkammer, 2 Büros, 6 Gehege, 1 Innenhof, 1 Küche, 2 Lager, 1 Stall, 2 Tierställe, 1 Verkaufsraum, 4 Verteidigungsmauern, 1 Wachposten
Ein großer Park mit exotischen Tieren und magischen Bestien.

MILITÄRAKADEMIE

Erschaffen 129 Arbeit, 16 Einfluss, 142 Güter, 2 Magie (6.100 GM)

Räume 1 Abort, 1 Aufenthaltsraum, 1 Bad, 1 Bibliothek, 2 Büros, 1 Dojo, 1 Gefängniszelle, 1 Gewächshaus, 1 Glockenturm, 1 Innenhof, 2 Klassenzimmer, 1 Krankenrevier, 1 Küche, 1 Lager, 1 Planungsraum, 1 Rüstkammer, 1 Schlafraum, 1 Schlafzimmer, 1 Schreibstube, 1 Statue, 1 Wohnraum
Ein dem Studium des Krieges, der Kriegskunst und der Ausbildung von Elitesoldaten und Offizieren gewidmete Einrichtung.

MONUMENT

Erschaffen 8 Arbeit, 10 Güter (360 GM)
Räume 1 Statue; 1 Einrichtung (Statue)
Eine Statue einer berühmten Person, eine Gedenkstätte für gefallene Krieger oder eine öffentliche Darstellung des Krieges.

MÜHLE

Erschaffen 16 Arbeit, 17 Güter (660 GM)
Räume 1 Büro, 2 Lager, 1 Mühlkammer
Ein Gebäude zum Sägen von Bauholz oder Mahlen von Getreide.

MÜNZE

Erschaffen 45 Arbeit, 2 Einfluss, 49 Güter (1.940 GM)
Räume 1 Abort, 1 Büro, 1 Kunstwerkstatt, 1 Lager, 2 Schatzkammern, 1 Wachposten; 1 Befestigung (Schatzkammer)
Ein sicheres Gebäude, in dem Münzen gepresst und die Standardgewichte und Eichmaße verwahrt werden.

MUSEUM

Erschaffen 43 Arbeit, 5 Einfluss, 47 Güter, 1 Magie (2.050 GM)
Räume 1 Büro, 2 Lager, 1 Reliquienschrein, 1 Schatzkammer, 2 Statuen, 2 Trophäenzimmer, 1 Verkaufsraum, 1 Wachposten
Ein Ort, um moderne und historische Artefakte und Kunstgegenstände zur Schau zu stellen.

OBSERVATORIUM

Erschaffen 31 Arbeit, 4 Einfluss, 32 Güter, 2 Magie (1.580 GM)
Räume 1 Abort, 1 Bibliothek, 1 Büro, 1 Lager, 1 Observatorium, 1 Schreibstube
Ein hoher Dom oder Turm mit speziellen Gerätschaften zur Himmelsbeobachtung.

PALAST

Erschaffen 421 Arbeit, 42 Einfluss, 453 Güter, 9 Magie (19.640 GM)
Räume 2 Aborte, 1 Altar, 1 Aufenthaltsraum, 2 Bäder, 1 Ballsaal, 1 Bar, 2 Büros, 1 Fluchtweg, 1 Garten, 1 Gefängniszelle, 3 Geheimräume, 2 Innenhöfe, 1 Krypta, 2 Küchen, 1 Labyrinth, 6 Lager, 1 Planungsraum, 2 Schatzkammern, 1 Schlafsaal, 2 Schlafräume, 6 Schlafzimmer, 1 Sportplatz, 4 Ställe, 2 Statuen, 1 Thronsaal, 1 Torhaus, 1 Trophäenzimmer; 6 Einrichtungen (im Ballsaal, Büro, Thronsaal, Wohnraum und den 2 Schlafzimmern)
Ein großartiges Gebäude, welches nach außen hin Reichtum, Macht und Autorität zur Schau stellt.

PIER

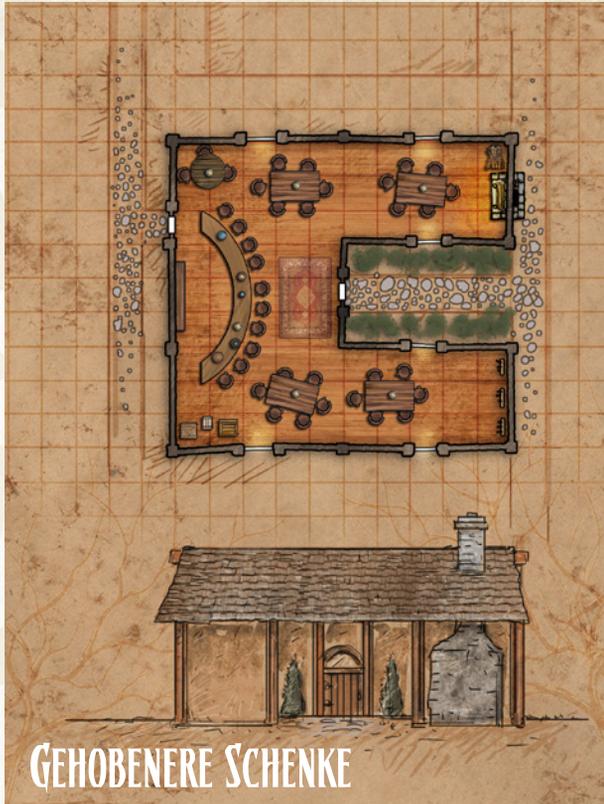
Erschaffen 20 Arbeit, 3 Einfluss, 22 Güter (930 GM)
Räume 1 Büro, 1 Dock, 2 Lager, 1 Tierstall
Lagerhäuser und Werkstätten für eingedockte Schiffe und den Umschlag von Waren und das Abfertigen von Passagieren.

RATHAUS

Erschaffen 23 Arbeit, 2 Einfluss, 23 Güter (980 GM)
Räume 1 Abort, 1 Aufenthaltsraum, 1 Büro, 1 Lager, 1 Schreibstube
Ein öffentliches Gebäude für Dorfversammlungen mit abgeschlossenem Archiv für Aufzeichnungen.

SCHENKE

Erschaffen 22 Arbeit, 1 Einfluss, 22 Güter (910 GM)



GEHOBENERE SCHENKE

Räume 1 Abort, 1 Aufenthaltsraum, 1 Bar, 1 Büro, 1 Lager
Ein Geschäft, welches Speisen und/oder Getränke zum Verzehr vor Ort anbietet.

SCHMIEDE

Erschaffen 17 Arbeit, 1 Einfluss, 18 Güter (730 GM)

Räume 1 Büro, 2 Lager, 1 Schmiede

Ein Grob-, Rüstungs- oder Waffenschmied.

SCHREIN

Erschaffen 4 Arbeit, 1 Einfluss, 3 Güter, 1 Magie (270 GM)

Räume 1 Altar, 1 Statue

Ein Schrein, Götzenbild, heiliger Hain oder ähnliche heilige Stätte.

SCHULE

Erschaffen 53 Arbeit, 5 Einfluss, 58 Güter (2.370 GM)

Räume 1 Abort, 1 Arbeitsplatz, 1 Aufenthaltsraum, 1 Büro, 1 Glockenturm, 1 Innenhof, 2 Klassenzimmer, 1 Küche, 2 Lager

Ein Ort zum Unterrichten von Kindern und jungen Erwachsenen.

SCHWARZMARKT

Erschaffen 48 Arbeit, 6 Einfluss, 53 Güter (2.200 GM)

Räume 1 Büro, 1 Falscher Verkaufsraum, 1 Fluchtweg, 1 Gefängniszelle, 1 Geheimraum, 1 Lager, 1 Rüstkammer, 1 Schatzkammer, 1 Wachposten
Ein versteckter Ort, an welchem diverse gefährliche, verbotene und zwielichtige Waren gekauft und verkauft werden.

STALL

Erschaffen 39 Arbeit, 3 Einfluss, 42 Güter (1.710 GM)

Räume 1 Abort, 1 Ackerland, 1 Büro, 1 Lager, 2 Ställe, 1 Tierstall
Ein Gebäude zum Unterstellen oder Verkaufen von Pferden und anderen Reittieren.

TANZBODEN

Erschaffen 53 Arbeit, 1 Einfluss, 53 Güter (2.150 GM)



GEWÖHNLICHE SCHENKE

Räume 1 Abort, 1 Aufenthaltsraum, 1 Ballsaal, 1 Bar, 1 Büro, 1 Lager
1 Wohnraum

Ein Ort zum Tanzen, Trinken und des Zusammenseins mit verführerischen Leuten. Hier können sich Angehörige unterschiedlicher sozialer Schichten oft diskret treffen, wobei zuweilen Masken und andere Verkleidungen zum Einsatz kommen.

TEMPEL

Erschaffen 29 Arbeit, 2 Einfluss, 28 Güter, 2 Magie (1.400 GM)

Räume 1 Altar, 1 Aufenthaltsraum, 1 Beichtstuhl, 1 Büro, 1 Lager
1 Schlafzimmer, 1 Statue, 1 Zuflucht

Ein großes Gebäude, welches der Verehrung einer Gottheit dient.

THEATER

Erschaffen 46 Arbeit, 2 Einfluss, 41 Güter (1.800 GM)

Räume 1 Abort, 1 Büro, 1 Geheimraum, 2 Lager, 1 Verkaufsraum,
1 Vortragssaal

Ein Ort der Unterhaltung in Form von Theaterstücken, Opern- und Konzertaufführungen.

TRUPPENUNTERKÜNFTE

Erschaffen 73 Arbeit, 18 Einfluss, 80 Güter, 1 Magie (3.700 GM)

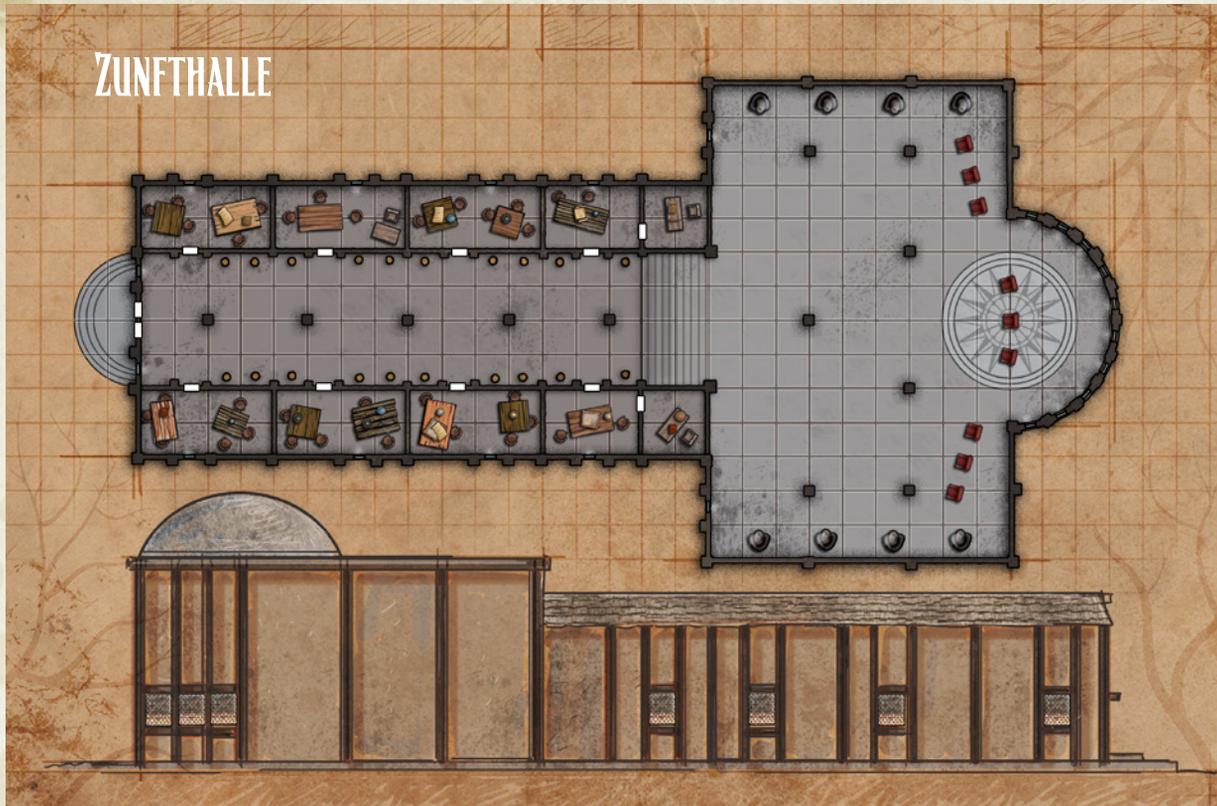
Räume 1 Abort, 1 Aufenthaltsraum, 1 Büro, 1 Dojo, 1 Krankenrevier,
1 Küche, 1 Lager, 2 Rüstkammern, 2 Schlafsäle, 1 Schlafzimmer,
1 Wachposten

Ein Gebäude zum Unterbringen von Wachen, Milizen oder anderen Militärstreitkräften.

UNIVERSITÄT

Erschaffen 88 Arbeit, 10 Einfluss, 94 Güter, 2 Magie (4.140 GM)

Räume 1 Abort, 1 Aufenthaltsraum, 1 Bad, 1 Bibliothek, 2 Büros,
1 Gewächshaus, 1 Glockenturm, 1 Innenhof, 2 Klassenzimmer, 1
Küche, 1 Observatorium, 1 Schreibstube, 1 Statue, 1 Wohnraum
Eine Institution der höheren Gelehrsamkeit.



ZUNFTHALLE

VERWALTUNGSGEBÄUDE

Erschaffen 52 Arbeit, 6 Einfluss, 55 Güter, 1 Magie (2.420 GM)
Räume 1 Abort, 1 Bibliothek, 4 Büros, 2 Lager, 2 Schreibstuben, 1 Wohnraum
 Ein großes Gebäude mit Büros für Buchhalter, Kaufleute und andere, die für eine Gilde oder Regierung die Aufzeichnungen führen.

Viehhof

Erschaffen 37 Arbeit, 4 Einfluss, 42 Güter (1.700 GM)
Räume 1 Abort, 1 Arbeitsplatz, 1 Büro, 1 Grube, 1 Lager, 4 Tierställe
 Scheunen und Tierställe, in denen Tiere gehalten und für nahe Schlachthäuser vorbereitet werden.

Wachturm

Erschaffen 25 Arbeit, 9 Einfluss, 35 Güter (1.470 GM)
Räume 1 Glockenturm, 1 Rüstkammer, 1 Torhaus
 Ein hohes Gebäude, von dem aus Wachen Ausschau halten.

Waisenhaus

Erschaffen 62 Arbeit, 7 Einfluss, 63 Güter, 1 Magie (2.810 GM)
Räume 1 Abort, 1 Aufenthaltsraum, 1 Büro, 1 Innenhof, 1 Kinderzimmer, 1 Klassenzimmer, 1 Krankenrevier, 1 Küche, 2 Lager, 1 Schlafsaal, 1 Schlafzimmer, 1 Wäscherei
 Ein Ort, um sich einer großen Zahl von Waisen anzunehmen.

Zunft Halle

Erschaffen 66 Arbeit, 67 Güter (2.660 GM)
Räume 1 Abort, 3 Arbeitsplätze, 1 Aufenthaltsraum, 2 Büros, 1 Geheimraum, 1 Küche, 2 Lager, 1 Wohnraum
 Das Hauptquartier einer Gilde oder ähnlichen Organisation.

ORGANISATIONEN

Dieser Abschnitt führt mehrere gebräuchliche Organisationen samt Erschaffungskosten und der erforderlichen, zu rekrutierenden Teams auf. Wenn du über kein Gebäude verfügst, in dem sie wohnen können, haben die Organisationsangehörigen eigene Heime.

DIEBESGILDE

Erschaffen 12 Arbeit 15 Einfluss, 4 Güter (770 GM)
Teams 2 Beutelschneider, 1 Ganoven, 1 Räuber, 1 Soldaten
 Ein Gruppe von Kriminellen und Schlägern, die Straftaten durchführen.

GEFOLGE

Erschaffen 7 Arbeit 9 Einfluss, 6 Güter (530 GM)
Teams 1 Bürokraten, 1 Fahrzeuglenker, 2 Lakaien
 Freunde und Speichellecker, welche sich um deine Unterbringung, Verpflegung, Reisearrangements und Unterhaltung kümmern.

HANDWERKERGILDE

Erschaffen 14 Arbeit, 10 Einfluss, 8 Güter (740 GM)
Teams 2 Arbeiter, 1 Bürokraten, 2 Handwerker
 (Kunst-)Handwerker und ihre Assistenten, welche hochwertige Güter herstellen.

JAGDGESELLSCHAFT

Erschaffen 11 Arbeit, 6 Einfluss, 5 Güter (500 GM)
Teams 1 Arbeiter, 1 Bogenschützen, 1 Lakaien
 Die nötigen Führer und Gehilfen für den Jagdsport.

KAMPFVEREIN

Erschaffen 10 Arbeit, 7 Einfluss, 5 Güter (510 GM)
Teams 1 Arbeiter, 1 Fahrzeuglenker, 1 Ganoven, 1 Lakaien, 1 Wachen
 Eine möglicherweise illegale Vereinigung von Freunden des Boxsports.

KOPFGELDJÄGER

Erschaffen 10 Arbeit, 8 Einfluss, 8 Güter (600 GM)

Teams 1 Bogenschützen, 1 Bürokraten, 1 Fahrzeuglenker
Kämpfer, die darin ausgebildet sind, Kriminelle und Flüchtlinge aufzuspueren und einzufangen.

KULT

Erschaffen 17 Arbeit, 11 Einfluss, 15 Güter, 18 Magie (2.770 GM)

Teams 4 Akolythen, 1 Priester, 2 Wachen
Eine Splitterreligion oder Geheimgesellschaft, welche glaubt, dass ihr Glaube der einzig wahre ist.

SCHIFFSMANNSCHAFT

Erschaffen 4 Arbeit, 2 Einfluss, 1 Güter (160 GM)

Teams 1 Arbeiter, 1 Seefahrer
Die Besatzung eines kleinen Segelschiffes.

SCHLÄGERTRUPP

Erschaffen 13 Arbeit, 8 Einfluss, 7 Güter (640 GM)

Teams 1 Räuber, 2 Soldaten
Eine Bande gut bewaffneter Profis, die auf deine Weisung hin die Muskeln spielen lassen.

SÖLDNERKOMPANIE

Erschaffen 25 Arbeit, 13 Einfluss, 18 Güter, 6 Magie (1.850 GM)

Teams 1 Elitebogenschützen, 2 Elitesoldaten, 1 Priester
Eine gutbewaffnete Gruppe von Kriegeren, welche dir treu ist und dafür bezahlt wird, dass sie kämpft oder etwas bewacht.

THEATERKOMPANIE

Erschaffen 13 Arbeit, 17 Einfluss, 15 Güter, 20 Magie (3.070 GM)

Teams 1 Arbeiter, 1 Bürokraten, 1 Handwerker, 5 Zaublerlehrlinge
Darsteller, Kulissenbauer und Kostümmacher für eine Schauspieler- oder ähnliche Truppe

TROSSARBEITER

Erschaffen 7 Arbeit, 3 Einfluss, 6 Güter (350 GM)

Teams 1 Arbeiter, 2 Fahrzeuglenker, 1 Wachen
Umherreisende, welche darin geübt sind, Tiere, Wagen und Schiffe zu be- und entladen oder Handelsgüter zu transportieren.

VAGABUNDEN

Erschaffen 13 Arbeit, 13 Einfluss, 10 Güter, 7 Magie (1.550 GM)

Teams 1 Akolyth, 1 Arbeiter, 1 Beutelschneider, 2 Fahrzeuglenker, 1 Ganoven, 1 Wachen, 1 Zaublerlehrling
Zwielichtige Wanderer, die in Zauberticks, Wahrsagerei, Falschspiel und dem Verkauf von Schlangenöl bewandert sind.

ZAUBERZIRKEL

Erschaffen 8 Arbeit, 12 Einfluss, 16 Güter, 24 Magie (3.240 GM)

Teams 1 Gelehrter, 1 Zauberer, 4 Zaublerlehrlinge
Eine Studiengruppe aus Gleichgesonnenen und Zaublerlehrlingen, welche sich arkanen Rätseln und arkaner Forschung widmet.

EREIGNISSE ZWISCHEN ABENTEUERN

Bei den folgenden Ereignissen handelt es sich um Beispiele für Zufallsbegegnungen, welche der SL dem System für die Zeit zwischen den Abenteuern hinzufügen kann. Ob ein Ereignis eintritt, wird während der Ereignisphase (siehe S. 123) ausgewürfelt.

Der erste Satz an Ereignissen besteht aus solchen, die allen möglichen Gebäuden zustoßen können – ein Feuer, ein berühmter Besucher, Unwetterschäden oder anderes. Diesen folgen dann generische Ereignisse, welche mit bestimmten Gebäudearten verbunden sind – in einer Schenke kommt es zu anderen Ereignissen als an einer Militärakademie oder in einer Schmiede. Den Abschluss bilden Ereignisse für die diverse Arten von Organisationen. Nicht für jedes Gebäude und jede Organisation gibt es eine eigene Gebäudetabelle – in diesem Fall sollte der SL die Tabelle für generische Gebäudeereignisse verwenden oder sich an den anderen Tabellen orientieren und sich von diesen inspirieren lassen.

Solltest du in einer Ortschaft über kein Gebäude und keine Organisation verfügen, kann der SL diese Ereignistabellen nutzen, um Ereignisse für Gebäude auszuwürfeln, in denen du dich befindest oder die in deiner Nähe sind. Der SL könnte z.B. die Tabelle für Schenkenereignisse auf Seite 125 nutzen, um ein Geschehen zu bestimmen, während du in einer Schenke bist. Die Beschreibung geht jeweils davon aus, dass du der Besitzer bist, daher sollte der SL das Ergebnis so anpassen, als wärst du nur gerade zugegen gewesen.

Die Tabellen sind so angelegt, dass niedrige Ergebnisse in der Regel etwas Gutes bringen, während hohe Ergebnisse schädlich oder gefährlich sind. Solltest du den Gefahrenwert von Ansiedlungen (*Spielleiterhandbuch*, S. 201) verwenden, dann addiere diesen Modifikator auf den Prozentwurf. Manche Ergebnisse lassen dich auf einer anderen Ereignistabelle würfeln. Wiederhole Würfe, welche keinen Sinn ergeben.

Viele Ereignisse gestatten einen Fertigkeitswurf, um den Ausgang des Geschehens zu beeinflussen. Wenn du anwesend bist, kannst du diesen Fertigkeitswurf selbst ausführen oder ein anderes Mitglied der Gruppe oder einen Geschäftsführer bitten, den Wurf für dich durchzuführen. Wenn du abwesend bist, legt dein Stellvertreter vor Ort (z.B. ein Gefolgsmann oder ein Geschäftsführer) den Fertigkeitswurf ab oder würfelt mit 1W20 ohne Boni, um das Ergebnis zu bestimmen. Der SL kann auch gestatten, schädliche Ereignisse auf andere Art zu beenden. Eine andauernde Rivalität ließe sich möglicherweise beenden, indem man mit dem Besitzer des konkurrierenden Geschäfts Freundschaft schließt oder ihn aus der Stadt jagt.

Generische Gebäudeereignisse

W%	EREIGNIS
01-02	Glücksfall
03-08	Ruhetag
09-12	Gutes Wetter
13-15	Berühmter Besucher
16-65	Gebäudespezifisches Ereignis
66-73	Gerüchte
74-77	Schlechtes Wetter
78-80	Feuer
81-82	Tödlicher Unfall
83-84	Ungezieferbefall
85-88	Rivalität

89-90	Krankheit
91-94	Steuern
95-98	Verbrecheraktivität
99-100	Würfle zwei Mal

Berühmter Besucher: Eine Berühmtheit besucht die Ortschaft. Es könnte sich um eine beliebte Schauspielerin handeln, einen großen Helden, einen gefeierten Adligen oder dergleichen. Lege einen Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 20 ab. Bei Erfolg besucht die Berühmtheit dein Gebäude und du erhältst 1W2 Punkte Einfluss; andernfalls wirst du ignoriert und verlierst 1W2 Punkte Einfluss.

Feuer: In deinem Gebäude bricht ein Feuer aus. Zu 75% handelt es sich nur um einen kleineren Brand, der dich 1W2 Punkte an Gütern kostet. Andernfalls ist es ein großes Feuer, welches dein Gebäude ernsthaft bedroht. In diesem Fall musst du Magie wie *Feuer löschen*, *Feuerwerk* oder ähnliches zum Unterdrücken der Flammen einsetzen, andernfalls verlierst du insgesamt 2W6 Punkte an Arbeit, Gütern oder Magie (du bestimmst die Aufteilung) und dein Gebäude erhält den Zustand beschädigt.

Gebäudespezifisches Ereignis: Würfle auf der für dein Gebäude passenden Tabelle. Sollte es keine passende Ereignistabelle geben, dann würfle erneut auf dieser Tabelle.

Gerüchte: Man spricht über dich. Lege einen Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 20 ab. Bei Erfolg verbreitet sich die Kunde, dass du ein wertvolles Mitglied der Gesellschaft wärst und du erhältst 1W4 Punkte Einfluss. Andernfalls sind die Gerüchte nicht so freundlich und vielleicht sogar beleidigend, so dass du 1W3 Punkte Einfluss verlierst.

Glücksfall: Du hast einfach Glück. Die nächsten 7 Tage erhält dieses Gebäude einen Bonus von +4 auf den Wurf zur Kapitalerzeugung am Tag. Ferner kannst du beim nächsten Gebäudeereignis zwei Mal würfeln und das Ergebnis auswählen.

Gutes Wetter: Das schöne Wetter hebt die Moral und sorgt für gute Geschäfte. Das Gebäude erhält einen Bonus von +10 auf den nächsten Wurf zur Kapitalerzeugung.

Krankheit: Deine Angestellten sind erkrankt. Dadurch wird das vom Gebäude erzeugte Kapital für diesen Tag halbiert. Lege am Ende des Tages einen Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 15 ab; bei Erfolg sind deine Angestellten wieder imstande zu arbeiten, andernfalls gilt dieses Ereignis auch am Folgetag. Pro Tag, an dem die Krankheit anhält, besteht eine Chance von 20%, dass du 1W2 Punkte Arbeit verlierst.

Rivalität: Ein Konkurrent beginnt, gegen dich zu arbeiten. Zu Beginn jeder Einkommensphase muss dir ein Fertigkeitswurf für eine zum Gebäude passende Fertigkeit gegen SG 20 gelingen, andernfalls verlierst du 1W2 Punkte Einfluss oder erhält dein Gebäude einen Malus von -5 auf Würfe zum Kapitalerzeugen für 1W10 Tage (50% Chance jeweils). Du kannst einmal am Tag einen Fertigkeitswurf für Diplomatie oder Einschüchtern gegen SG 25 ablegen, um die Rivalität zu beenden. Bei Erfolg enden die Rivalität und daraus resultierende Mali, andernfalls geht sie weiter. Die Rivalität endet automatisch, wenn du dieses Ergebnis erneut würfelst (dann wird die alte Rivalität nicht durch eine neue ersetzt).

Ruhetag: Es ist ein ungewöhnlich ruhiger Tag. Nichts Schlimmes passiert und kleinere Geschehnisse scheinen für einen perfekten Tag sorgen zu wollen. Die Leute sind erholt und guter Dinge. Du erhältst 1W3 Punkte Arbeit.

Schlechtes Wetter: Ein Unwetter plagt den Landstrich. Es besteht eine Wahrscheinlichkeit von 10%, dass das Wetter verheerend ist. Lege einen Fertigkeitswurf für Überlebenskunst gegen SG 20 ab. Bei Erfolg hast du das Unwetter geahnt und

dein Gebäude entsprechend gesichert. Andernfalls werden deine Vorräte beschädigt und du verlierst 1W4 Punkte an Gütern. Sollte das Wetter verheerend sein, erhält dein Gebäude die Eigenschaft Beschädigt (siehe S. 90).

Steuern: Du musst unerwartet Steuern in Höhe von 1% des GM-Wertes des Gebäudes bezahlen. Du kannst alternativ einen Fertigkeitswurf für Bluffen gegen SG 20 ablegen, um den Steuereintreiber zu täuschen. Bei Erfolg musst du nichts, bei einem Misserfolg allerdings das Doppelte bezahlen und kannst dich nicht mehr herausreden.

Tödlicher Unfall: Jemand hat in oder nahe deinem Gebäude einen furchtbaren Unfall. Würfle mit 1W6; bei 1-4 handelt es sich um einen zufällig bestimmten Angestellten oder Bewohner, bei 5-6 ist es ein Besucher oder Passant. Der SL bestimmt die Art des Unfalles. Das Opfer ist schwer verletzt und liegt im Sterben. Ein Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 15 oder der Einsatz heilender Magie verhindert seinen Tod. Sollte die Person sterben, verlierst du 1W3 Punkte Einfluss.

Ungezieferbefall: Du hast ungeladene Gäste – Spinnen im Keller, Blutmücken auf dem Dachboden, Ratten in den Wänden oder dergleichen. Solange dein Gebäude befallen ist, erleidest es einen Malus von -10 auf Würfe zur Kapitalerzeugung. Du verlierst mit jedem Tag des Befalls 1 Punkt an Arbeit, Gütern oder Magie (zufällig unter den vorhandenen Kapitalarten bestimmt). Um den Befall zu beenden, muss dir ein Fertigkeitswurf für Mit Tieren umgehen oder Überlebenskunst gegen SG 20 gelingen, wobei der SG jeden Tag um +1 (Maximum SG 30) steigt, bis du Erfolg hast. Alternativ kann der SL auch eine Kampfbegegnung zum Beenden des Befalls ermöglichen.

Verbrecheraktivität: Kleinkriminelle nehmen das Gebäude ins Visier. Du kannst 2W4 Punkte Einfluss aufwenden, damit sie dich in Ruhe lassen, und so das Ereignis abwenden. Andernfalls lege einen Fertigkeitswurf für Einschüchtern gegen SG 20 ab. Bei Erfolg werden die Verbrecher gefasst und du erhältst 1 Punkt Einfluss. Andernfalls rauben sie dein Gebäude aus und du verlierst 1W8 Punkte Güter.

Alchemistische Ereignisse

W%	EREIGNIS
01-10	Entdeckung
11-30	Erkältungsmittel
31-40	Nachfrage nach Heiltränken
41-45	Peinliches Leiden
46-55	Kosmetisches Problem
56-70	Versehentliche Vergiftung
71-80	Verunreinigung
81-85	Instabile Mutation
86-95	Explosion
96-100	Epidemie

Epidemie: Etwas in deinem Geschäft macht die Leute krank. Vielleicht erzeugt eine fehlerhafte Reaktion giftige Gase, fungiert eine monströse Ingredienz als Krankheitsüberträger oder hat ein Rivale dir etwas Gefährliches untergeschoben. Lege einen Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 30 ab. Bei Erfolg behebst du das Problem noch bevor jemand bleibende Schäden erleidet. Andernfalls kostet es dich 1W3 Punkte Güter, 1W4 Punkte Einfluss und 1 Punkt Magie, um die Opfer zu behandeln und zu entschädigen.

Erkältungsmittel: Du stellst ein Mittel gegen eine eher unbedeutende Krankheit her, welche gegenwärtig im Ort kursiert. Du erhältst 1 Punkt Einfluss und das Gebäude einen Bonus von +5 auf den nächsten Wurf zur Kapitalerzeugung.

Explosion: Etwas geht schief oder gefährliche Reagenzien werden verschüttet und verursachen eine Explosion. Du verlierst 1W2 Punkte Güter und musst einen Fertigkeitswurf für Überleben gegen SG 20 ablegen. Scheiterst du, fängt dein Gebäude wie beim Ereignis Feuer auf Seite 114 an zu brennen, nur dass die Wahrscheinlichkeit eines kleinen Feuers oder eines Großbrands bei jeweils 50% liegen.

Instabile Mutation: Ein alchemistisches Missgeschick mutiert einen deiner Angestellten vorübergehend in eine hässliche, ungeschickte Kreatur. Du versteckst ihn entweder in deinem Geschäft, was dich 1W3 Tage lang jeweils 1W2 Punkte Güter kostet, da er ungewollt Waren zerstört. Oder du schickst ihn nach Hause, was dem Gebäude einen Malus von -5 auf die nächsten 1W3 Würfe zur Kapitalerzeugung auferlegt, da die Leute von dem Zwischenfall erfahren.

Kosmetisches Problem: Eine Ladung nicht gelungener Tränke besitzt Nebeneffekte wie Haarausfall oder ungewöhnliches Haarwachstum, Hautent- oder -verfärbung, Warzen oder seltsamer Körpergeruch. Du verlierst jeweils 1W3 Punkt Einfluss und Magie.

Nachfrage nach Heiltränken: Den örtlichen Tempeln sind die Heiltränke ausgegangen. Du wirst gebeten, mit alchemistischen Heilmitteln auszuhelfen. Lege einen Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 20 ab. Bei Erfolg preisen die Heiler dein Können und du erhältst 1 Punkt Einfluss und 1W2 Punkte Magie. Andernfalls verfluchen sie deine Inkompetenz oder fehlende Bereitschaft zu helfen und du verlierst 1W2 Punkte Einfluss.

Peinliches Leiden: Ein reicher Händler, Adelige oder andere wichtige Persönlichkeit bittet dich unter vier Augen um Hilfe bei einem persönlichen Problem, sei es schlechter Atem oder Impotenz. Gelingt dir ein Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 20, kannst du das Problem diskret behandeln und erhältst 1W4 Punkte Einfluss, zudem besteht eine Chance von 10%, dass der Kunde dich weiterempfiehlt und dein Gebäude beim nächsten Wurf zur Kapitalerzeugung einen Bonus von +10 erhält. Bei einem Fehlschlag kommt es zu keinen Folgeeffekten, da der Kunde sein Problem für sich behält.

Versehentliche Vergiftung: Ein unfähiger Angestellter vergiftet ungewollt einen deiner Kunden – dies setzt das Opfer für einige Tage außer Gefecht, bringt es aber nicht um und verursacht auch keine langfristigen Schäden. Du verlierst 1 Punkt Einfluss. Es besteht eine Chance von 25%, dass der Kunde in Wirklichkeit ein konkurrierender Alchemist ist, der herumgeschnüffelt hat. In diesem Fall ist sein Geschäft für 1W6 Tage geschlossen und dein Geschäft erhält während dieser Zeit aufgrund fehlender Konkurrenz einen Bonus von +5 auf den ersten Wurf zur Kapitalerzeugung am Tag.

Verunreinigung: Rattengift, Abführmittel oder andere gefährliche Dinge landen in deinen Waren, so dass du vieles wegwerfen musst. Du verlierst 1W6 Punkte an Einfluss und/oder Gütern (deine Wahl). Alternativ kannst du die verunreinigten Produkte auch verkaufen. Die Folgen werden wie Versehentliche Vergiftung (01-50), Kosmetisches Problem (51-90) oder Epidemie (91-100) behandelt.

Bardenschule-Ereignisse

W%	EREIGNIS
01-10	Zu Besuch kommender Meister
11-25	Wunderkind
26-30	Ein Magierakademie-Ereignis (S. 121)
31-50	Versorgungsengpass
51-60	Gefährliche Bühne
61-70	Gestohlenes Instrument
71-75	Scheiternder Schüler
76-85	Vandalismus
86-95	Fähiger Schüler
96-100	Schiefgelaufene Aufnahmeprüfung

Fähiger Schüler: Du musst deinem neuesten Schützling besondere Aufmerksamkeit widmen, damit ihn dir keine rivalisierende Schule wegschnappt. Wenn du die nächsten 1W6 Tage jeweils 1W2 Punkte Einfluss aufwendest, bleibt der Schüler an deiner Schule. Andernfalls verlässt er sie, du verlierst 1W6 Punkte Einfluss und das Gebäude erzeugt für 1W6 Tage nur die Hälfte des üblichen Kapitals.

Gefährliche Bühne: Die Bühne der Schule muss renoviert werden. Du musst 1 Punkt Arbeit aufwenden oder einen Fertigkeitswurf für Handwerk (Tischler) gegen SG 15 ablegen, damit alles problemlos erledigt wird. Andernfalls bricht während einer Probe ein Schüler ein, du verlierst 1 Punkt Arbeit und das Gebäude erzeugt für 1W6 Tage nur das halbe Kapital.

Gestohlenes Instrument: Das wertvolle Instrument eines Schülers wurde unmittelbar vor einer wichtigen Aufführung gestohlen. Sollte dir ein Fertigkeitswurf für Auftreten gegen SG 30 gelingen, findest du passenden Ersatz und erhältst dank der Angebote von Investoren 1W3 Punkte Güter. Andernfalls verlierst du 1W3 Punkte Einfluss.

Scheiternder Schüler: Einer deiner Lieblingsschüler erhält in allen Fächern schlechte Noten, so dass du dich anstrengen musst, um ihn an der Schule zu behalten. Lege einen Fertigkeitswurf für Bluffen, Diplomatie oder Einschüchtern gegen SG 30 ab, um die Lehrer davon zu überzeugen, ihm eine weitere Chance zu geben. Bei einem Fehlschlag verlierst du 1W6 Punkte Einfluss.

Schiefgelaufene Aufnahmeprüfung: Dies ist dasselbe Ereignis wie auf der Tabelle für Magierakademie-Ereignisse (siehe S. 121).

Vandalismus: Jemand hat am Abend einer Premiere die Bühnenvorhänge mit Obszönitäten beschmiert. Du kannst 1W6 Punkte Einfluss und Güter aufwenden (nach deiner Wahl), um dies zu bereinigen. Andernfalls muss dir ein Fertigkeitswurf für Auftreten gegen SG 25 gelingen, damit das Publikum die Vorhänge dank deiner wunderbaren Aufführung ignoriert. Scheiterst du, sind die Gäste beleidigt und fordern den Eintritt zurück, zudem erzeugt das Gebäude für 1W6+1 Tage nur das halbe Kapital.

Versorgungsengpass: Ein Engpass bei den Lehrmitteln erschwert den Lehrern ihre Aufgabe. Du verlierst 1W6 Punkte an Arbeit und Gütern (nach deiner Wahl).

Wunderkind: Einer deiner Schüler erweist sich als Wunderkind. Du erhältst 1W4 Punkte Einfluss und das Gebäude erhält einen Bonus von +10 auf den nächsten Wurf zur Kapitalerzeugung.

Zu Besuch kommender Meister: Ein berühmter, umherreisender Barde bietet an, eine Woche lang an deiner Schule zu unterrichten. Während der nächsten 7 Tage kannst du Arbeit, Einfluss und Güter auf einer 1 zu 1 Basis tauschen.

Bibliothek-Ereignisse

W%	EREIGNISSE
01-30	Bücherberg
31-45	Berühmter Schriftsteller
46-50	Merkwürdiger Besucher
51-55	Seltener Fund
56-70	Feuer
71-75	Bücherwurmbefall
76-100	Gestohlene Bücher

Berühmter Schriftsteller: Ein berühmter Schriftsteller möchte deine Bibliothek 2W6 Tage für Recherchen nutzen. Pro Tag seines Aufenthalts erhältst du 1 Punkt an Einfluss. Solltest du durch ein Ereignis Güter oder Magie verlieren, verlässt der Schriftsteller dich vorzeitig. In diesem Fall muss dir ein Fertigkeitswurf für Bluffen oder Diplomatie gegen SG 20 gelingen, um nicht aufgrund von üblen Gerüchten die doppelte Menge an Einfluss zu verlieren, die dir der Schriftsteller bislang eingebracht hatte.

Bücherberg: Deine Bibliothek hat die Chance, eine große Anzahl von Büchern zu erwerben. Diese Bücher könnten aus dem Verkauf eines Hauses stammen, dir von einem Verbündeten angeboten werden oder von Abenteurern in einem Gewölbe gefunden worden sein. Lege einen Fertigkeitswurf für Bluffen oder Diplomatie gegen SG 25 ab; bei Erfolg spendet der Besitzer die Bücher der Bibliothek. Andernfalls kannst du die Bücher erwerben, indem du 100 GM pro Punkt bezahlst, um den der Fertigkeitswurf gescheitert ist. Durch den Büchererwerb erlangst du jeweils 1W2 Punkte Güter und Magie.

Bücherwurmbefall: Dein Bibliothek wurde vom Verderben aller Bibliothekare befallen: Bücherwürmern! Du verlierst jeweils 1 Punkt Güter und Magie. Fahre fort wie beim Ereignis Ungezieferbefall (siehe S. 115), nur dass du pro Tag Fortbestehen des Befalls jeweils 1 Punkt Güter und Magie verlierst.

Feuer: Ein Feuer entsprechend dem Ereignis Feuer auf Seite 114 bricht aus. Es handelt sich stets um einen Großbrand.

Gestohlene Bücher: Diebe haben mehrere deiner wichtigsten Bücher entwendet! Die Bibliothek erhält so lange den Zustand Beschädigt, bis sie repariert oder die gestohlenen Bücher zurückgeholt werden (in letzterem Fall sollte der SL eine passende Begegnung entwerfen).

Merkwürdiger Besucher: Ein seltsamer Besucher kommt in deine Bibliothek. Er sucht nach Büchern, von denen du befürchtest, dass sie gefährliches Wissen enthalten. Du kannst ihn mit einem Fertigkeitswurf für Diplomatie oder Einschüchtern gegen SG 25 fortschicken – dies könnte ihn aber verärgern. Mit 5%iger Wahrscheinlichkeit handelt es sich um eine mächtige Kreatur in Verkleidung, welche auf Gewalt zurückgreift, um zu bekommen, was sie will. Gestattest du dem Besucher dagegen die Bibliotheksnutzung, könnte dies nach Maßgabe des SL später schlimme Auswirkungen haben.

Seltener Fund: Lege einen Fertigkeitswurf für eine Wissensfertigkeit deiner Wahl gegen SG 25 ab. Bei Erfolg stößt du auf ein seltenes Buch im Besitz einer Person, die seine Bedeutung nicht versteht. Du kannst entweder das Buch für 2W6 GM erwerben und 1W2 Punkte Einfluss und 1W4 Punkte Magie erlangen, oder den Besitzer darüber informieren, was er da hat und so 2W6 Punkte Einfluss erlangen. Solltest du das Buch kaufen, besteht eine Chance von 5%, dass es eine zufällig bestimmte magische Schriftrolle enthält.

Burg-Ereignisse

W%	EREIGNIS
01-20	Großes Fest
21-35	Neuer Bediensteter
36-55	Unzureichende Verteidigungsanlagen
56-75	Trainingsdrill
76-85	Beleidigender Hofnarr
86-100	Aufstand

Aufstand: Bewaffneter Pöbel – Gefangene in den Kerkern, wütende Bauern oder ein Stamm primitiver Humanoider – planen einen Angriff auf die Burg. Du kannst sie bestechen, sich wieder aufzulösen, indem du 1W6 Punkte Güter aufwendest, allerdings besteht eine Wahrscheinlichkeit von 25%, dass sie nach 5W6 Tagen mit höheren Forderungen zurückkommen. Sollte es dir gelingen, sie mit einem Fertigkeitwurf für Bluffen, Diplomatie oder Einschüchtern zu beruhigen, erhältst du aufgrund deiner Gesprächsbereitschaft 1W3 Punkte Einfluss. Scheitert der Fertigkeitwurf, fügen sie deiner Burg Schaden zu und du verlierst 1W6+1 Punkte Arbeit und Güter (deine Wahl). Du kannst dich ihrer auch mit Magie oder Gewalt widmen (direkt oder durch deine Wachen), verlierst dann aber jeweils 1W3 Punkte Arbeit und Einfluss, während sich die Kunde von deinen Taten verbreitet.

Beleidigender Hofnarr: Während deine Gäste den Auftritt deines Narren genießen, trifft sie sein skurriles Verhalten wie ein Blitz. Du stehst nun vor der schweren Entscheidung, was du mit diesem beliebten, aber stets fluchenden Barden tun willst. Wenn du an ihm in Form von Entlassung, Kerkerhaft oder Hinrichtung ein Exempel statuierst, verlierst du 1W6 Einfluss, da dies den Zorn deiner Landsleute erweckt. Wenn du den Zwischenfall herunterspielen kannst, erlangst du den Respekt deiner Diener und des gemeinen Volkes, verlierst aber 1 Punkt Einfluss und 1W3 Punkte Arbeit.

Großes Fest: Deine letzte Gala, dein letzter Ball, letztes Bankett, Fest oder ähnliches erweist sich als überaus erfolgreich. Besucher kamen von überall her und du erhältst 1W6 Punkte Einfluss für das Veranstellen einer derart beliebten Feier.

Neuer Bediensteter: Ein neuer Arbeiter in deiner Burg, z.B. eine Wache, Koch oder Kämmerer, hat einen schlechten ersten Tag und verursacht allerlei Chaos. Du verlierst dadurch 1W2 Punkte Güter. Wenn du ihn unter deine Fittiche nimmst, verlierst du aufgrund seiner Ungeschicklichkeit für weitere 1W3 Tage jeweils 1W2 Punkte Güter, erhältst am Ende dieser Ausbildungszeit aber 1 Punkt Einfluss und 1W6 Punkte Arbeit. Solltest du den inkompetenten Arbeiter entlassen, erlangst du 1W6 Punkte Einfluss, da sich die Kunde verbreitet, dass du dein Gebäude mit eiserner Faust leitest.

Trainingsdrill: Die Wachen und Soldaten auf deiner Burg müssen ständig trainieren, um die Besten zu bleiben. Lege einen Fertigkeitwurf für Beruf(Soldat), Diplomatie oder Einschüchtern gegen SG 25 ab. Bei Erfolg erhält das Gebäude für 7 Tage einen Bonus von +2 auf alle Würfe. Andernfalls lassen deine Truppen nach und du verlierst 1W2 Punkte Arbeit, während du sie wieder auf den früheren Stand trainierst.

Unzureichende Verteidigungsanlagen: Eine der wichtigsten Verteidigungen deiner Burg ist nicht sicher – es kann der Burggraben sein, der Bergfried, ein Turm oder ein anderer wichtiger Bereich. Das Gebäude erhält den Zustand Beschädigt, bis du jeweils 1W6 Punkte Arbeit und Güter zur Reparatur aufwendest.

Gasthaus-Ereignisse

W%	EREIGNIS
01-15	Stadtgespräch
16-30	Lebensmittelknappheit
31-55	Ein Schenken-Ereignis (siehe S. 125)
56-75	Merkwürdiger Gast
76-95	Diebstahl
96-100	Gewalt

Diebstahl: Deine letzten Gäste haben für den Gasthausbetrieb wichtige Gegenstände aus deinem Besitz entwendet. Bis du zum Ersatz 2W20 GM entrichtet hast, erleidest dein Gebäude einen Malus von -5 auf Würfe zum Kapitalerzeugen. Alternativ kann der SL auch gestatten, die Diebe aufzuspüren und das Diebesgut im Rahmen einer Abenteuerbegegnung zurückzuholen.

Gewalt: Mit 60%iger Wahrscheinlichkeit handelt es sich um eine einfache Schlägerei im Schankraum, doch mit 40%iger Wahrscheinlichkeit versuch jemand, einem deiner Angestellten oder Gäste tatsächlichen Schaden zuzufügen. Im ersten Fall kannst du die Schlägerei entweder mit einem Fertigkeitwurf für Diplomatie oder Einschüchtern gegen SG 20 beenden, oder 1 Punkt Güter aufwenden, um die Streithähne z.B. mit Freibier ruhigzustellen. Im Falle eines Angriffs kannst du eingreifen, sofern du zugegen bist (der SL sollte eine passende Kampfbegegnung entwerfen). Egal ob der Angriff erfolgreich ist oder nicht, man muss sich mit dem Täter befassen. Tust du nichts, verlierst du aufgrund verängstigter Kunden und Angestellter 1W2 Punkte Arbeit und 1W4 Punkte Einfluss. Falls du die Behörden einschalten willst, lege einen Fertigkeitwurf für Diplomatie oder Einschüchtern gegen SG 20 ab, um Ermittlungen und eine Verhaftung zu erwirken (in diesem Fall erleidest du keine Verluste oder Mali); scheitert der Fertigkeitwurf verlierst du 1 Punkt Arbeit und 1W4 Punkte Einfluss. Solltest du selbst den Störenfried aufspüren und bestrafen oder jemanden damit beauftragen, erhältst du 1W4 Punkte Einfluss.

Lebensmittelknappheit: Das Geschäft floriert, allerdings gehen dadurch auch die Vorräte an Speisen und Getränken zur Neige. Du verlierst 1W4 Punkte Güter. Solltest du im Anschluss noch immer über Güter verfügen, erhältst du 1 Punkt Einfluss, anderenfalls verlierst du 1 Punkt Einfluss und das Gebäude erleidet einen Malus von -5 auf die nächsten 1W6 Würfe zur Kapitalerzeugung.

Merkwürdiger Gast: Während einer Sturmesnacht weckt dich lautes Klopfen an der Vordertür. Auf der Schwelle steht ein merkwürdiger zwielichtiger Fremder. Es besteht eine Chance von 50%, dass es sich um einen Reisenden handelt, der Zuflucht vor dem Unwetter sucht; von 25%, dass er dir im Gegenzug ein Geschenk übergibt (1W4 Punkte Einfluss oder Güter; deine Wahl) und von 25%, dass er Finsternes vorhat (es kommt zu einer deiner Stufe angemessenen Kampfbegegnung).

Stadtgespräch: Dein Gasthaus ist ein strahlendes Leuchtfeuer der Wärme und Sicherheit und verschafft dir einen ständig wachsenden Ruf in der Umgebung. Wenn dir ein Fertigkeitwurf für Auftreten oder Diplomatie gegen SG 25 gelingt, kannst du die Gerüchte für dich vorteilhaft steuern und dein Gebäude erhält für 2W6 Tage einen Bonus von +10 auf den ersten Wurf zur Kapitalerzeugung pro Tag.

HANDWERKERGESCHÄFT



PIER



Haus-Ereignisse

W%	EREIGNIS
01-10	Vergrabenes Relikt
11-35	Ein Gasthaus-Ereignis (siehe S. 117)
36-55	Nachbarschaftsstreit
56-65	Spukerscheinung
66-80	Nervender Nachbar
81-95	Instabiles Fundament
96-100	Brandstiftung

Brandstiftung: Jemand legt Feuer an deinem Haus, um dir eine Botschaft zu übermitteln. Behandle dies wie das Ereignis Feuer auf Seite 114.

Instabiles Fundament: Das Fundament deines Hauses sackt ab! Das Gebäude erhält den Zustand Beschädigt und du verlierst aufgrund der peinlichen Umstände 1W2 Punkte Einfluss. Die Reparatur zur Behebung des Zustands kostet 1W6 Punkte Arbeit und 1W2 Punkte Güter.

Nachbarschaftsstreit: Du streitest dich mit einem Nachbarn. Lege einen Fertigkeitwurf für Diplomatie oder Einschüchtern gegen SG 15 ab. Scheiterst du, verlierst du 1 Punkt Einfluss und musst jeden Folgetag einen weiteren Fertigkeitwurf ablegen, wobei der SG jedes Mal um +2 steigt. Du kannst zu jeder Zeit das Kriegsbeil begraben und Arbeit oder Güter (1 + 1 pro gescheitertem Fertigkeitwurf zum Beenden dieses Ereignisses) aufwenden, um den Streit zu beenden, indem du dem Nachbarn eine Nettigkeit erweist.

Nerviger Nachbar: Ein sehr einflussreicher Nachbar besteht darauf, dass du Umbauarbeiten vornimmst. Wähle zufällig 1W3 Räume in deinem Haus zur Renovierung aus und bezahle GM in Höhe von 20% des Preises dieser Räume. Die Kosten sinken um 5% pro 2 Punkte Einfluss, über die du verfügst. Sollte dies die Kosten auf 0 reduzieren, musst du nicht

umbauen. Solltest du dich weigern umzubauen, verlierst du 1W4 Punkte Einfluss.

Spukerscheinung: Eine übernatürliche Präsenz sucht dein Zuhause heim. Würfle mit W%: bei 01-20 ist es eine bössartige Präsenz, bei 21-80 treibt sie Unfug, bei 81-100 ist es eine wohlwollende Präsenz. Eine bössartige Präsenz erhöht den Kapitalverlust (siehe S. 81) um jeweils 1 Punkt Arbeit, Einfluss, Güter und Magie pro Woche, zudem besteht jede Nacht eine Chance von 10%, dass sie einen Übernachtungsgast mittels *Albtraum* angreift. Eine Unfug treibende Präsenz kann jemandem in deinem Haus bei einem Wurf Glück oder Unglück (Chance von jeweils 50%) so bringen, als wäre das Ziel von Glücks (Domäne des Glücks) oder von Hauch des Chaos (Domäne des Chaos) betroffen. Eine wohlwollende Präsenz muss alle 7 Tage mittels eines Fertigkeitwurfes für Diplomatie gegen SG 15 gnädig gestimmt werden. Bei Erfolg erhältst du zudem 1 Punkt Arbeit oder Einfluss (deine Wahl), andernfalls verlässt dich die Präsenz. Um eine übernatürliche Präsenz loszuwerden, musst du passende Zauber einsetzen oder 2W6 Punkte Magie aufwenden.

Vergrabenes Relikt: Du stößt auf deinem Land auf ein ungewöhnliches Objekt – einen Edelstein, ein Schmuckstück oder einen magischen Gegenstand im Wert von maximal 300 GM. Es besteht eine Chance von 5%, dass der Gegenstand verflucht oder irgendwie fehlerhaft ist. Die Chance für einen verfluchten Gegenstand steigt mit jedem erneuten Auswürfeln, wenn du dieses Ereignis um 5% (Maximum 30% Chance).

Kloster-Ereignisse

W%	EREIGNIS
01-05	Reliquie
06-25	Produktiver Tag
26-35	Reisender Priester
36-60	Feiertag
61-75	Inquisitor
76-85	Monsterangriff
86-95	Skandal
96-100	Ein Tempel-Ereignis (siehe S. 126)

Feiertag: Heute ist ein Feiertag. Es könnte ein eher unbedeutender Tag der Andacht oder der Jahrestag eines wichtigen Geschehens sein. Sollte dein Kloster eher auf einer Philosophie als einer Religion gegründet worden sein, könnte es sich um den Jahrestag des Entstehens dieser Philosophie oder eines wichtigen historischen Ereignisses handeln. Lege einen Fertigkeitswurf für Wissen (Geschichte) oder Wissen (Religion) gegen SG 25 ab. Bei Erfolg erhältst du 1W6 Punkte Einfluss und dein Kloster erlangt einen Bonus von +10 auf seinen nächsten Wurf zur Kapitalerzeugung.

Inquisitor: Ein Inquisitor deiner Kirche trifft in deinem Kloster ein. Er verfolgt Gerüchte, dass sich dort Ketzer, falsche Gläubige oder Schlimmeres verbergen. Er bleibt 2W4 Tage. Lege pro Tag einen Fertigkeitswurf für Diplomatie oder Wissen (Religion) gegen SG 20 ab, um den Inquisitor zufriedenzustellen und nicht 1W2 Punkte Einfluss zu verlieren. Sollte es während dieser Zeit zu einem Skandal kommen, beendet der Inquisitor diesen sofort, was dich aber 1W6 Punkte Arbeit kostet.

Monsterangriff: Etwas Gefährliches mit einem HG in Höhe deiner Charakterstufe +1 greift dein Kloster an – vielleicht ein gefährliches Monster aus der Wildnis, ein Stamm primitiver Humanoider oder ein feindlicher Kult. Beim ersten Angriff verlierst du 1W6 Punkte an Arbeit, Gütern und Magie (Verteilung nach deiner Wahl). Die Gegner kehren alle 1W6 Tage zurück, um dich erneut anzugreifen und denselben Schaden zu verursachen, bis sie besiegt werden. Wenn du die Bedrohung nicht selbst bekämpfst, kannst du dazu Abenteurer anheuern, die Kosten betragen 1.000 GM x deine Charakterstufe.

Produktiver Tag: Das Kloster ist heute besonders produktiv. Das Gebäude erhält einen Bonus von +10 auf den nächsten Wurf zur Kapitalerzeugung.

Reisender Priester: Ein wandernder Priester deiner Religion trifft im Kloster ein. Er bleibt für 1W6 Tage und verschafft dem Kloster für diese Zeit einen Bonus von +4 auf alle Würfe (allerdings nur auf einen täglichen Wurf zur Kapitalerzeugung). Solltest du während dieser Zeit Arbeit verlieren, senkt der Priester den Verlust an Arbeit um 1W4 Punkte (Minimum 0).

Reliquie: Dein Kloster wurde ausgewählt, einen reisenden Reliquienschrein für 1W4 Tage zu beherbergen. Du erhält pro Tag 1W4 Punkte Einfluss.

Skandal: Dieses Ereignis entspricht dem gleichnamigen Ereignis auf der Tabelle für Militäarakademie-Ereignisse (siehe S. 122) und dauert aber 2W6 Tage an. Du kannst versuchen, den Schaden, welchen der Ruf des Klosters erleidet, zu beheben, indem du einen Fertigkeitswurf für Bluffen, Diplomatie oder Wissen (Religion) gegen SG 30 ablegst.

Kräuterkundler-Ereignisse

W%	EREIGNIS
01-10	Gefährliche Entdeckung
11-30	Ein Alchemistisches Ereignis (siehe S. 115)
31-55	Schlangenöl
56-70	Erschöpfende Mischung
71-80	Neues Rauschmittel
81-100	Giftige Dämpfe

Erschöpfende Mischung: Nachdem deine Angestellten versehentlich einer stimulierenden Kräutermischung ausgesetzt wurden, leiden sie unter Schlaflosigkeit, was allerdings auch für erhöhte Arbeitsleistung sorgt. Während der nächsten 1W6 Tage kannst du um sie anzutreiben jeden Tag 1 Punkt Einfluss aufwenden und dafür einen Bonus von +10 auf den ersten Wurf zur Kapitalerzeugung am Tag zu erhalten.

Gefährliche Entdeckung: Beim Experimentieren erschaffst du versehentlich eine Anwendung Gift. Wähle zufällig ein Gift auf Seite 559 des *Grundregelwerkes* mit einem Maximalpreis von 500 GM pro Anwendung aus. Du kannst diese Anwendung zum Eigengebrauch behalten oder zum vollen Preis verkaufen. Beachte, dass das Verkaufen von Giften in der Ortschaft verboten sein könnte.

Giftige Dämpfe: Der furchtbare Gestank einer deiner letzten Mischungen macht die Arbeiter krank. Lege einen Fertigkeitswurf für Beruf (Kräuterkundler) oder Handwerk (Alchemie) gegen SG 25 ab, um ein Gegenmittel zu entwickeln, bevor jemand tagelang das Bett hüten muss. Bei Erfolg beendest du das Ereignis, ohne dass es zu Mali kommt. Andernfalls verlierst du 2W4 Punkte Arbeit (du kannst Punkte an Magie aufwenden, um den Verlust an Arbeit zu mindern; pro aufgewendeten Punkt Magie wird der Verlust an Arbeit um 2 reduziert).

Neues Rauschmittel: Du entdeckst eine natürliche Substanz – vielleicht ein seltenes Kraut oder die Weiterverarbeitung eines bekannten Gebräus - deren Genuss zu angenehmen Rauschzuständen führt. Wenn du 1W4 Punkte Einfluss aufwendest und dir ein Fertigkeitswurf für Bluffen, Diplomatie oder Einschüchtern gegen SG 20 gelingt, kannst du die lokalen Behörden überzeugen, dir die Verkaufserlaubnis dafür zu geben. Dein Gebäude erhält für 2W6 Tage einen Bonus von +10 auf den ersten Wurf am Tag zur Kapitalerzeugung. Scheitert der Fertigkeitswurf oder versuchst du ihn gar nicht erst, wird die Substanz verboten und zu einer Gefahr für die Gesellschaft oder die öffentliche Moral erklärt. Wird die Substanz verboten, kannst du sie kurzfristig noch verkaufen, ehe das Risiko dabei zu groß wird. Ist dies der Fall, erhält dein Gebäude für 2W4 Tage einen Bonus von +5 auf den jeweils ersten Wurf zur Kapitalerzeugung. Zudem besteht eine Chance von 10%, dass ein skrupelloser Angestellter die berauschende Substanz ohne dein Wissen oder deine Zustimmung nebenbei weiterverkauft, was zu Problemen mit den Behörden führen könnte.

Schlangenöl: Du erschaffst ein belebendes Tonikum, nach dessen Einnahme man sich besser fühlt – es ist aber zweifelhaft, ob das Mittel wirklich heilende Wirkung entfaltet. Wenn du 1 Punkt Einfluss oder Magie aufwendest, kannst du einen Fertigkeitswurf für Bluffen gegen SG 25 ablegen, um die Einheimischen dazu zu bringen, dein Wundermittel zu probieren. Bei Erfolg erhält dein Gebäude einen Bonus von +15 auf den nächsten Wurf zur Kapitalerzeugung. Du kannst diesen Fertigkeitswurf an jedem Folgetag wiederholen, allerdings steigt der SG jedes Mal um +2. Scheitert der Fertigkeitswurf, endet das Ereignis und kannst du keine weiteren täglichen Fertigkeitswürfe versuchen, bis du dieses Ereignis erneut auswürfelst.

Laden-Ereignisse

W%	EREIGNIS
01-30	Geschäftiger Tag
31-45	Ruhiger Tag
46-60	Ladendieb
61-75	Unterschlagung
76-90	Einbrecher
91-95	Schutzgelderpresser
96-100	Räuber

Einbrecher: Diebe versuchen, in dein Geschäft einzudringen, um deine Magie zu stehlen. Du kannst sofort 1W6 Punkte Einfluss aufwenden, um dies zu vereiteln. Andernfalls lege einen Fertigkeitwurf für Einschüchtern oder Wahrnehmung gegen SG 25 ab. Bei Erfolg greifen die Verteidigungsanlagen deines Gebäudes, werden die Diebe gefangen und erhältst du 1W2 Punkte Einfluss. Andernfalls verlierst du 1W4 Punkte Güter. Der SL kann dir als Abenteureraufhänger gestatten, die Diebe zu verfolgen oder aufzuspüren.

Geschäftiger Tag: In deinem Laden ist heute besonders viel los. Wenn du den Tag im Laden verbringst und Kunden hilfst, erhält dein Gebäude einen Bonus von +10 auf den nächsten Wurf zur Kapitalerzeugung.

Ladendieb: Ein Kunde will das Geschäft mit einem wertvollen Gegenstand verlassen. Lege einen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 20 ab, um nicht 1W3 Punkte Güter zu verlieren.

Räuber: Jemand will dein Geschäft oder deine Angestellten ausrauben. Mit 75%iger Wahrscheinlichkeit erwächst die Tat aus der Gelegenheit, andernfalls ist es ein geplanter Angriff auf deinen Laden. Behandle das Ereignis wie das generische Ereignis Verbrecheraktivität (siehe S. 115). Sollte es ein geplanter Angriff sein, sind 2W6 Punkte Einfluss zur Abwehr erforderlich, steigt der SG für Einschüchtern auf 25 und die Räuber entwenden 2W6 Punkte Güter.

Ruhiger Tag: Aus irgendeinem Grund kommt heute niemand in dein Geschäft. Solltest du den Tag nicht im Geschäft verbringen, generiert es an diesem Tag kein Kapital.

Schutzgelderpresser: Schläger versuchen, dir Geld abzupressen, damit sie dich und dein Geschäft „beschützen“. Du kannst sie bezahlen (sie verlangen GM in Höhe des maximalen GM-Ertrages des Gebäudes an einem Tag) oder sie mit einem Fertigkeitwurf für Einschüchtern gegen SG 25 verjagen. Sollte letzteres nicht gelingen, stehlen sie Waren und Geld im Wert ihrer doppelten Forderung und du verlierst 1W4 Punkte Güter.

Unterschlagung: Einer deiner Angestellten mindert deinen Profit. Du kannst einen Fertigkeitwurf für Motiv erkennen oder Wahrnehmung gegen SG 25 ablegen, um ihn auf frischer Tat zu ertappen. Wenn du ihn dann entlässt, verlierst du 1 Punkt Arbeit. Erwischtst du ihn nicht, verlierst du 1 Punkt Einfluss und das Gebäude erleidet auf den nächsten Wurf zur Kapitalerzeugung einen Malus von -10. Der unehrliche Angestellte verhält sich für 1W6 Tage ruhig. Du kannst einen neuen Fertigkeitwurf für Motiv erkennen oder Wahrnehmung 25 ablegen, wenn er wieder zuschlägt. Der SG sinkt jedes Mal um 1, bis du ihn fängst, da der Angestellte unvorsichtig wird. Solltest du ihn erwischen, aber nicht entlassen, wartet er 2W6 Tage, bis er wieder zuschlägt, sofern er nicht irgendwie davon abgehalten wird.

Magieladen-Ereignisse

W%	EREIGNIS
01-25	Ahnungsloser Abenteurer
26-30	Ein Laden-Ereignis (siehe links)
31-35	Ein Magierakademie-Ereignis (S. 121)
36-50	Unerwartete Magie
51-70	Einbrecher
71-100	Besorgte Bürger

Ahnungsloser Abenteurer: Ein Abenteurer kommt in dein Geschäft, um einen magischen Gegenstand zu verkaufen, den er entweder falsch identifiziert hat oder dessen wahre Natur er nicht versteht. In der Regel handelt es sich um einen schwachen Gegenstand (Wert maximal 1.000 GM), mit 10%-iger Wahrscheinlichkeit ist es aber ein mächtigerer Gegenstand (Wert maximal 4.000 GM). Der Abenteurer bietet den Gegenstand für die Hälfte des Wertes des Gegenstandes an, für den er ihn hält (sollte er z.B. einen *Trank: Schwere Wunden heilen* für einen *Trank: Mittelschwere Wunden heilen* halten, verlangt er nur 150 GM statt 375 GM). Solltest du den Abenteurer vor dem Kauf über seinen Irrtum informieren und ihm den wirklichen Preis bezahlen, macht die Kunde von deiner Ehrlichkeit die Runde und verschafft dir 2W6 Punkte Einfluss. Die Chance, dass der Abenteurer dir den Gegenstand danach dennoch verkauft oder ihn behält, beträgt jeweils 50%.

Besorgte Bürger: Einheimische verstehen Magie oft nicht und machen schnell den örtlichen Magieladen für seltsame Dinge und Unglücksfälle verantwortlich. Die neueste Serie toter Rinder, verschwundener Kinder, seltsamer Lichter am Himmel oder Sichtungen von Geisterscheinungen könnten magischer Natur sein, müssen es aber nicht. Wenn du aber die Sorgen der Bürger nicht mit einem Fertigkeitwurf für Bluffen oder Diplomatie gegen SG 25 beilegst, verlierst du 2W6 Punkte Einfluss.

Einbrecher: Diebe versuchen, in dein Geschäft einzudringen, um dein magisches Eigentum zu stehlen. Du kannst sofort 1W6 Punkte Einfluss aufwenden, um dies zu vereiteln. Andernfalls lege einen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung oder Zauberkunde gegen SG 25 ab. Bei Erfolg greifen die Verteidigungsanlagen deines Gebäudes, die Diebe werden gefangen und du erhältst 1W2 Punkte Einfluss. Andernfalls verlierst du 1W4 Punkte Güter und 2W4 Punkte Magie.

Unerwartete Magie: Magie kann unvorhersehbar sein, insbesondere wenn viele magische Gegenstände nahe beieinander lagern. Aufgrund überlappender und interagierender magischen Auren, eines beschädigten Gegenstandes oder vielleicht auch eines undichten Zaubertrankes kommt es zu einem seltsamen magischen Ereignis. Zu 75% handelt es sich um einen eher unbedeutenden Zwischenfall wie Lichtblitze, seltsame Gerüche oder Klänge. In diesem Fall lege einen Fertigkeitwurf für Wissen (Arkanes) gegen SG 25 ab. Bei Erfolg erfährst du etwas Nützliches über das Lagern von Magie und erhältst 1 Punkt Magie. Zu 25% handelt es sich um eine gefährliche Interaktion – eine Explosion, das Herbeirufen eines hungrigen Monsters oder ähnliches. Diese Ereignisse sollten vom SL entworfen werden, aber einer Falle oder Monsterbegegnung passend zu deiner Stufe entsprechen.

Magierakademie-Ereignisse

W%	EREIGNIS
01-10	Unerwartetes Geschenk
11-20	Entdeckung
21-40	Ein Militäarakademie-Ereignis (S. 122)
41-45	Verbitterter Schüler
46-70	Magische Abfälle
71-80	Schiefgelaufenes Experiment
81-90	Explosion
91-100	Schiefgelaufene Aufnahmeprüfung

Entdeckung: Ein Schüler macht eine unerwartete Entdeckung. Du erhältst 1W3 Punkte Magie.

Explosion: Behandle dies wie das Ereignis Explosion (siehe S. 115).

Schiefgelaufene Aufnahmeprüfung: Einer deiner Schüler ist das Opfer eines grausamen Scherzes der anderen Schüler. Das Ereignis ist peinlich und gefährlich und du verlierst 1W6 Punkte Einfluss, wenn die Gesellschaft davon erfährt. Dir muss ein Fertigkeitwurf für Heilkunst oder Zauberkunde gegen SG 20 gelingen, um dem Schüler zu helfen. Andernfalls stirbt der Schüler oder ist dauerhaft verkrüppelt und verlierst du weitere 1W6 Punkte Arbeit, 2W6 Punkte Einfluss und 1W3 Punkte Magie durch die Folgen des Ereignisses.

Magische Abfälle: Ein Schüler ruiniert Ausrüstung oder verschwendet Magie. Du verlierst 1W3 Punkte Magie.

Schiefgelaufenes Experiment: Das Experiment eines Schülers ist außer Kontrolle geraten! Dies ist ein vom SL ausgewähltes Monster mit einem HG in Höhe deiner durchschnittlichen Gruppenstufe; in der Regel handelt es sich um einen Externar, ein Konstrukt oder sogar einen Untoten, allerdings kann deine bevorzugte Art der Magie auch andere Arten von Kreaturen möglich machen. Du musst das Monster im Kampf besiegen (deine Lehrlinge fliehen, aber andere anwesende SC können dir gegen die Kreatur helfen). Am Ende jeder Kampfunde, die das Monster überlebt, verursacht sein Amoklauf Schaden am Gebäude, der dich 1 Punkt Arbeit, Güter oder Magie kostet (zufällig bestimmt).

Unerwartetes Geschenk: Deine Akademie hat die richtige Art von Aufmerksamkeit erweckt. Du erhältst 2W4 Punkte Güter und das Gebäude erhält einen Bonus von +10 auf den nächsten Wurf zur Kapitalerzeugung.

Verbitterter Schüler: Der Schüler ist entweder mit einer Note nicht zufrieden oder wurde der Schule verwiesen und ist nun nachtragend, so dass er gegen deine Akademie vorgeht. Er ist gut darin, sich zu verbergen und könnte quasi jeder sein! Bis du den verbitterten Schüler identifizierst, musst du bei jedem Ereignis für dieses Gebäude zwei Mal würfeln und der SL wählt das schlechtere Ereignis aus. Wenn dich dieses Ereignis trifft, würfle zwei Mal auf der Tabelle für Generische Gebäude-Ereignisse (siehe S. 114); der SL wählt aus, welches der beiden möglichen Ereignisse eintritt. Du kannst einmal am Tag versuchen, den Schüler mittels eines Fertigkeitwurfes für Wahrnehmung gegen SG 30 zu enttarnen. Pro Fehlschlag sinkt der SG um 1, da du dem Übeltäter näher kommst. Der Verbitterte Schüler wird automatisch enttarnt, wenn du dieses Ereignis erneut auswürfelst.

Magierturm-Ereignisse

W%	EREIGNIS
01-05	Arkaner Durchbruch
06-10	Geheimnisvoller Gegenstand
11-40	Verzweifelter Besucher
41-65	Ein Magieladen-Ereignis (siehe S. 121)
66-95	Katastrophales Missgeschick
96-100	Gefährlicher Schub

Arkaner Durchbruch: Deine harte Arbeit führt zur Entdeckung eines neuen Zaubers. Deine Lehrlinge müssen den Zauber hektisch niederschreiben; dies kostet dich 1W4 Punkte Arbeit und 1W6 Punkte Magie. Mit 75%iger Wahrscheinlichkeit erschafft dies eine arkane Schriftrolle mit einem zufällig bestimmten Zauber niedrigen Grades (bestimme den Zaubergang mit 1W4) und mit 25%iger Wahrscheinlichkeit eine arkane Schriftrolle mit einem zufällig bestimmten Zauber mittleren Grades (würfle 1W2+4, um den Zaubergang zu bestimmen).

Gefährlicher Schub: Durch ein unerklärliches Zusammenspiel von Sternkonstellationen, Kraftlinien und einer ungewöhnlichen Ingredienz erzeugt dein Gebäude mehr Magie als du verwahren kannst. Für 1W6 Tage generiert das Gebäude zusätzliche 1W3 Punkte Magie; du musst allerdings wenigstens die Hälfte dieses Überschusses aufwenden (sie in eine andere Kapitalart oder GM zu konvertieren ist nicht möglich), andernfalls erhält das Gebäude den Zustand Beschädigt, lösen sich alle unverbrauchten zusätzlichen Punkte Magie auf und das Ereignis endet vorzeitig.

Geheimnisvoller Gegenstand: Auf deiner Türschwelle wird ein geheimnisvoller magischer Gegenstand gefunden, vielleicht gräbt ihn auch einer deiner Angestellten aus oder ein verzweifelter Abenteurer bringt ihn dir. Sollte dir ein Fertigkeitwurf für Zauberkunde gegen SG 30 gelingen, identifizierst du ihn als zufällig bestimmten magischen Gegenstand im Wert von bis zu 500 GM, er könnte aber aufgrund seiner ungewöhnlichen Geschichte wertvoller sein. Scheitert der Fertigkeitwurf, kannst du den Gegenstand nicht identifizieren oder stößt auch auf Spuren eines Fluchs. In beiden Fällen musst du den Gegenstand rasch an irgendjemanden für 1W10 x 10 GM verkaufen, ehe er dir Probleme bereitet.

Katastrophales Missgeschick: Ein Unfall in einem deiner Labore fügt dem Turm schwere Schäden zu – ein ganzes Stockwerk kann verwüstet werden, das Gebäude zur Hälfte im Boden versinken oder nicht festgemachte Gegenstände könnten fortschweben. Mit 50%iger Wahrscheinlichkeit kommt es zu einem Feuer (siehe Generische Gebäudeereignisse auf S. 114). Der Schaden kostet dich zudem 1W4 Punkte Einfluss und das Gebäude erhält den Zustand Beschädigt, bis du zur Reparatur 2W6 Punkte Magie aufwendest.

Verzweifelter Besucher: Ein rätselhafter Besucher trifft ein und bittet um magische Hilfe in einer persönlichen, drängenden Angelegenheit. Sollte dir ein Fertigkeitwurf für Wissen (Arkane) gegen SG 25 gelingen, kümmerst du dich diskret um das Problem. Du erhältst 1W4 Punkte und es besteht eine Chance von 10%, dass der Besucher dich weiterempfiehlt und das Gebäude einen Bonus von +10 auf den nächsten Wurf zur Kapitalerzeugung erhält. Scheitert der Fertigkeitwurf, kannst du dem Besucher nicht helfen, verbreitet sich die Kunde über deine Unfähigkeit und verlierst du 1W6 Punkte Einfluss.

Menagerie-Ereignisse

W%	EREIGNIS
01-20	Exotische Schenkung
21-55	Fest
56-60	Ansteckung
61-75	Entflohenes Tier
76-90	Vermisster Besucher
91-100	Unfreundlicher Druid

Ansteckung: Die Kreaturen in deiner Menagerie leiden unter einer rätselhaften Krankheit. Behandle dies wie das generische Ereignis Krankheit (siehe S. 114). Dein Gebäude erhält den Zustand Beschädigt, bis die Krankheit endet.

Entflohenes Tier: Eines deiner Ausstellungsstücke entkommt seinem Käfig. Solltest du über die Kreaturen Buch führen, dann bestimme das entflohenes Tier zufällig. Lege einen Fertigkeitwurf für Mit Tieren umgehen, Überlebenskunst, Wahrnehmung oder Tierempathiewurf gegen SG 25 ab (bzw. im Falle eines intelligenten Tieres einen Fertigkeitwurf für Bluffen oder Diplomatie), um die Kreatur zu finden und sicher in ihren Käfig zurückzubringen. Scheiterst du, verlierst du 1W4 Punkte Arbeit und 1W6 Punkte Einfluss und das Gebäude erzeugt an diesem Tag kein Kapital.

Exotische Schenkung: Ein exzentrischer Adeliger, Abenteurer, Entdecker oder anderes Individuum bringt dir eine ungewöhnliche Kreatur für deine Ausstellung. Der SL bestimmt die Art der Kreatur. Eventuell musst du zusätzliche Ressourcen (meistens 1W3 Punkte Arbeit und 1W6 Punkte Güter) aufwenden oder einen speziellen Raum für besonders ungewöhnliche Kreaturen errichten. Wenn du die Kreatur übernimmst, erhältst du 2W6 Punkte Einfluss.

Fest: Die Ortschaft oder eine wichtige Persönlichkeit möchte deine Menagerie als Stätte eines Festes nutzen. Notiere dir deinen aktuellen Einfluss. Würfle mit 2W6, in wie vielen Tagen das Fest stattfinden wird. Solltest du am Tag des Festes über weniger Einfluss verfügen, als du dir notiert hattest, wird das Fest abgesagt und du verlierst zusätzliche 1W6 Punkte Einfluss. Andernfalls erhältst du 1W6 Punkte Einfluss und legst einen Fertigkeitwurf für Auftreten oder Mit Tieren umgehen gegen SG 25 ab. Bei Erfolg erhält deine Menagerie einen Bonus von +20 auf den ersten Wurf zur Kapitalerzeugung am Tag des Festes.

Unfreundlicher Druid: Ein Druid ist ein strikter Gegner deine Menagerie. Er wird dein Eigentum so lange angehen, bis du ihn hinter Gitter bringst, im Kampf besiegst oder dir ein Wurf für Diplomatie oder Wissen (Natur) gegen SG 30 gelingt, um ihn zu besänftigen. Solange der Druid gegen deine Menagerie aktiv ist, unterliegen alle damit verbundenen Würfe einem Malus von -5.

Vermisster Besucher: Ein Besucher wird vermisst. Lege einen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 20 ab. Bei Erfolg findest du den Vermissten und dieses Ereignis endet ohne negative Folgen. Andernfalls besteht eine Chance von 50%, dass der Besucher verletzt oder getötet wird; in diesem Fall verlierst du 1W6 Punkte Einfluss. Sollte der Besucher nicht zu Schaden kommen, musst du den Fertigkeitwurf für Wahrnehmung stündlich wiederholen, wobei du jedes Mal einen kumulativen Bonus von +2 auf den Wurf erhältst, bis du den Besucher findest oder er verletzt oder getötet wird.

Militärakademie-Ereignisse

W%	EREIGNIS
01-10	Berühmter Abgänger
11-20	Unerwartetes Geschenk
21-45	Wettkampf
46-60	Skandal
61-65	Ein Magierakademie-Ereignis (S. 121)
66-80	Verzogener Schüler
81-100	Duell

Berühmter Abgänger: Ein alter Veteran oder vielgeliebter Held, welcher deine Akademie besucht hat oder in anderer Weise mit ihr in Verbindung steht, kommt zu Besuch. Er bleibt 2W6 Tage und du erhältst jeden Tag 1 Punkt Einfluss. Allerdings beansprucht er auch einen Gutteil deiner Zeit, wenn du dich also nicht jeden Tag um sein Wohl kümmerst, verliert er das Interesse und zieht weiter, was dich 2W6 Punkte Einfluss kostet.

Duell: Zwei Schüler oder Lehrer haben einen Streit, der nur mit einem Duell bis zum Tod beigelegt werden kann. Du kannst das Duell verhindern, indem du 1W4 Punkte Einfluss aufwendest oder einen Fertigkeitwurf für Diplomatie oder Einschüchtern gegen SG 25 ablegst. Andernfalls verlierst du 1 Punkt Arbeit und 1W2 Punkte Einfluss.

Skandal: Ein Skandal sucht deine Akademie heim, es mag um eine Affäre zwischen einem Lehrer und einem Schüler gehen, einen zerstörerischen Scherz oder ein gefährliches Aufnahmehitual, einen Schüler, der sich mit einem jungen Adligen geprügelt hat, oder ähnliches. Die Nachbeben des Skandals dauern 2W4 Tage an. Während dieser Zeit fällt es den Personen an der Akademie schwer, sich zu konzentrieren, das Gebäude erleidet einen Malus von -5 auf Würfe zur Kapitalerzeugung und du verlierst täglich 1W2 Punkte Einfluss. Einmal am Tag kannst versuchen, den Schaden an deinem Ruf zu reparieren und das Ereignis zu beenden, sofern dir ein Fertigkeitwurf für Bluffen oder Diplomatie gegen SG 20 gelingt; scheitert dieser Fertigkeitwurf, wirkt sich der Skandal aber für weitere 1W4 Tage zusätzlich aus.

Unerwartetes Geschenk: Siehe das gleichnamige Ereignis auf der Tabelle für Magierakademie-Ereignisse (siehe S. 112).

Verzogener Schüler: Ein an ein leichteres Leben gewohnter Schüler verlangt eine Sonderbehandlung. Wenn du ihm diese nicht zukommen lässt, indem du jeweils 1W4 Punkte Einfluss und Güter aufwendest, droht er, die Akademie zu verlassen. Lege einen Fertigkeitwurf für Einschüchtern gegen SG 25 ab. Scheiterst du, verlassen der Schüler und einige seiner Speichellecker die Akademie und du verlierst 2W6 Punkte Arbeit. Bei Erfolg geht nur dieser Schüler und du verlierst 1W4 Punkte Arbeit. Gelingt dir der Fertigkeitwurf um 10 oder mehr, bleibt der Schüler und arbeitet hart; dies kostet dich keine Arbeit, vielmehr beeindruckt er seine Eltern derart, dass diese deine Akademie loben, was dir 1W6 Punkte Einfluss einbringt.

Wettkampf: Mehrere Lehrer und Klassen organisieren spontan einen Wettkampf zwischen den Schülern. Es kann sich um ein klassisches Turnier handeln, eine nachgestellte Schlacht, ein Schaukampf oder auch eine Reihe von blutigen Gladiatorenkämpfen. Wenn du 1W3 Punkte Güter aufwendest, um die Teilnehmer mit besonders auffälliger Ausrüstung auszustaffieren, erhältst du 1W6 Punkte Einfluss und dein Gebäude erlangt einen Bonus von +10 auf seinen nächsten Wurf zur Kapitalerzeugung.



Schenken-Ereignis

W%	EREIGNIS
01-15	Wetttrinken
16-30	Starkes Stück
31-50	Kneipenschlägerei
51-65	Spitzendarbietung
66-75	Schutzgelderpresser
76-85	Berüchtigter Besucher
86-100	Ärger im Schankraum

Ärger im Schankraum: In der Küche wurde etwas schlecht. Das Bier mag verdorben sein, der Fisch oder der Eintopf – und nun sind die Kunden krank. Du kannst negative Folgen vermeiden, indem du 1W2 Punkte Magie für Heilränke oder medizinische Elixiere aufwendest oder indem du einen Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 20 ablegst. Andernfalls gerät deine Schenke in Verruf; du verlierst 2W6 Punkte Einfluss und für die nächsten 2W6 Tage erleidet das Gebäude einen Malus von -5 auf Würfe zum Kapitalerzeugen.

Berüchtigter Besucher: Ein wohlbekannter Verbrecher, böser Abenteurer oder bekannter lokaler Unruhestifter besucht deine Schenke mit seinen Stiefelleckern. Es besteht eine Chance von 50%, dass er eine Kneipenschlägerei vom Zaun bricht (s.u.). Ansonsten sorgt seine Anwesenheit dafür, dass deine Stammgäste gehen, was während der nächsten Einkommensphase das von diesem Gebäude erwirtschaftete Kapital halbiert. Nach Maßgabe des SL könnten noch weitere Probleme folgen, falls der Besucher sich nicht angemessen behandelt fühlt.

Kneipenschlägerei: Jemand beleidigt die Abstammung eines anderen Gastes, seinen Bart oder seine Schönheit und im nächsten Moment fliegen die Fäuste! Die Kunde von der Schlägerei sorgt dafür, dass deine Schenke bekannter wird, und verschafft dir 1W4 Punkte Einfluss. Lege einen Fertigkeitswurf für Einschüchtern gegen SG 20 ab, um nicht aufgrund von Gebäudeschäden 1W3 Punkte Arbeit, Güter und/oder Magie (nach Maßgabe des SL) zu verlieren.

Schutzgelderpresser: Dieses Ereignis entspricht dem gleichnamigen Ereignis auf der Tabelle für Laden-Ereignisse auf Seite 123.

Spitzendarbietung: Ein begabter Barde gibt eine wunderbare Darbietung in deiner Schenke und begeistert die Kunden. Du erhältst 1W3 Punkte Einfluss, dein Gebäude erhält einen Bonus von +20 auf seinen nächsten Wurf zur Kapitalerzeugung und es besteht eine Chance von 25%, dass der Bardenauftritt das Ereignis Starkes Stück (s.u.) auslöst.

Starkes Stück: Für manch andere Geschäfte wäre dies ein Skandal, doch für eine Schenke sind solche Aktivitäten ein Segen. Vielleicht hat sich jemand von Bedeutung mit einer Dirne getroffen oder begegnete eine verheiratete Frau einem der Angestellten zu freundlich. Lege einen Fertigkeitswurf für Bluffen oder Diplomatie gegen SG 20 + 1W6 ab. Bei Erfolg gehst du mit der nötigen Diskretion vor, erhältst 1W4 Punkte Einfluss und ein Trinkgeld von 1W20 GM für deinen Takt. Scheiterst du, hat dies keine negativen Folgen.

Wetttrinken: Zwei Stammgäste fordern einander zum Wettlaufen heraus. Sie verlangen „das gute Zeug“, damit der Wettbewerb auch etwas bedeutet. Dein Gebäude erhält einen Bonus von +10 auf den nächsten Wurf zur Kapitalerzeugung. Es besteht zudem eine Chance von 25%, dass dieses Ereignis am nächsten Tag erneut eintritt.

Schmiede-Ereignisse

W%	EREIGNIS
01-15	Sonderwunsch
16-20	Unerwartete Meisterarbeit
21-25	Exotisches Metall
26-30	Wertvolles Erz
31-35	Ein Laden-Ereignis (siehe S. 123).
36-50	Schlacke
51-65	Nachschubprobleme
66-80	Erzwungene Arbeit
81-100	Tödlicher Unfall

Erzwungene Arbeit: Ein Regierungsbeamter erteilt einen besonderen Auftrag, weigert sich aber, für die Arbeit zu bezahlen und behauptet, es sei deine Pflicht, die Regierung zu unterstützen. Solltest du gehorchen, erfordert die Arbeit 1W4 Tage, während denen das Gebäude kein Einkommen generiert. Andernfalls wendet sich der Beamte an jemand anderen und du verlierst 1W6 Punkte Einfluss.

Exotisches Metall: Ein Zulieferer bietet dir eine kleine Menge Kaltes Eisen, Mithral oder Adamant (im Wert von bis zu 1.000 GM) mit 20% Rabatt zum Kauf an. Du kannst mit Gütern, Magie oder GM bezahlen.

Nachschubprobleme: Deine Zulieferer haben ein Problem: eine Straße ist überschwemmt, Räuber lauern in der Wildnis oder ein wichtiger Handelszug wurde von einem Monster angegriffen. Entsprechend gehen dir die Ressourcen aus. Du verlierst 1W3 Punkte Güter und dein Gebäude erleidet für 1W4 Tage einen Malus von -5 auf Würfe zur Kapitalerzeugung.

Schlacke: Ein Angestellter ruiniert Ausrüstungsgegenstände oder Rohstoffe. Lege einen Fertigkeitswurf für eine zu deiner Schmiede passende Handwerksfertigkeit gegen SG 30 ab. Bei Erfolg kannst du vieles retten und verlierst nur 1 Punkt Güter. Andernfalls verlierst du 1W3 Punkte Güter.

Sonderwunsch: Ein berühmter Held, Adelige, Militärkommandeur oder ähnliche Berühmtheit hat einen besonderen Auftrag für eine ungewöhnliche Arbeit oder einen Gegenstand von Meisterarbeitsqualität; es kann sich um Handschellen, einen Käfig, exotische Tierpanzerung oder ein Ersatzteil für einen Eisengolem handeln. Die Bezahlung erfolgt über 1W4 Tage hinweg, während derer dein Gebäude einen Bonus von +20 auf den ersten Wurf zur Kapitalerzeugung am Tag erhält. Lege am Ende dieses Zeitraumes einen Fertigkeitswurf für eine passende Handwerksfertigkeit ab. Bei Erfolg fällt das Werk so gut aus, dass der Kunde dich weiterempfiehlt und du 1W6 Punkte Einfluss erlangst.

Tödlicher Unfall: Dies ist dasselbe Ereignis wie auf der Tabelle für generische Gebäude-Ereignisse (siehe S. 114), allerdings besteht zudem eine Wahrscheinlichkeit von 25%, dass ein Feuer dabei ausbricht (wie das Ereignis Feuer, siehe S. 114).

Unerwartete Meisterarbeit: Normalerweise erfordert das Schmieden einer Meisterarbeit Konzentration, Zeit und Können, doch in diesem Fall produziert einer deiner Arbeiter zufällig ein solches Werk. Du erhältst 1W10 x 10 GM oder 1W10 Punkte Güter (deine Wahl) beim Verkauf des Gegenstandes.

Wertvolles Erz: Deine Zulieferer schicken dir eine besonders hochwertige Ladung Eisenerz oder Stahlbarren. Du erhältst 1W4 Punkte Güter. Es besteht eine Chance von 5%, dass der Lieferung versehentlich Edelmetalle oder Edelsteine im Wert von 5W20 GM beiliegen. Solltest du diese zurückgeben, statt sie zu behalten, bringt dir dies 1W6 Punkte Einfluss.

Stall-Ereignisse

W%	EREIGNIS
01-15	Berühmter Besucher
16-30	Dringende Bitte
31-45	Durchgehendes Pferd
46-65	Raubtiere
66-80	Ausreißer
81-95	Pferdediebe
96-100	Stallbrand

Ausreißer: Ein oder mehr Pferde in deinem Stall laufen fort. Lege einen Fertigkeitswurf für Überlebenskunst oder Wahrnehmung ab, um die Pferde aufzuspüren. Scheiterst du, verlierst du 1W6 Punkte Einfluss und das Gebäude erleidet für die nächsten 1W4 Tage einen Malus von -5 auf Würfe zur Kapitalerzeugung.

Berühmter Besucher: Ein wohlbekannter Waldläufer, Bote eines Königs oder jemand von ähnlicher Bedeutung stellt sein Reittier in deinem Stall ab. Wenn dir ein Fertigkeitswurf für Mit Tieren umgehen gegen SG 20 gelingt, beeindruckst du den Besucher derart, dass du 1W4 Punkte Einfluss erlangst, da er die Kunde von der Qualität deines Stalls verbreitet. Solltest du auf dem 1W4 eine 4 würfeln, erlangst du stattdessen 3 Punkte Einfluss und 1 Punkt Magie.

Dringende Bitte: Ein verzweifelter Soldat, Bote oder Reisender bittet dich, eines oder mehrere Pferde in deinem Stall ausborgen zu können. Stimmst du dem zu, gewinnst du 1W6 Punkte Einfluss, die Pferde fehlen dafür aber 2W4 Tage, so dass dein Gebäude während dieser Zeit einen Malus von -5 auf Würfe zur Kapitalerzeugung erleidet. Ignorierst du die Bitte, endet das Ergebnis ohne negative Folgen für dich.

Durchgehendes Pferd: Eines der Pferde im Stall spielt verrückt – vielleicht riecht es ein Raubtier, mag ein anderes Pferd nicht oder jemand hat versucht, es zu stehlen und ist geflohen. Lege einen Fertigkeitswurf für Mit Tieren umgehen oder Reiten oder einen Wurf für Tierempathie gegen SG 25 ab, um das Pferd zu beruhigen. Scheiterst du, läuft das Pferd Amok; dies kostet dich 1W2 Punkte Einfluss und 1W3 Punkte Güter, zudem besteht eine Chance von 25% für das sofort folgende Ereignis Ausreißer (s.o.).

Pferdediebe: Diebe versuchen, einige deiner Pferde zu stehlen. Du kannst sofort 1W4 Punkte Einfluss aufwenden, um dies zu vereiteln. Du kannst auch einen Fertigkeitswurf für Einschüchtern oder Wahrnehmung gegen SG 25 ablegen. Bei Erfolg funktionieren die Verteidigungsanlagen deines Gebäudes, die Diebe werden gefasst und du erlangst 1W2 Punkte Einfluss. Scheiterst du, verlierst du jeweils 1W4 Punkte Einfluss und Güter. Der SL kann gestatten, die Diebe als Abenteureraufhänger zu verfolgen oder aufzuspüren.

Raubtiere: Wilde Tiere oder Monster haben sich in deinen Stall geschlichen! Es könnte sich um ein paar Riesenratten handeln oder einen wilde Hund, aber auch um einen Wyvern oder einen jungen Drachen (der SL wählt die Kreatur aus). Du musst deinen Stall im Kampf gegen das Raubtier verteidigen, um nicht 1W4 Punkte Einfluss und 1W6 Punkte Güter zu verlieren.

Stallbrand: Handle dies wie das Ereignis Feuer auf der Tabelle für generische Gebäude-Ereignisse auf Seite 114. Sollte es ein kleineres Feuer sein, besteht eine Chance von 50%, dass auch das Ereignis Durchgehendes Pferd eintritt.



Tanzboden-Ereignisse

W%	EREIGNIS
01-25	Berühmter Tänzer
26-35	Herzenswunsch
36-55	Ballsaal-Magie
56-70	Pocken
71-85	Unheiliges Können
86-95	Verfluchter Salon
96-100	Wilde Nacht

Ballsaal-Magie: Ein enthusiastischer, einheimischer Zauberkundiger bietet an, Aussehen und Können deiner Angestellten vorübergehend magisch zu verbessern. Wenn du 1W2 Punkte Magie aufwendest, erhält das Gebäude für die nächsten 2W6 Tage einen Bonus von +10 auf Würfe zur Erzeugung von GM oder Einfluss.

Berühmter Tänzer: Ein wohlbekannter Tänzer hat von deinem Tanzboden gehört und tritt für begrenzte Zeit bei dir auf! Er bleibt 1W4 Tage und während dieser Zeit erhältst du 1W2 Punkte Einfluss pro Tag. Solltest du aufgrund eines Ereignisses Güter oder Magie verlieren, verlässt der Tänzer dein Gebäude und du verlierst Arbeit in Höhe des halben Einflusses, den du durch ihn erlangt hast.

Herzenswunsch: Ein örtlicher Adeliger will mit einem deiner Tänzer ein Techtelmechtel beginnen. Wenn du dies gestattest, dann lege einen Fertigkeitswurf für Diplomatie ab und multipliziere das Ergebnis mit 5, um zu bestimmen, welchen Gewinn du in Form von Bestechungsgeldern und Schmuck aus der Sache ziehst. Solltest du dich weigern, muss dir ein Fertigkeitswurf für Diplomatie oder Einschüchtern gegen SG 20 gelingen, um nicht 1 Punkt Arbeit und 1W3 Punkte Einfluss zu verlieren.

Pocken: Deine Angestellten leiden allesamt unter Fieber und unansehnlichen Pusteln, was die Kunden verängstigt und möglicherweise auch ansteckt. Bis du 1W6 Punkte Güter, 1W6 Punkte Einfluss oder 1W3 Punkte Magie aufwendest, um dieses Problem aus der Welt zu schaffen, erleidet dein Gebäude einen Malus von -5 auf Würfe zur Kapitalerzeugung. Pro Ereignisphase, die dieses Ereignis fortbesteht, gibt es eine Chance von 20%, dass es zudem zu einem Ungezieferbefall kommt (vgl. Tabelle für Generische Gebäude-Ereignisse auf S. 114).

Unheiliges Können: Einer deiner besten Tänzer wurde von böser Magie befleckt – er ist besessen, wurde von einem bösen, gestaltwandelnden Externar ersetzt oder dergleichen. Nun macht er Jagd auf deine Kunden. Wende 5 Magie auf oder setze passende Zauber ein, um die böse Präsenz zu exorzieren. Andernfalls verlierst du jeden Tag 1 Punkt Arbeit oder Einfluss (deine Wahl), während das Gebäude einen Bonus von +10 zur Erzeugung von GM oder Magie erhält.

Verfluchter Salon: Einer der Salons ist angeblich verflucht und dies wirkt sich auf das Geschäft aus. Solange der (eingebildete oder echte) Fluch besteht, erzeugt das Gebäude nur die Hälfte des üblichen Einkommens. Zugleich besteht aber auch eine Chance von 25%, dass es an einem Tag, an dem es wenigstens 3 Punkte Einfluss erzeugt, auch 1 Punkt Magie generiert. Du kannst dieses Ereignis beenden, indem du 2 Punkte Einfluss und 1 Punkt Magie aufwendest, oder *Fluch brechen*, *Segnen* oder *Verzauberung brechen* auf den Raum wirkst.

Wilde Nacht: Übereifrige Stammgäste beschädigen das Mobiliar in der Haupthalle oder einem Salon. Das Gebäude erleidet bis zur Reparatur einen Malus von -10 auf Würfe zur Kapitalerzeugung. Die Reparatur kostet 1W2 Punkte Arbeit und 1W3 Punkte Güter.

Tempel-Ereignisse

W%	EREIGNIS
01	Großes Wunder
02-05	Heiliges Ritual
06-25	Gewünschte Zeremonie
26-35	Bedeutender Besucher
36-75	Bitte um Heilung
76-80	Kleines Wunder
81-95	Skandal
96-100	Ein Kloster-Ereignis (siehe S. 119).

Bedeutender Besucher: Ein Inquisitor, Kleriker, Paladin oder eine andere wichtige, heilige Person, die mit deinem Glauben assoziiert oder verbündet ist, besucht deinen Tempel. Wenn dir ein Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 20 gelingt, bleibt der Besucher 1W8 Tage lang. Mit jedem Tag erhältst du 1 Punkt Einfluss und dein Gebäude einen Bonus von +5 auf den jeweils ersten Wurf am Tag zur Kapitalerzeugung.

Bitte um Heilung: Jemand ist verletzt, krank oder bedarf aus anderen Gründen magischer Heilung. Du kannst die Heilung selbst vollbringen, indem du 1W4 Grade an Heilzaubern wirkst oder 1W6 Punkte Magie aufwendest. Wenn du die Heilung kostenlos wirkst, erhältst du 2W4 Punkte Einfluss, nimmst du dafür Geld, erhält hingegen dein Gebäude einen Bonus von +20 auf den nächsten Wurf zur Kapitalerzeugung.

Gewünschte Zeremonie: Ein Einheimischer von gutem Ruf oder hoher gesellschaftlicher Stellung erbittet eine besondere Zeremonie nach Wahl des SL in deinem Tempel – ein Hochzeit, eine Beerdigung, ein Segen für eine neue Geschäftsunternehmung oder dergleichen. Lege einen Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 20 ab. Bei Erfolg wird die Zeremonie besonders gut aufgenommen und du erhältst 1W3 Punkte Einfluss und Spenden im Wert von 2W20 GM.

Großes Wunder: In deinem Tempel kommt es zu einem großen Wunder. Vielleicht erholt sich auch einer der Gläubigen von einer tödlichen Krankheit, dauerhaften Blindheit oder anderem schweren Leiden. Du erhältst 2W4 Punkte Einfluss und für 1W6 Tage erhalten du und alle Verbündeten, welche deine Gottheit verehren, einen heiligen Bonus von +2 auf Willens- und Zähigkeitswürfe. Du kannst dies eventuell zugleich als Heiliges Ritual-Ereignis behandeln.

Heiliges Ritual: In deinem Tempel wird heute ein heiliges Ritual deiner Religion vollzogen. Wende 2W4 Punkte Magie auf und lege einen Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 20 ab. Bei Erfolg wird inbrünstig gebetet und kannst du einen der folgenden Effekte auswählen, der für 1W6 Tage anhält: Das Gebäude erhält einen Bonus von +10 auf alle Würfe (aber nur auf einen Wurf zur Kapitalerzeugung am Tag), du erhältst einen Bonus von +2 auf Würfe für eine Fertigkeit oder du kannst jeden Tag einen weiteren Domänenzauber des höchsten dir verfügbaren Domänenzaubergades vorbereiten.

Kleines Wunder: In deinem Tempel kommt es zu einem kleinen Wunder. Einer deiner Gläubigen könnte auch eine Vision haben, gute Vorzeichen erkennen, sich von einer Krankheit erholen oder ähnliches. Du erlangst 1W4 Punkte Einfluss und für 1W4 Tage erhalten du und alle Verbündeten, welche deine Gottheit verehren, einen heiligen Bonus von +2 auf Willens- oder Zähigkeitswürfe (deine Wahl).

Skandal: Dies ist dasselbe Skandal-Ereignis wie bei einem Kloster, dauert aber 1W8 Tage an. Es besteht eine Chance von 10%, dass der Einfluss einer verfeindeten Kirche eine Rolle spielt, in diesem Fall tritt zudem das Ereignis Rivalität ein (siehe S. 114).

Theater-Ereignisse

W%	EREIGNIS
01-10	Gute Beurteilung
11-25	Volles Haus
26-35	Schauspielerbesuch
36-55	Starkes Stück
56-70	Schlechte Darbietung
71-90	Primadonna
91-95	Verfluchtes Stück
96-100	Theaterbrand

Gute Beurteilungen: Dein Theater läuft gut und es gibt wunderbare Beurteilungen. Du erhältst 1W6 Punkte Einfluss.

Primadonna: Einer deiner Darsteller ist heute besonders temperamentvoll. Du kannst sein Ego mittels eines Fertigkeitwurfes für Bluffen oder Diplomatie gegen SG 25 besänftigen. Andernfalls verlangt der Darsteller Änderungen in letzter Minute und stellt unglaubliche Forderungen ans Personal. Du verlierst dann 1W4 Punkte Güter und das Gebäude erleidet für 1W6 Tage einen Malus von -5 auf alle Würfe zur Kapitalerzeugung.

Schauspielerbesuch: Eine Gruppe umherziehender Schauspieler bittet darum, in deinem Theater auftreten zu dürfen. Am ersten Tag nach diesem Ereignis benötigen sie unbeschränkten Zugang. Da du keine Aufführung abhalten kannst, erwirtschaftet das Theater an diesem Tag kein Kapital. Die Truppe bleibt 1W4 Tage lang; an diesen Tagen erhält dein Gebäude einen Bonus von +20 auf den jeweils ersten täglichen Wurf zur Kapitalerzeugung. Sollte während dieser Zeit ein Theater-Ereignis zu Arbeitsverlust führen, verlässt dich die Truppe vorzeitig.

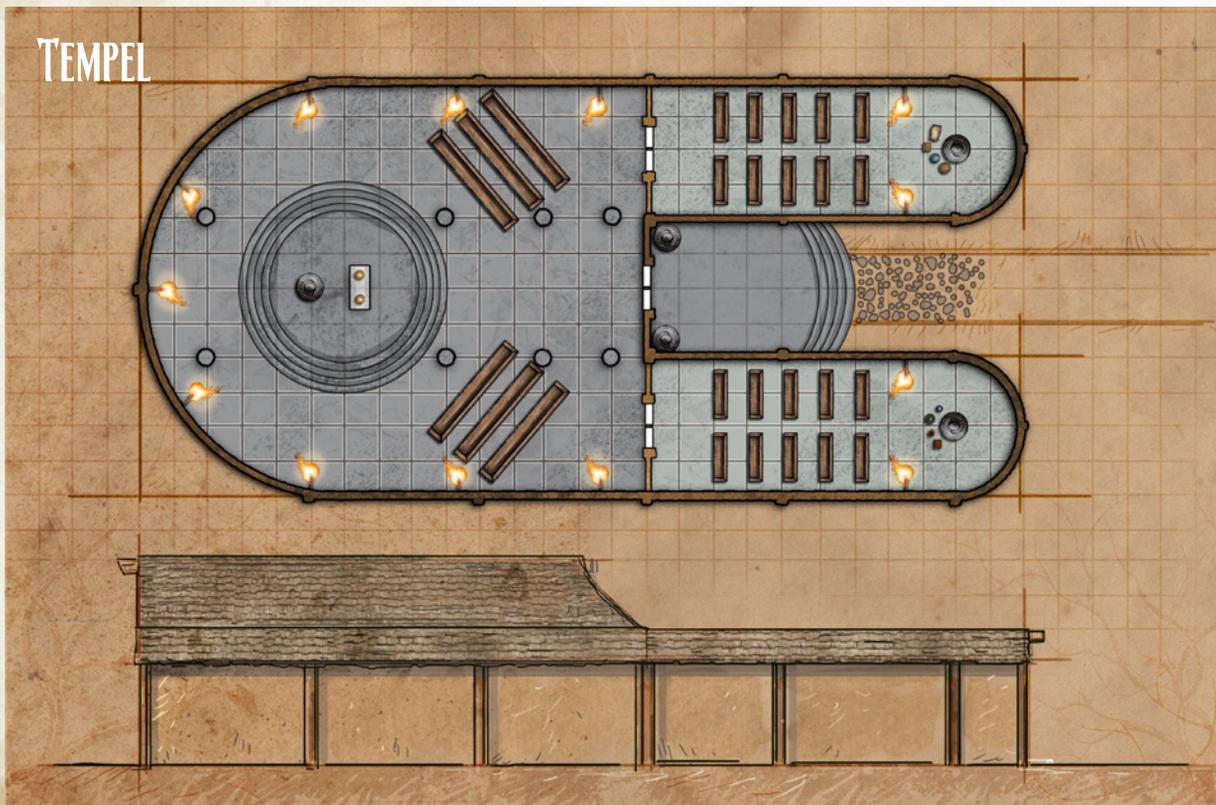
Schlechte Darbietung: Jeder hat einmal einen schlechten Tag, doch heute verpatzt deine ganze Truppe ihren Text. Du verlierst aufgrund schlechter Beurteilungen 2W4 Punkte Einfluss und 1W3 Punkte an Arbeit, da die Darsteller aus Scham alles hinwerfen.

Starkes Stück: Dieses Ereignis ähnelt dem gleichnamigen Schenken-Ereignis auf Seite 123, betrifft in der Regel aber wohlhabendere und prominente Personen. Wenn dir ein Fertigkeitwurf für Bluffen oder Diplomatie gegen SG 30 gelingt, gehst du mit der nötigen Diskretion vor und erhältst 1W6 Punkte Einfluss und ein Trinkgeld von 10W10 GM für deinen Takt.

Theaterbrand: Behandle dies wie das generische Gebäude-Ereignis Feuer (siehe S. 114), nur beträgt die Wahrscheinlichkeit eines kleinen Feuers oder eines Großbrandes jeweils 50% und der Kapitalverlust steigt um +50%.

Verfluchtes Stück: Etwas hat dein Theater oder die aktuelle Aufführung verflucht. Vielleicht hat ein Schauspieler Text aus einem Unglück bringenden Stück zitiert oder besitzt das Skript die Macht, andere in den Wahnsinn zu treiben. Lege jeden Tag einen Fertigkeitwurf für Auftreten gegen SG 25 ab. Scheiterst du, generiert das Theater an diesem Tag kein Kapital. Bei Erfolg enden Fluch und Ereignis.

Volles Haus: Dein Theater ist rappellvoll, so dass sich eine wunderbare Gelegenheit ergibt, die Leute zu beeindrucken. Du erhältst einen Bonus von +20 auf den nächsten Wurf des Gebäudes zur Kapitalerzeugung. Lege einen Fertigkeitwurf für Auftreten gegen SG 25 ab. Bei Erfolg verbreitet sich die Kunde von der Darbietung und du erhältst 1W4 Punkte Einfluss. Scheiterst du, besteht eine Chance von 50%, dass das Ereignis Schlechte Darbietung (s.o.) eintritt.



Zunftthalle-Ereignisse

W%	EREIGNIS
01-25	Wohlstand
26-35	Renovierungen
36-55	Steuererhöhung
56-70	Interner Zwist
71-85	Rivalisierende Gilde
86-100	Unfaire Praktiken

Interner Zwist: Die Gildenpolitik ist außer Kontrolle geraten und du musst für Ruhe sorgen, da es für 2W6 Tage zunehmend zu hitzigen Streitigkeiten und sogar Schlägereien in der Zunftthalle kommt. Lege jeden Tag einen Fertigkeitswurf für Bluffen, Diplomatie oder Motiv erkennen gegen SG 25 ab. Pro Fehlschlag verlierst du 1 Punkt Einfluss, da du dich als unfähiger Anführer erweist. Wenn du 3 Erfolge verzeichnest, erlangst du die Kontrolle zurück, endet der Effekt und du erhältst Einfluss in der Höhe der Tage, welche das Ereignis andernfalls noch angedauert hätte.

Renovierungen: Aufgrund schlampiger Arbeit, ihres Alters, eines Fluches oder Unglücks muss die Zunftthalle renoviert werden. Das Gebäude erhält den Zustand Beschädigt, bis du 1W4 Punkte Arbeit und 1W6 Punkte Güter für die Renovierungsarbeiten aufwendest. Während dieser Tätigkeiten besteht eine Chance von 25%, dabei einen wertvollen Gegenstand zu finden, z.B. ein vergessenes Buch, eine seltene Trophäe oder einen Edelstein. Du kannst diesen Gegenstand behalten oder für 1W6 x 20 GM verkaufen.

Rivalisierende Gilde: Eine rivalisierende Gilde hat sich in der Ortschaft niedergelassen und lockt potentielle Mitglieder und Kunden von dir fort. Behandle dies wie das Ereignis Rivalität (siehe Tabelle für Generische Gebäude-Ereignisse auf S. 114). Bis die Rivalität endet, erleidet das Gebäude einen Malus von -10 auf Würfe zum Kapitalerzeugung.

Steuererhöhung: Neue Gesetze erhöhen die Steuerlast für örtliche Gilden – vielleicht bist du auch das Opfer eines über-eifrigen, nachtragenden Steuereintreibers. Lege einen Fertigkeitswurf für eine zu deiner Gilde passenden Berufs- oder Handwerksfertigkeit gegen SG 20 ab. Scheiterst du, erleidet dein Gebäude einen dauerhaften Malus von -5 auf Würfe zur Kapitalerzeugung. Dieser Malus ist mit sich selbst kumulativ, solltest du dieses Ergebnis erneut auswürfeln (Maximum -25). Du kannst jederzeit 1W3 Punkte Einfluss oder Güter aufwenden, um diese Steuern zu bezahlen, den Steuereintreiber zu bestechen oder ein Schlupfloch im Gesetz zu finden, um den Malus um 5 zu reduzieren (Minimum 0).

Unfaire Praktiken: Ein Mitglied der Gilde hat seinen Anteil nicht entrichtet – es könnte z.B. Gelder unterschlagen, Mitgliedsbeiträge nicht entrichtet, für eine rivalisierende Gilde gearbeitet oder einen höheren Anteil am Profit eingestrichen haben, als ihm zusteht. Du kannst 1W4 Punkte Einfluss aufwenden, um das Mitglied zu disziplinieren, oder einen Fertigkeitswurf für Einschüchtern gegen SG 25 ablegen, um es auf den rechten Weg zurückzuführen. Gelingt der Fertigkeitswurf, verängstigt du es derart, dass es überschüssige Mittel der Gilde spendet, um frühere Verfehlungen wiedergutzumachen; auf diese Weise verdienst du 1W6 Punkte Güter. Scheitert der Fertigkeitswurf, verlierst du zusätzliche 1W4 Punkte Einfluss, da andere Gildenangehörige erkennen, dass sie mit vielem durchkommen.

Wohlstand: Das Geschäft gedeiht. Die Zunftthalle erhält für 1W6 Tage einen Bonus von +5 auf den ersten Wurf am Tag zur Kapitalerzeugung.

Organisationsereignisse

Im Gegensatz zu Gebäuden gibt es keine Tabelle für generische Organisations-Ereignisse.

Diebesgilde-Ereignis

W%	EREIGNIS
01-10	Großer Fischzug
11-30	Beutezug
31-45	Rivalität
46-60	Polizeiaktivität
61-70	Falle
71-90	Einmischende Abenteurer
91-100	Meuterei

Beutezug: Das Glück ist dir und deinen Verbrechern hold: Für 1W4 Tage erhält deine Gilde einen Bonus von +5 auf den ersten Wurf zur Kapitalerzeugung am Tag. An jedem dieser Tage, an dem du mit der Gilde Kapital erwirtschaftest, besteht eine Chance von 10%, dass das Ereignis Einmischende Abenteurer eintritt (s.u.).

Einmischende Abenteurer: Ungewöhnlich kompetente Mächtegern-Helden schnüffeln in deinem Revier herum und legen sich mit deinen Teams an. Dir muss ein Fertigkeitswurf für Fingerfertigkeit, Heimlichkeit oder Mechanismus ausschalten gegen SG 25 gelingen, um nicht 1W6 Punkte Güter aufgrund ihrer Aktivitäten zu verlieren. Gelingt dir der Fertigkeitswurf um 10 oder mehr, erhältst du 1W3 Punkte Einfluss dafür, dass du sie hereingelegt hast. Scheiterst du um 10 oder mehr, wird eines deiner Teams gefangen (behandle dies dann wie das Ereignis Falle, s.u.).

Falle: Ein lukrativer Auftrag erweist sich als Plan der Stadt-wache zum Einfangen von Dieben, so dass eines deiner Teams festgenommen wird. Du musst 5 Punkte Einfluss oder 1W10 x 5 GM aufwenden, um das Team aus dem Gefängnis zu holen, andernfalls bleiben die Gruppenmitglieder eingesperrt oder werden eventuell nach 1W10 Tagen hingerichtet, sollte dies die lokale Rechtslage gestatten. Beides würde dich das gesamte Team und 1W6 Punkte Einfluss kosten. Alternativ kannst du einen Ausbruch organisieren – in diesem Fall sollte der SL eine Kampfbegegnung oder ein kurzes Abenteuer entwerfen.

Großer Fischzug: Du hast die Chance zu einem riskanten, aber profitablen Unterfangen. Wenn du annimmst, lege einen Fertigkeitswurf für Fingerfertigkeit, Heimlichkeit oder Mechanismus ausschalten gegen SG 30 ab. Bei Erfolg erhältst du 1W4 Punkte Einfluss und die Gilde einen Bonus von +20 auf den nächsten Wurf zur Kapitalerzeugung. Scheiterst du, werden alle Würfe der Gilde zur Kapitalerzeugung für 1 Tag als 1 behandelt und du verlierst 1 Punkt Einfluss. Solltest du um mehr als 10 scheitern, besteht eine Chance von 10%, dass ein Fischzug beteiligtes Team gefangenengenommen wird (behandle dies dann wie das Ereignis Falle, s.o.).

Meuterei: Dieses Ereignis funktioniert wie das gleichnamige Söldnerkompanie-Ereignis (siehe S. 128), nur dass du das Ereignis auch mit einer anderen Art von Herausforderung (z.B. einem Wettlauf durch einen fallengespickten Spießrutenlauf, d.h. mit mehreren Fertigkeitswürfen) anstelle eines Duells beenden kannst. Ein Fertigkeitswurf für Beruf(Soldat) ist dir nicht möglich.

Polizeiaktivität: Die örtlichen Behörden widmen sich der Verbrechensbekämpfung. Für 1W6 Tage erleidet deine Gilde einen Malus von -5 auf Würfe zur Kapitalerzeugung. Sollte dir ein Fertigkeitswurf für Heimlichkeit gegen SG 20 um 10 oder mehr misslingen, wird eines deiner Teams gefangenengenommen (behandle dies dann wie das Ereignis Falle, s.o.).

Rivalität: Eine andere Diebesgilde dringt in dein Revier ein. Behandle dieses Ereignis wie das gleichnamige generische Ereignis auf Seite 114). Du kannst allerdings die Rivalität beenden und 1W4 Punkte Einfluss gewinnen, wenn du den Anführer in einem diebischen Wettstreit oder in einem Duell besiegst (siehe auch das Militärakademie-Ereignis Duell auf S. 122), das Duell muss nicht zwangsläufig auf Leben und Tod ausgelegt sein.

Kult-Ereignisse

W%	EREIGNIS
01-05	Göttlicher Zustrom
06-20	Omen
21-45	Populäres Ritual
46-60	Ein Tempel-Ereignis (siehe S. 125)
61-75	Rufmord
76-90	Abtrünniger
91-95	Blasphemie
96-100	Schisma

Abtrünniger: Ein Mitglied verlässt den Kult und verleumdet dich bei Außenstehenden. Für 1W6 Tage erleidet die Organisation einen Malus von -5 auf Würfe zur Kapitalerzeugung. Solltest du für die Dauer eine 6 auswürfeln, besteht eine Chance von 50%, dass diesem Ereignis das Ereignis Rufmord (s.u.) folgt. Wird der Abtrünnige zum Schweigen gebracht (mittels Drohungen, Gewalt oder Bestechung mit 1W6 Punkten Gütern), endet der Malus frühzeitig.

Blasphemie: Jemand in deinem Kult hat ein schwerwiegendes Verbot gebrochen. Alle göttlichen Zauberkundigen in deinem Kult erhalten für 1W3 Tage einen Malus von -1 auf ihre Zauberstufe.

Göttlicher Zustrom: Behandle dies wie das Ereignis Arkaner Zustrom auf der Tabelle für Zaubererzirkel-Ereignisse (siehe S. 129), nur dass der Bonuszauberplatz göttlicher Natur ist.

Omen: Eines deiner Mitglieder hat eine Vision oder interpretiert etwas als religiöses Zeichen, was zu höherem Eifer bei den anderen führt. Wähle Arbeit, Einfluss oder Güter: für 2W6 Tage erhält der Kult einen Bonus von +5 auf seinen ersten täglichen Wurf, um diese Art von Kapital zu erwirtschaften.

Populäres Ritual: Eine der ungewöhnlicheren Traditionen (z.B. der Nutzen von Halluzinogenen oder nacktes Tanzen) erhöht die Bekanntheit des Kultes. Für 1W8 Tage erhält die Organisation einen Bonus von +5 auf den ersten täglichen Wurf zur Erzeugung von Arbeit oder Einfluss. Solltest du für die Dauer eine 8 würfeln, besteht eine Chance von 50%, dass am letzten Tag das Ereignis Rufmord (s.u.) eintritt.

Rufmord: Eine einflussreiche Person, z.B. ein konservativer Adeliger oder der Anführer einer konkurrierenden Kirche versucht, deine Organisation in Misskredit zu bringen. Lege einen Fertigkeitwurf für Bluffen, Diplomatie oder Einschüchtern gegen den Wurf dieser Person für Bluffen oder Einschüchtern ab (sollte der SL keine bestimmte Person zur Hand haben, beträgt der SG 1W20 +5). Bei Erfolg übersteht du den Rufmordversuch ohne negative Folgen. Gelingt es dir, den SG um 5 oder mehr zu übertreffen, gewinnst du sogar an Ansehen und erhältst 1 Punkt Arbeit oder Einfluss. Scheiterst du, verlierst du 1W3 Punkte Arbeit, Einfluss, Güter und/oder Magie, da es zu Vandalismus kommt oder Mitglieder deine Organisation verlassen.

Schisma: Ein beliebtes Mitglied deines Kultes will einen eigenen Kult aufbauen und versucht dafür, dir andere Mitglieder deiner Organisation abspenstig zu machen. Lege einen Fertigkeitwurf für Bluffen, Diplomatie, Einschüchtern oder Wissen (Religion) gegen SG 20 + Anzahl der Teams innerhalb der Organisation ab. Bei Erfolg behandle dies wie das Ereignis Abtrünniger (s.o.). Solltest du um weniger als 5 scheitern, verlierst du jeweils 1W2 Punkte Arbeit und Einfluss. Solltest du um mehr als 5 scheitern, verlierst du pro volle 5 Punkte, um die du den SG verfehlst, ein Team, das sich dem Abtrünnigen anschließt.

Söldnerkompanie-Ereignis

W%	EREIGNIS
01-15	Beeindruckende Ergebnisse
16-25	Gute Ausbeute
26-50	Schlägerei
51-70	Rivalität
71-80	Skandal
81-85	Duell
86-95	Schisma
96-100	Meuterei

Beeindruckende Ergebnisse: Deine Söldner leisten vorbildliche Arbeit und beseitigen ein Problem schnell oder erledigen einen mächtigeren Gegner ohne Probleme. Du erhältst 1W2 Punkte Arbeit und 1W4 Punkte Einfluss. Für 1W6 Tage erhält die Organisation einen Bonus von +10 auf den ersten Wurf zur Kapitalerzeugung am Tag.

Duell: Dies entspricht dem gleichnamigen Ereignis auf der Tabelle für Militärakademie-Ereignisse (siehe S. 122), nur dass du anstelle eines Fertigkeitwurfes für Diplomatie oder Einschüchtern einen Wurf für Beruf (Soldat) ablegen kannst.

Gute Ausbeute: Deine Organisation wird für die jüngsten Anstrengungen gut belohnt. Ein reicher Auftraggeber bezahlt einen Bonus oder ihr stößt auf reiche Beute. Du erhältst 1W10 x 10 GM, 1W6 Punkte Güter und 1 Punkt Magie.

Meuterei: Ein Mitglied versucht, die Gruppe zu übernehmen. Entweder fordert er dich zu einem Kampf heraus und geht subtiler vor, etwa indem er dich im Schlaf zu ermorden versucht. Du kannst dies als Kampfbegegnung abhandeln oder einen Fertigkeitwurf für Beruf (Soldat), Bluffen oder Einschüchtern gegen SG 25 ablegen. Bei Erfolg setzt sich der Unruhestifter ab und du verlierst 1 Punkt Arbeit, gewinnst aber zugleich 1W2 Punkte Einfluss. Bei einem Misserfolg verlierst du die Kontrolle über die Söldnerkompanie (siehe S. 81).

Rivalität: Eine andere Söldnergruppe schnappt deiner Organisation die Aufträge weg. Behandle dies wie das gleichnamige generische Ereignis auf Seite 114). Du kannst allerdings die Rivalität beenden und 1W4 Punkte Einfluss gewinnen, wenn du den Anführer in einem Duell besiegst (siehe auch das Militärakademie-Ereignis Duell auf Seite 122), das Duell muss nicht zwangsläufig auf Leben und Tod ausgelegt sein.

Schisma: Dies funktioniert wie das gleichnamige Ereignis auf der Tabelle für Kult-Ereignisse, nur dass du zum Beenden Beruf (Soldat), Bluffen, Diplomatie oder Einschüchtern einsetzen kannst und ein Erfolg bedeutet, dass du 1 Punkt Arbeit verlierst und das Ereignis endet.

Schlägerei: Dieses Ereignis entspricht dem gleichnamigen Ereignis auf der Tabelle für Schenken-Ereignisse (siehe S. 123), nur dass du anstelle eines Fertigkeitwurfes für Einschüchtern einen Wurf für Beruf (Soldat) ablegen kannst und ein gescheiterter Fertigkeitwurf zu einem Verlust an Arbeit und Einfluss führt.

Skandal: Ein Skandal ereilt deine Kompanie – ein Mitglied wird des Mordes bezichtigt oder eines deiner Teams bei einer Kneipenschlägerei verletzt. Für 2W4 Tage verlierst du täglich 1W2 Punkte Einfluss und die Organisation erleidet einen Malus von -5 auf Würfe zur Kapitalerzeugung. Einmal am Tag kannst du versuchen, deinen Ruf wiederherzustellen und das Ereignis zu beenden. Hierzu muss dir ein Fertigkeitwurf für Bluffen oder Diplomatie gegen SG 20 gelingen. Scheiterst du, halten die Auswirkungen des Skandals für weitere 1W4 Tage zusätzlich an.

Zaubererzirkel-Ereignisse

W%	EREIGNIS
01-05	Entdeckung
06-20	Arkaner Zustrom
21-30	Arbeitsmöglichkeit
31-50	Omen
51-60	Ein Magierturm-Ereignis (siehe S. 116)
61-75	Ein Magierakademie-Ereignis (siehe S. 121)
76-90	Vertrautenzwist
91-100	Rufmord

Arkaner Zustrom: Ein experimentelles Ritual des Zirkels verleiht dir zusätzliche Macht. Würfle mit 1W4; du erhältst für 24 Stunden einen arkanen Bonuszauberplatz dieses Zaubergades. Solltest du nicht zum Wirken dieses Grades imstande sein, erhältst du einen Bonuszauberplatz des dir höchstmöglichen arkanen Zaubergades für diese Zeit.

Arbeitsmöglichkeit: Ein Adelige, Händler oder anderer Gönner heuert deinen Zirkel an, um bei den magischen Vorbereitungen eines Rituals oder Festes zu helfen. Für 1W6 Tage erhält die Organisation einen Bonus von +5 auf den ersten täglichen Wurf zur Kapitalerzeugung. Solltest du auswürfeln, dass das Ereignis 6 Tage andauert, besteht zudem eine Chance von 20%, dass das Ereignis Entdeckung (s.u.) eintritt.

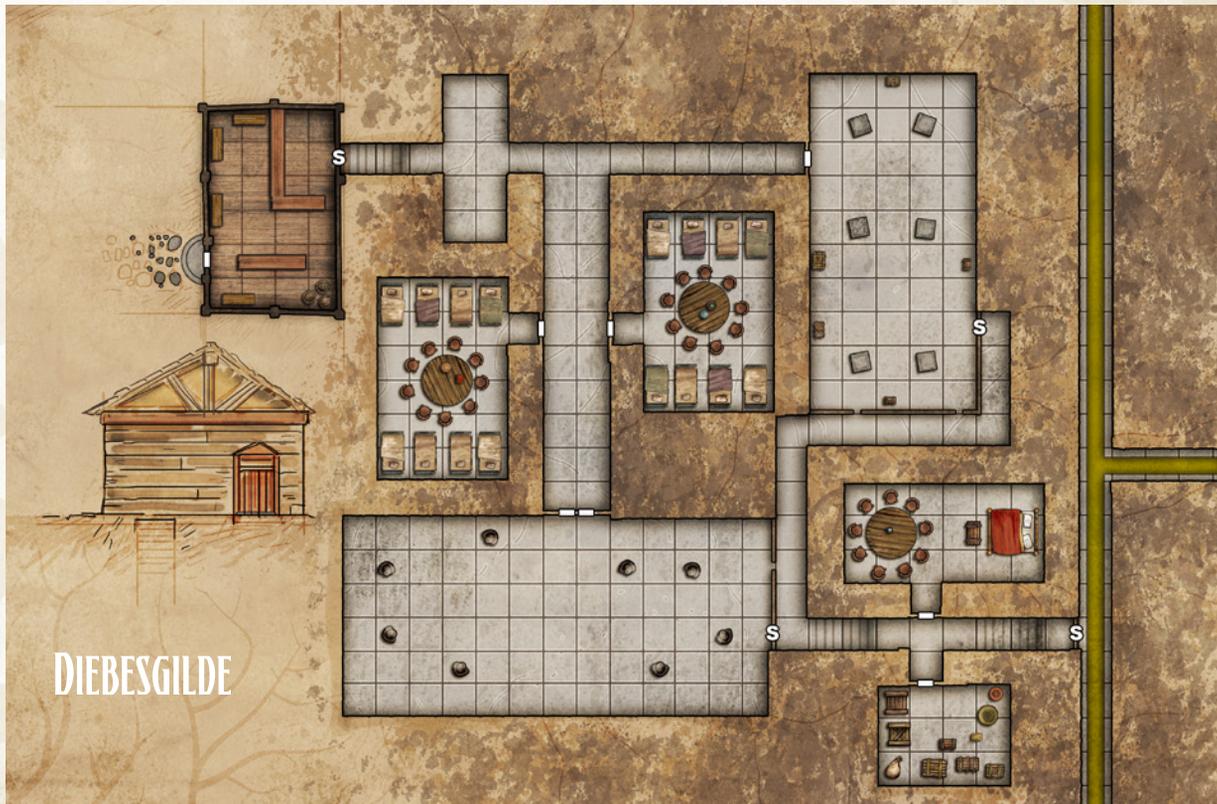
Entdeckung: Ein Mitglied des Zirkels erbringt unerwartete Ergebnisse. Würfle mit W%, bei 01-75 erzeugt der Zirkel 1W6 zufällig bestimmte Schriftrollen mit arkanen Zaubern des 1. Grades (addiere +1 Schriftrolle, solltest du über das Talent Schriftrolle anfertigen verfügen). Bei 76-100 stellt der Zirkel 1W3 zufällig bestimmte, arkane Zaubertänke des 1. Grades her (addiere +1 Zaubertank, solltest du über das Talent Trank

brauen verfügen). Du kannst diese Gegenstände behalten oder zum vollen Wert verkaufen.

Omen: Ein Mitglied des Zirkels entdeckt eine nahende Konstellation magischer Kräfte, welche die Produktivität des Zirkels erhöht. Für 1W3 Tage erhält die Organisation einen Bonus von +10 auf den ersten Wurf zum Erzeugen von Einfluss, Gütern oder Magie am Tag.

Rufmord: Eine einflussreiche Person (z.B. ein konservativer Adelige, der Anführer einer konkurrierenden Organisation oder ein Professor einer lokalen Akademie) versucht, deine Organisation in Misskredit zu bringen. Lege einen Fertigkeitwurf für Diplomatie, Einschüchtern oder Wissen (Arkane) gegen den Wurf dieser Person für Bluffen, Einschüchtern oder Wissen (Arkane) ab (sollte der SL keine bestimmte Person zur Hand haben, beträgt der SG 1W20 +5). Bei Erfolg übersteht du diesen Rufmordversuch ohne negative Folgen. Gelingt es dir, den SG um 5 oder mehr zu übertreffen, gewinnst du sogar an Ansehen und erhältst 1 Punkt Arbeit oder Einfluss. Scheiterst du, verlierst du 1W3 Punkte Arbeit, Einfluss, Güter und/oder Magie, da es zu Vandalismus kommt oder Mitglieder deine Organisation verlassen.

Vertrautenzwist: Mehrere Vertraute, deren Meister Mitglieder des Zirkels sind, haben miteinander oder einheimischen Tieren Probleme. Dir muss ein Fertigkeitwurf für Diplomatie, Mit Tieren umgehen oder Wissen (Arkane) gegen SG 25 gelingen, um die Dinge zu beruhigen. Alternativ kannst du dafür 1W4 Punkte Einfluss und/oder Güter aufwenden. Scheiterst du, verlierst du 1W3 Punkte Arbeit, Einfluss, Güter und/oder Magie, da verängstigte Mitglieder deine Organisation verlassen oder Vandalismus Einzug hält.



DIEBESGILDE

ÜBERSICHT FÜR DIE ZEIT ZWISCHEN DEN ABENTEUERN

CHARAKTERNAME _____

SPIELER _____

ORTSCHAFT _____

GM	GÜTER	EINFLUSS	ARBEIT	MAGIE

GEBÄUDE/ORGANISATION

GEBÄUDE/ORGANISATION	
RÄUME/TEAMS	
GESCHÄFTSFÜHRER	TAGE SEIT DEM LETZTEN BESUCH
VORTEILE	GESAMTEINKOMMEN
ANDAUERENDE EREIGNISSE/KOSTEN	

GEBÄUDE/ORGANISATION

GEBÄUDE/ORGANISATION	
RÄUME/TEAMS	
GESCHÄFTSFÜHRER	TAGE SEIT DEM LETZTEN BESUCH
VORTEILE	GESAMTEINKOMMEN
ANDAUERENDE EREIGNISSE/KOSTEN	

GEBÄUDE/ORGANISATION

GEBÄUDE/ORGANISATION	
RÄUME/TEAMS	
GESCHÄFTSFÜHRER	TAGE SEIT DEM LETZTEN BESUCH
VORTEILE	GESAMTEINKOMMEN
ANDAUERENDE EREIGNISSE/KOSTEN	

GEBÄUDE/ORGANISATION

GEBÄUDE/ORGANISATION	
RÄUME/TEAMS	
GESCHÄFTSFÜHRER	TAGE SEIT DEM LETZTEN BESUCH
VORTEILE	GESAMTEINKOMMEN
ANDAUERENDE EREIGNISSE/KOSTEN	

PHASEN ZWISCHEN ABENTEUERN

UNTERHALT
AKTIVITÄT
EINKOMMEN
EREIGNIS

EREIGNISWAHRSCHEINLICHKEIT
20% + 5%/TAG %

KAPITALERWERB

KAPITAL	GEKAUFT	VERDIENT
ARBEIT	20 GM	10 GM
EINFLUSS	30 GM	15 GM
GÜTER	20 GM	10 GM
MAGIE	100 GM	50 GM

GELERNT E ARBEIT

ERGEBNIS	KAPITAL
10	1
20	2
30	3
40	4

OBERGRENZEN/TAG

SIEDLUNG	BEGRENZUNG
WEILER	2
NEST	4
DORF	10
KLEINES DORF	15
GROSSES DORF	25
KLEINSTADT	35
GROSSSTADT	50
METROPOLE	65

NOTIZEN



Tabelle 2-2: Räume- und Team-Übersicht

RAUM/TEAM	ERSCHAFFUNGSKOSTEN
Abort	3 Arbeit, 3 Güter (120 GM)
Ackerland	15 Arbeit, 15 Güter (600 GM)
Akolyth	2 Arbeit, 2 Einfluss, 2 Güter, 3 Magie (440 GM);
Alchemielabor	5 Arbeit, 1 Einfluss, 8 Güter, 1 Magie (390 GM)
Altar	2 Arbeit, 1 Einfluss, 2 Güter, 1 Magie (210 GM)
Arbeiter	2 Arbeit, 1 Einfluss (70 GM)
Arbeitsplatz	7 Arbeit, 8 Güter (300 GM)
Aufenthaltsraum	8 Arbeit, 7 Güter (300 GM)
Ausspähzimmer	5 Arbeit, 1 Einfluss, 6 Güter, 3 Magie (550 GM)
Bad	2 Arbeit, 1 Einfluss, 3 Güter (130 GM)
Ballsaal	19 Arbeit, 19 Güter (760 GM)
Bar	5 Arbeit, 1 Einfluss, 6 Güter (250 GM)
Befestigung	7 Arbeit, 8 Güter (300 GM)
Beichtstuhl	3 Arbeit, 2 Güter (100 GM)
Berittene	10 Arbeit, 3 Einfluss, 9 Güter (470 GM)
Bogenschützen	
Beschwörungs- kammer	10 Arbeit, 4 Einfluss, 11 Güter, 5 Magie (1.040 GM)
Beutelschneider	1 Arbeit, 3 Einfluss (110 GM)
Bibliothek	7 Arbeit, 2 Einfluss, 8 Güter, 1 Magie (460 GM)
Bogenschützen	7 Arbeit, 3 Einfluss, 4 Güter (310 GM)
Brauerei	7 Arbeit, 2 Einfluss, 9 Güter (380 GM)
Brutkammer	3 Arbeit, 1 Einfluss, 4 Güter (170 GM)
Büro	3 Arbeit, 3 Güter (120 GM)
Bürokraten	2 Arbeit, 4 Einfluss, 2 Güter (200 GM)
Dock	6 Arbeit, 2 Einfluss, 7 Güter (320 GM)
Dojo	7 Arbeit, 1 Einfluss, 7 Güter (310 GM)
Druckerei	7 Arbeit, 2 Einfluss, 9 Güter (380 GM)
Einrichtung	6 Arbeit, 9 Güter (300 GM)
Elitebogen- schützen	8 Arbeit, 4 Einfluss, 5 Güter (380 GM)
Elitesoldaten	7 Arbeit, 3 Einfluss, 5 Güter (330 GM)
Elitewachen	4 Arbeit, 1 Einfluss, 3 Güter (170 GM)
Fahrzeuglenker	1 Arbeit, 1 Einfluss, 2 Güter (90 GM)
Falle	Speziell
Falscher	4 Arbeit, 1 Einfluss, 4 Güter (190 GM)
Verkaufsraum	
Feinmechaniker- werkstatt	9 Arbeit, 9 Güter (360 GM)
Fluchtweg	9 Arbeit, 9 Güter (360 GM)
Folterkammer	5 Arbeit, 3 Einfluss, 7 Güter (330 GM)
Friedhof	4 Arbeit, 3 Einfluss, 4 Güter, 1 Magie (350 GM)
Ganoven	2 Arbeit, 3 Einfluss (130 GM)
Garten	4 Arbeit, 5 Güter (180 GM)
Gefängniszelle	4 Arbeit, 5 Güter (180 GM)
Gehege	17 Arbeit, 3 Einfluss, 18 Güter (790 GM)
Geheimkammer	6 Arbeit, 5 Güter (220 GM)
Gelehrter	2 Arbeit, 2 Einfluss, 5 Güter (200 GM)
Gerberei	7 Arbeit, 1 Einfluss, 7 Güter (310 GM)
Gewächshaus	7 Arbeit, 8 Güter (300 GM)
Glockenturm	7 Arbeit, 3 Einfluss, 11 Güter (450 GM)
Grube	1 Arbeit, 1 Güter (40 GM)
Handwerker	4 Arbeit, 2 Einfluss, 3 Güter (200 GM)
Hütte	2 Arbeit, 3 Güter (100 GM)
Innenhof	5 Arbeit, 4 Güter (180 GM)
Kampfring	16 Arbeit, 4 Einfluss, 18 Güter (800 GM)
Kanalisations- zugang	2 Arbeit, 1 Einfluss, 2 Güter (110 GM)
Kinderzimmer	5 Arbeit, 1 Einfluss, 6 Güter (250 GM)
Klassenzimmer	5 Arbeit, 1 Einfluss, 6 Güter (250 GM)
Krankenrevier	6 Arbeit, 1 Einfluss, 6 Güter, 1 Magie (370 GM)
Krypta	5 Arbeit, 3 Einfluss, 5 Güter, 2 Magie (490 GM)
Küche	4 Arbeit, 4 Güter (160 GM)
Kunstwerkstatt	9 Arbeit, 9 Güter (360 GM)
Labyrinth	15 Arbeit, 15 Güter (370 GM)
Lager	3 Arbeit, 3 Güter (120 GM)
Lakaian	2 Arbeit, 2 Einfluss, 1 Güter (120 GM)
Magierbibliothek	8 Arbeit, 3 Einfluss, 9 Güter, 3 Magie (730 GM)
Mühlkammer	7 Arbeit, 8 Güter (300 GM)
Observatorium	9 Arbeit, 8 Güter, 1 Magie (440 GM)
Planungszimmer	7 Arbeit, 8 Güter (300 GM)
Priester	3 Arbeit, 3 Einfluss, 3 Güter, 6 Magie (810 GM)
Räuber	3 Arbeit, 4 Einfluss, 1 Güter (200 GM)
Reiterei	8 Arbeit, 3 Einfluss, 8 Güter (410 GM)
Reliquienschrein	4 Arbeit, 4 Güter, 1 Magie (260 GM)
Rüstkammer	6 Arbeit, 3 Einfluss, 9 Güter (390 GM)
Sauna	3 Arbeit, 3 Güter (120 GM)
Schatzkammer	7 Arbeit, 8 Güter (300 GM)
Schlafraum	10 Arbeit, 1 Einfluss, 10 Güter (430 GM)
Schlafsaal	7 Arbeit, 4 Einfluss, 7 Güter (400 GM)
Schlafzimmer	7 Arbeit, 8 Güter (300 GM)
Schmiede	8 Arbeit, 1 Einfluss, 9 Güter (370 GM)
Schneiderei	7 Arbeit, 8 Güter (300 GM)
Schreibstube	6 Arbeit, 2 Einfluss, 7 Güter (320 GM)
Seefahrer	2 Arbeit, 1 Einfluss, 1 Güter (90 GM)
Soldaten	5 Arbeit, 2 Einfluss, 3 Güter (220 GM)
Spielesalon	7 Arbeit, 8 Güter (300 GM)
Spießbrutenlauf	4 Arbeit, 4 Güter (160 GM)
Sportplatz	18 Arbeit, 3 Einfluss, 17 Güter (790 GM)
Stall	1 Einfluss, 5 Arbeit, 6 Güter (250 GM)
Statue	2 Arbeit, 1 Güter (60 GM)
Thronsaal	25 Arbeit, 5 Einfluss, 25 Güter, 5 Magie (1.650 GM)
Tierstall	5 Arbeit, 1 Einfluss, 6 Güter (250 GM)
Torhaus	12 Arbeit, 3 Einfluss, 15 Güter (630 GM)
Trophäenzimmer	5 Arbeit, 1 Einfluss, 6 Güter (250 GM)
Verkaufsraum	5 Güter, 1 Einfluss, 3 Arbeit (190 GM)
Verteidigungsmauer	5 Arbeit, 2 Einfluss, 5 Güter (260 GM)
Vortragssaal	25 Arbeit, 1 Einfluss, 19 Güter (910 GM)
Wachen	3 Arbeit, 2 Güter (100 GM)
Wachposten	6 Arbeit, 2 Einfluss, 7 Güter (320 GM)
Wäscherei	3 Arbeit, 3 Güter (120 GM)
Wohnraum	12 Arbeit, 12 Güter (480 GM)
Zauberer	2 Arbeit, 2 Einfluss, 3 Güter, 8 Magie (960 GM)
Zauberlehrling	1 Arbeit, 2 Einfluss, 2 Güter, 4 Magie (520 GM)
Zeremonien- kammer	15 Arbeit, 2 Einfluss, 16 Güter, 5 Magie (1.180 GM)
Zollhaus	2 Arbeit, 1 Einfluss, 2 Güter (110 GM)
Zuflucht	1 Arbeit, 1 Einfluss, 2 Güter, 1 Magie (190 GM)
Zugbrücke	5 Arbeit, 2 Einfluss, 8 Güter (320 GM)



3 KAMPAGNENSYSTEME



Du von den Göttern verfluchter Zuckerwasserhändler!“ Alain packte Damiel am Handgelenk, zog ihn nach oben und ballte die Faust. „Du wagst es, mich zu bestehlen?! Schauen wir mal, wie viele deiner Tränke erforderlich sind, um dein Gesicht wieder in Ordnung zu bringen, wenn ich mit dir fertig bin!“

„Alain!“ Alahazra ergriff den Arm des Kriegers, wurde aber abgeschüttelt.

„Halt dich da raus, Blindfisch! Dieser kleine Wagenschmiereverkäufer hat gerade all unsere Schätze gestohlen. Und er hat sie nicht einmal für etwas Brauchbares verschwendet!“

„Ich habe sie nicht gestohlen“, zischte Damiel, „ich habe sie investiert, du tumber Analphabet!“

„Investiert?“ knurrte Alain und ließ den Alchemisten auf seinen Stuhl zurücksinken. „Vielleicht sollte ich auch eine Investition tätigen – was hältst du davon, wenn ich dir etwa einen Meter guten Stahls in den Rachen schiebe?!“

EINLEITUNG

Dieses Kapitel stellt eine Reihe kleinerer Veränderungen für Kampagnenabläufe vor. Jede davon fokussiert sich darauf, Augenblicke und Aktivitäten innerhalb des Spiels mit Leben zu erfüllen. Du kannst diese Systeme einzeln verwenden oder miteinander vermischen, wie es dir passt.

Vielen Abenteurern ist die Familie wichtig. **Abstammung** (Seite diese Seite) bietet viele Ideen, wie du deine Familie in einer Kampagne einsetzen kannst.

Wenn du wiederkehrende NSC nutzt, besteht das Potential für Drama. **Beziehungen** (Seite 138) greift dieses Thema mit den Blickpunkten Freunde und Feinde auf.

Viele Charaktere folgen einem Codex – dem des Ritters, des Samurai, einem Verbrechercodex usw. **Ehre** (Seite 142) ermöglicht es dir, deinen persönlichen Codex im Auge zu behalten und zu deinem Vorteil zu nutzen.

Erkundungen (Seite 154) beanspruchen die Zeit, welche deine Gruppe mit der Erforschung unbekannter Gebiete zwischen Gewölben und Ortschaften verbringt. Mache sie zu einem Teil der Geschichte der Gruppe und lasse die Kampagne so eher wie eine Spielwiese wirken.

Sollte deine Gruppe gern Interaktionen mit Händlern ausspielen und es etwas langweilig finden, alle Gegenstände immer zum halben Wert zu verkaufen, dann würze das Ganze mit **Feilschen** (Seite 152).

Klassenmerkmale und Talente können dir einen Gefolgsman, Tiergefährten, Vertrauten oder Partner verschaffen. **Gefährten** (Seite 154) präsentiert neue Optionen, diese einzusetzen.

Gesinnung (Seite 162) befasst sich damit, was die neun Gesinnungen unterschiedlichen Personen bedeuten, und bietet neue Regeln für einen schrittweisen Gesinnungswechsel.

Investitionen (Seite 166) erlauben es den SC, zu Geschäftsleuten zu werden und ihre hart erkämpften Reichtümer einzusetzen.

Junge Charaktere (Seite 168) liefert Regeln für die Erstellung und Behandlung von Abenteurern, die recht früh ins Gewölbeerkunden- und Monstertötengeschäft einsteigen.

SC treffen ständig auf interessante und nützliche Verbündete. **Kontakte** (Seite 170) ermöglichen es, diese zufälligen Begegnungen zu langfristig wiederkehrenden Charakteren in deiner Kampagne zu machen.

Magische Gegenstände erschaffen (Seite 176) fügt den Regeln des *Grundregelwerkes* Tiefe und Ausführlichkeit für alle Zauberkundigen hinzu, welche magische Forschungen und Entwicklungen lieben.

Erfolgreiche Abenteurer sind wohlbekannt und aufgrund ihrer großen Taten respektiert. **Ruf und Ruhm** (Seite 182) präsentieren die greifbaren Ergebnisse des Ruhms, egal ob gut oder schlecht, und die Belohnungen für einen hohen Rufwert.

Mit etwas Glück hängst du vielleicht eines Tages das Schwert an den Nagel und führst für den friedlichen Rest deines Lebens eine Schenke. Hier kommt der **Ruhestand** (Seite 188) ins Spiel.

Wenn Abenteurer mit Schätzen beladen in die Stadt kommen, möchte jeder seinen Anteil – auch der Steuereintreiber. **Steuern** (Seite 190) beschreibt jene Situationen, in denen die Gruppe sich von ihren Münzen trennen muss.

Mit den Zeiten müssen sich auch die Helden verändern. Wie dies geht, erklärt **Umschulung** (Seite 192). Dieses System erlaubt es, den Archetypen, Klassenmerkmale, Talente, Fertigeränge, bekannte Zauber und andere Fähigkeiten auszuwechseln.

ABSTAMMUNG

Ein Held entsteht nicht plötzlich aus dem Nichts in dem Moment, in dem du einen Charakterbogen ausfüllst. Von irgendwoher kommt er. Für die meisten Charaktere bedeutet dies, dass sie eine Familie haben oder hatten – Väter und Mütter, welche ihrerseits Väter und Mütter hatten usw. Diese Ahnenreihe erstreckt sich in die Vergangenheit. Sie ist die Abstammung und Herkunft des Charakters und formt und bestimmt seine Persönlichkeit, egal ob ihm dies bewusst ist oder nicht. Manche Ahnenreihen sind umfangreicher als andere – Adoption, Hexenmeisterblutlinien und Wiedergeburt sind nur ein paar Beispiele –, das Konzept der Familie ist aber dennoch bedeutend und weitreichender als die direkten Familienbände. Wie auch immer die Ahnenreihe eines Charakters aussieht, sie hat deutliche Auswirkungen auf sein Leben, seine Geschichte und Rolle in der Kampagne.

DIE FAMILIE

Die offenkundigsten Manifestationen der Abstammung deines Charakters sind seine noch lebenden Angehörigen. Viele dieser NSC kennt er von Geburt an. Sie haben dabei mitgewirkt, ihn zu der Person zu machen, die er heute ist. Die Familie eines Charakters ist eine Erweiterung seiner Hintergrundgeschichte, daher solltest du hinsichtlich ihrer Art und Größe das letzte Wort haben. Der SL sollte nur eingreifen, wenn deine gewünschte Familie die Kampagne auf irgendeine Weise stören oder dir einen unfairen Vorteil verschaffen würde. Aus demselben Grund sollte der SL nach Beginn der Kampagne keine weiteren Angehörigen deiner Familie mehr einführen, außer die Umstände der Handlung (z.B. in Form von Heiraten oder Schwangerschaften) verlangen dies.

Zuerst musst du die Größe und Zusammensetzung der Familie deines Charakters bestimmen. Dies kann innerhalb verhältnismäßiger Überlegungen willkürlich oder mit Hilfe des Zufallsgenerators in Kapitel 1 erfolgen. Die Familie des einen Charakters könnte aus einem Elternteil bestehen, das ihn allein großgezogen hat, während die eines anderen ein großer Klan oder Adelshaus sein könnte. Sobald du die Größe der Familie festgelegt hast, kannst du die Richtlinien in diesem Band und in Kapitel 4 des *Spielleiterhandbuchs* nutzen, um die Persönlichkeiten dieser Verwandten weiter zu entwickeln. Da jede Familie anders ist, ist es schwierig, die Beziehung eines SC zu seinen Verwandten zu verallgemeinern. Die folgenden Richtlinien sind ein guter Anfang unter Annahme einer glücklichen, funktionalen Familie. Hinsichtlich anderer Familiendynamiken siehe den Abschnitt *Komplizierte und Dysfunktionale Familien*.

Unmittelbare Familie: Diese Gruppe umfasst jeden, der eine direkte Rolle beim Großziehen des Charakters gespielt hat oder den der Charakter selbst großzieht (z.B. ein Kind oder ein jüngeres Geschwisterkind). Zur unmittelbaren Familie gehören in der Regel die Mutter und der Vater des Charakters, Ersatzeltern, Brüder, Schwestern und andere Verwandte, die im selben Haus leben. Sofern der Charakter einen Ehegatten hat, gehört auch dieser in diese Kategorie, wie auch seine Kinder. Die Größe der unmittelbaren Familie variiert nach Kultur, sollte in den meisten Kampagnen aber nicht zu zahlreich sein.

Diese Familienmitglieder sind in der Regel sehr loyal und zu Beginn der Kampagne dem SC gegenüber Hilfsbereit eingestellt – in den meisten Kampagnen handelt es sich aber um niedrigstufige NSC, die keine sonderliche Unterstützung in Form von Ausrüstungsgegenständen oder Geldmitteln leisten

können. Es sollte schwierig sein, ihre Einstellung dauerhaft zu verschlechtern, sofern man keine wahrlich finsternen Taten vollbringt. Ein Charakter ist oft den Mitgliedern der unmittelbaren Familie am stärksten verpflichtet und in schlechten Zeiten wird vielleicht von ihm erwartet, dass er für die Familie da ist oder sie finanziell unterstützt.

Erweiterte Familie: Diese Familienmitglieder haben während der Kindheit und der Jugend des Charakters weniger bedeutende Rollen gespielt, waren aber dennoch beteiligt. Zu dieser Gruppe gehören meistens Onkel, Tanten, Cousins und Cousinen und Großeltern. Bei verheirateten Charakteren könnten Schwiegereltern, Schwager und Schwägerinnen hinzukommen. Die erweiterte Familie eines Charakters ist fast immer größer und unterschiedlicher als seine unmittelbare Familie, aber zugleich weniger bereit oder fähig, ihm in Notzeiten zu helfen. Meistens sind diese Familienmitglieder dem Charakter gegenüber freundlich eingestellt, ein paar könnten aber auch je nach familiären Umständen Hilfsbereit, Gleichgültig oder sogar Feindselig sein. Ein Charakter besitzt der erweiterten Familie gegenüber meistens weniger Pflichten, diese Verwandten könnten aber dennoch ab und an einen Gefallen von ihm erwarten.

Entfernte Verwandte: Jede Person, die mit deinem Charakter nur lose verwandt ist und keine starke emotionale Bindung zu ihm besitzt, gehört zu den entfernten Verwandten. Diese Charaktere haben außer dem möglicherweise gemeinsamen Nachnamen kaum Verbindungen zu dir oder gehören zur erweiterten Familie eines Angehörigen deiner erweiterten Familie. Sie stellen die zahlreichste und am stärksten variierende Gruppe von Verwandten deines Charakters dar und können in diversen Situationen nützlich sein, auch wenn du dich nicht zu oft darauf verlassen kannst, dass sie dir eine direkte Hilfe sein können. Diese NSC sind dir gegenüber in der Regel Gleichgültig eingestellt, besonders familienorientierte Verwandte könnten aber auch Freundlich sein. Meistens erwarten sie kaum im Gegenzug, dass der SC ihnen Gefallen erweist. Wenn es um Leute geht, die nicht der Familie angehören, kann man sich meist darauf verlassen, dass entfernte Verwandte auf der Seite des SC stehen.

KOMPLIZIERTE UND DYSFUNKTIONALE FAMILIEN

Natürlich verstehen sich nicht alle Familien. Frühere Traumata wie Missbrauch, Misshandlung oder Vernachlässigung können Bindungen zerbrechen und andernfalls gesunde Beziehungen vergiften. Auch Politik und Religion können Verwandte gegeneinander aufbringen, so dass sich Bruder gegen Bruder und Mutter gegen Tochter wendet. Manchmal genügt ein einfaches Aufeinandertreffen unterschiedlicher Persönlichkeiten, um ein Familienmitglied aus dem Haus zu treiben. Aufgrund solcher Ursachen beginnen manche Familienmitglieder mit einer Einstellung gegenüber deinem Charakter, die um eine Stufe schlechter ist als in den Richtlinien oben vorgeschlagen. Die meisten dieser Verwandten werden gegenüber dem SC aber höchstens Unfreundlich eingestellt sein, wobei auch Feindselige Verwandte in extremen Fällen nicht auszuschließen sind.

Ob dein Charakter sich zu Spielbeginn mit seiner Familie versteht, liegt bei dir. Sobald die Kampagne aber begonnen hat, gehört es zu den Pflichten des SL, diese Verwandten zu kontrollieren und zu bestimmen, wie sich ihre Einstellungen im Laufe des Spiels verändern. Ein Charakter, der zu oft gegen die Interessen der Familie handelt, seine Pflichten vernachlässigt oder bei ihnen scheitert oder sich entgegen der Familienethik oder den Familienansichten verhält, sollte davon ausgehen, dass sich die Beziehungen verschlechtern. Dies sollte aber vorsichtig gehandhabt werden, da es den Platz des Charakters innerhalb der Kampagne ernsthaft verändert, wenn sich seine Familie gegen ihn stellt. Der SL sollte nicht vergessen, dass die meisten Familien ihren Angehörigen verzeihen, so dass nur die schlimmsten Taten sich dauerhaft auf die Beziehung eines Charakters zu seiner Familie auswirken sollten.

Wenn die Einstellung eines Familienmitgliedes gegenüber dem SC sich verschlechtert, sollte es stets möglich sein, sich wieder auszusöhnen. Ebenso sollte es möglich sein, mit genug Anstrengungen auch Verwandte gnädig zu stimmen, die zu Beginn Unfreundlich oder Feindselig eingestellt sind. Wenn ein Charakter seine Familie davon überzeugen kann, dass er wirklich bereut, oder versucht, den Streit mit einem Verwandten beizulegen, und sich nach Kräften bemüht, jedes Versagen und jede Schuld, die er trägt, auszugleichen, sollten sich die Dinge mit der Zeit wieder normalisieren. Was der



Charakter dazu tun muss, liegt beim SL. Es könnte so einfach wie ein Fertigkeitwurf für Diplomatie oder so umfangreich wie eine eigene Nebenqueste oder ein kurzes Abenteuer sein.

FAMILIENWERTE

Du kannst die einzelnen Mitglieder der Familie deines Charakters mit Hilfe von Kapitel 4 des *Spielleiterhandbuchs* und der Richtlinien in diesem Abschnitt erschaffen und beschreiben. Eine wirkliche Familie ist aber mehr als ein Haufen NSC mit demselben Nachnamen. Familien haben Traditionen, Werte und eine gemeinsame Geschichte, die sie sogar von anderen Gruppen innerhalb derselben Kultur unterscheidet. Wenn du die Familie deines Charakters entwickelst, solltest du daher überlegen, was diese Familie einzigartig macht.

Gibt es einen berühmten Ahnen, auf den man stolz ist oder dessen man sich schämt? Welche Geschichten erzählen die älteren Familienmitglieder über ihn? Und welche Geschichten erzählen die anderen Familienmitglieder? Gibt es eine besondere Tradition bei der Namensgebung innerhalb der Familie? Verehrt sie eine Gottheit, die in der Region eher unüblich ist? Welche Lieder singen sie? Gibt es berühmte Familienmitglieder? Hat die Familie ein Motto? Welche Werte vertritt sie und welche Art von Verhalten verurteilt sie?

Dies sind nur ein paar mögliche Fragen, mittels derer du die Familie mit Leben erfüllst und ihren Mitgliedern nach außen wahrnehmbaren Zusammenhalt geben kannst.

FAMILIEN IM SPIEL

Das Erschaffen und Entwickeln der Familie deines Charakters fällt in erster Linie in deinen Verantwortungsbereich. Der SL dagegen bestimmt, wie groß die Rolle ist, die diese Familie in der Kampagne spielt. Sie könnte lediglich ein Hintergrundelement sein, um dein Charakterkonzept mitauszuarbeiten, oder eine wichtige Rolle in der Handlung spielen und den Charakter direkt mit dieser verbinden und ihn motivieren, aufs Abenteuer auszuziehen. Mit dem Erschaffen einer Familie gewinnt dein Charakter auch eine emotionale Verbindung zum Kampagnenhintergrund, was der SL unterstützen sollte, indem er der Familie im Spiel auch Bedeutung zukommen lässt. Wenn eine Familie aber zu viel Beachtung erhält, gibt dies dem dazugehörigen Spieler unnötigen Einfluss auf die Kampagne. Sofern die übrige Gruppe nicht aus Mitgliedern derselben Familie besteht, könnten sich die anderen Spieler dann unterrepräsentiert fühlen.

Der SL muss zudem sicherstellen, dass dein Charakter von seinen Verwandten nicht zu viel Hilfe erhält. Falls dein Charakter einer großen oder einflussreichen Familie angehört oder Verbindungen zu einem bekannten oder mächtigen NSC besitzt, sollte der SL achtgeben, seinen Verwandten nicht zu viel Macht in die Hände zu geben, da sonst dein Charakter dem Rest der Gruppe das Rampenlicht stiehlt oder wichtigen Begegnungen alle Gefahr nimmt, indem er ein paar Gefallen einfordert. Der SL sollte daher hinsichtlich jeder familiären Beziehung, welche die Kampagne stören könnte, ein Veto einlegen. Es mag sich aber lohnen, mit dem SL zusammenzuarbeiten, um die angestrebten Beziehungen so anzulegen, dass sie zur Kampagne passen. Vielleicht mag der mächtige Verwandte deinen Charakter nicht, so dass du dich nur unter den schlimmsten Umständen hilfesuchend an ihn wenden kannst. Dein Charakter könnte auch über Familienbände zu einer prominenten Familie verfügen, die an einem völlig anderen Ort lebt als dem Schauplatz des Abenteuers, so dass jede Hilfe Wochen oder Monate entfernt ist.

UNTERSTÜTZUNG UND VERPFLICHTUNGEN

Außer die Familie deines Charakters ist unglaublich arm, sollte sie imstande sein, dem SC und seinen Verbündeten einfache, nichtmagische Unterstützung zukommen zu lassen. Diese kann in einer Mahlzeit, sauberer Kleidung, Unterkunft für die Nacht oder Hilfe bei körperlicher Arbeit bestehen. Alles Weitere hängt von den Familieninteressen und -fertigkeiten ab. Eine Handwerkerfamilie könnte anbieten, ein nichtmagisches Ausrüstungsstück zu fertigen oder passende Werkzeuge und Ausrüstungsgegenstände verleihen. Eine Musikantenfamilie könnte dir dabei helfen, Kontakt zu einem einflussreichen adeligen Patron aufzunehmen, oder nach einem großen Sieg für deine Freunde und Verbündeten eine Feier ausrichten.

Familienmitglieder sollten niemals die Kämpfe für deinen SC ausfechten und am besten nur im Extremfall überhaupt kämpfen – schließlich ist dein SC der Abenteurer in der Familie. Wenn du allerdings das Talent Anführer nimmst und ein Familienmitglied als Gefolgsmann auswählst, gelten die normalen Regeln für Gefolgsleute, so dass du aus einem Familienmitglied einen kampffähigen NSC machen kannst (der Rest deiner Familie wird es dir aber wahrscheinlich niemals verzeihen, sollte dein Verwandter dann von einem Monster getötet werden).

Eine einfache Möglichkeit, mit der Unterstützung der Familie zu verfahren, besteht in der Nutzung der Regeln für Gefallen (*Spielleiterhandbuch*, S. 88). Dabei kommen hauptsächlich Dienste und Fertigkeiten in Frage, welche in der Regel nur von der unmittelbaren Familie erbracht werden – und dies auch so oft und in einem Rahmen, wie der SL es für angebracht erachtet. Einzigartige Gefallen können sich als exzellente Belohnung für einen SC eignen, der seiner Familie einen großen Dienst erweist.

Diese Hilfsangebote sind aber nicht umsonst: Von deinem Charakter wird erwartet, dass er der Familie hilft, wenn Probleme auftauchen. Hauptsächlich sollte die Familie um kleine Gefallen bitten, welche dein Charakter mit einem einfachen Fertigkeitwurf oder ein wenig Gold erledigen kann. So könnte dich deine Nichte darum bitten, ihr zu helfen, sich bei einer prestigeträchtigen Akademie einzuschreiben, was dir einen Fertigkeitwurf für Diplomatie beim Dekan der Schule abfordert. Oder der Bruder deines Charakters könnte ihn bitten, ihm etwas Geld zu leihen, damit er sich ein Geschäft aufbauen kann. Diese Gefallen sollten die Stärken deines Charakters ansprechen und mit spürbaren Vorteilen für deine Abenteuerkarriere verbunden sein, damit deine Familie nicht zu einer vom SL kontrollierten, nervigen Last wird. Deine Nichte könnte es im Gegenzug einrichten, dass du Zugang zur magischen Bibliothek ihrer Schule erhältst, und dein Bruder könnte dir einen Preisnachlass bei den Gütern oder Dienstleistungen gewähren, mit denen sein Geschäft handelt. Diese Aktivitäten sollten zwischen Abenteuern stattfinden, damit sie dich nicht vom Abenteuer ablenken. Mittels familiärer Verpflichtungen können auch kurze Nebenquesten im Spiel eröffnet werden, allerdings sollte der SL sicherstellen, dass die Abenteureraufhänger auch den Rest der Gruppe interessieren.

ERBSCHAFTEN

Der SL könnte bestimmen, dass dein Charakter von einem verstorbenen Verwandten etwas Wertvolles erbt. Es könnte sich um einen Bauernhof oder ein Stadthaus handeln, um Abenteurerausrüstung wie ein Meisterarbeit-Rapier oder einen

Schutzring +1 oder um etwas Rätselhaftes und Unheimliches wie ein leuchtendes Froschgötzenbild oder einen Totenschädel, der Geheimnisse wisper.

Diese Gegenstände dienen oft als Abenteureraufhänger: Vielleicht haben sich in deinem Haus Hausbesetzer breitgemacht, das Rapier trägt eine Inschrift in einer vergessenen Sprache oder Kultanhänger versuchen, das Götzenbild zu stehlen. Die Erbschaft könnte auch für Probleme innerhalb der Familie sorgen: Vielleicht ist ein Bruder aufgebracht, dass er das Haus nicht geerbt hat, ein verarmter Onkel würde gern den Ring verkaufen oder ein religiöser Vetter meidet dich, weil du den blasphemischen Schädel besitzt. Wie im wahren Leben kann eine Erbschaft für Streit unter nahen Familienmitgliedern sorgen oder entfernte Verwandte sich verbünden lassen.

Diese Richtlinien für Erbschaften kommen nicht zum Tragen, wenn du die Idee nur nutzt, um die Startausrüstung deines Charakters rollenspielerisch zu begründen. Wenn z.B. zu deiner Startausrüstung auf der 1. Stufe ein normaler Langbogen gehört, muss der SL nicht absegnen, dass er einst deiner Großmutter gehört hat, die in ihrer Jugend eine Waldläuferin gewesen ist. Wenn das Erbstück aber eine Meisterarbeit oder gar ein *Langbogen* +1 sein soll, muss der SL dem zustimmen, da beides außerhalb dessen liegt, was sich ein Charakter der 1. Stufe von seinem Startvermögen kaufen könnte.

FAMILIENMITGLIEDER ALS FEINDE

Schurkische Verwandte tauchen überall in Romanen und Geschichten auf. Dies hat einen guten Grund: Sich dem „Schwarzen Schaf“ der Familie entgegenzustellen, weil dieser Familienangehörige schlechte politische Entscheidungen trifft, das Familiengeschäft bestiehlt oder ein gefährlicher Verbrecher ist, sorgt für jede Menge dramatische Spannung. Und die Folgen dieser Art von Geschichte können sich noch mehrere Generationen lang auf die ganze Familie auswirken. Wenn ein freundliches Familienmitglied sich als der Bösewicht erweist, ist dies ebenso effektiv, als würde ein in den Ruhestand gegangener SC als Bösewicht zurückkehren (siehe Ruhestand auf Seite 188). Der SL sollte es damit aber nicht übertreiben – ansonsten wird es übermäßig vorhersehbar, stört deine Wahrnehmung der Familie deines Charakters und könnte die Kampagne zu sehr auf einen Spieler konzentrieren.

Du kannst aber auch einige Familienmitglieder als potentiell zwielichtig gestalten, statt einen von vorneherein zum Bösewicht zu erklären, so dass der SL diese Ideen für seine Kampagne nutzen oder ignorieren kann. Wenn die Familie seines Charakters eine Pferdezucht besitzt, könnte einer deiner Vettern sich mit Pferdedieben eingelassen haben. Wenn die Familie einen Bauernhof betreibt, könnte sich ein fauler Onkel abgesetzt haben, um sich einem Kult oder einer Räuberbande anzuschließen. Falls die Familienmatriarchin sehr beim lokalen guten Tempel involviert ist, könnte eine unheimliche Cousine Hexenmeisterkräfte entwickeln oder irgendwo Nekromantie studieren. Diese NSC könnten später als offenkundige Gegner oder als moralisch fragwürdige Charaktere, die du rekrutieren oder als Verbündete gewinnen könntest, in der Kampagne auftauchen. Als Abenteurer könntest auch du das Schwarze Schaf der Familie und die Peinlichkeit sein, über die niemand bei Familienzusammenkünften spricht, wenn er nicht selbst Ärger bekommen will.

Verwandte als Gegenspieler sind aber auch mit zusätzlichen Komplikationen verbunden: Die Familie könnte es als die ultimative Sünde betrachten, die eigenen Blutsverwandten zu

verletzen. Vielleicht würde dies auch einem einflussreichen Verwandten missfallen und deinen Charakter so in eine Lage bringen, in der er selbst diesen Gegner nicht angreifen und auch seinen Verbündeten nicht gestatten kann, ihn zu töten. Alternativ könntest du es als deine persönliche Mission betrachten, die Familie von diesem Bösewicht zu befreien, der ihren Ruf befleckt, oder ihn der Gerechtigkeit zuzuführen. Sollte das problematische Familienmitglied ein toter Ahne sein, könnte es an dir liegen, für seine bösen Taten Abbitte zu leisten oder der einzige in der Familie zu sein, der weiß, dass z.B. der geliebte und gefeierte Großvater in Wahrheit ein kaltblütiger Mörder gewesen ist.

Langlebige monströse Völker als Teil deines Hintergrundes können interessante Konsequenzen für deinen Charakter entfalten. Selbst wenn die Untaten eines Ahnen schon viele Jahrzehnte zurückliegen, könnte dieser Verwandte immer noch in der Kampagne aktiv sein. So könnte der gestaltwandelnde Rote Drache, der deine Blutlinie verschmutzt hat, nach einem einhundert Jahre



währenden Schlaf erwacht sein oder die Vampirkönigin eines nahen Landes sich als deine rebellische Ururgroßmutter erweisen. Derartige Beziehungen liefern einen Bösewicht für die Kampagne und ermöglichen allen SC, an deiner Familiengeschichte teilzuhaben. Zudem können sie sich als der Schlüssel zu weiteren Wesenszügen oder anderen Eigenschaften für deinen Charakter eignen.

TOD IN DER FAMILIE

Wenn ein SL Familienmitglieder deines SC tötet, ist das ebenso risikoreich wie ihr Einsatz als Bösewichter, hat aber weitaus weniger Vorteile. Der Tod einer geliebten Person durch die Hand eines Feindes mag als emotionaler Schock durch die Kampagne fahren und dabei helfen, einen Bösewicht als wahrlich verachtenswertes Individuum darzustellen. Der unvorhergesehene Tod eines geliebten Familienangehörigen kann aber ebenso leicht erschüttern oder traumatisieren, wenn du stark am Wohlergehen der Familie deines Charakters interessiert bist. Wenn der SL es für nötig erachtet, die Familie deines Charakters in Gefahr zu bringen, solltest du eine faire Gelegenheit haben, sie zu verteidigen oder zu retten oder zumindest den Verantwortlichen lange genug abzulenken, um deine Familie in Sicherheit zu bringen.

BERÜHMTE AHNENREIHEN

Die verstorbenen Mitglieder deiner Familie können einen ebenso starken Einfluss auf die Kampagne ausüben wie du selbst. Abstammungen können sehr unterschiedlich sein – der eine Charakter mag von einer Dynastie alter Könige abstammen, während der andere das Kind eines berühmten Diebes ist. Statt deinem Charakter einfach auf seinen Ahnen basierende Vor- oder Nachteile zu verleihen, sollte dieses Erbe als Aufhänger für künftige Abenteuer und Questen genutzt werden.

So könnte ein böser NSC der toten Großmutter deines Charakters einen Gefallen schulden und planen, deinen Charakter diskret zu eliminieren, ehe er von dieser Schuld erfährt und sie einzufordern versucht. Wenn dein Charakter lange genug überlebt, um die Motive des NSC zu entdecken, könnte der Gefallen sehr machtvoll sein. Oder wenn Hinweise auftauchen, dass ein toter Ahne ein furchtbares Verbrechen begangen hat, könnte der örtliche Verwalter sich veranlasst fühlen, deinen Charakter stattdessen anzuklagen, da ein Gesetz gestattet, Nachkommen für die Taten ihrer Ahnen zu bestrafen. Um zu überleben, muss dein Charakter die Familiengeschichte erforschen und den Namen des Ahnen reinwaschen (und dabei das eigene Leben retten). Vielleicht stößt er dabei auf eine Belohnung in Form eines vergessenen Titels oder eines vor langer Zeit verlorengegangenen Erbstücks.

Indem der SL positive und negative Konsequenzen aus der Vergangenheit deines Charakters zieht, kann er eine nuancenreiche und realistische Darstellung dessen liefern, was die Ahnen deines Charakters diesem hinterlassen haben. Und zugleich kann er vielseitige Szenarien generieren, die das Interesse der anderen SC erwecken.

BEZIEHUNGEN

Kein Bösewicht scheint je zu verstehen, dass seine Tage gezählt sind, wenn er die Familie eines Helden bedroht. Schließlich verleiht nichts einem Streiter in Gefahr einen derartigen letzten Kraftschub, wie der Anblick eines geliebten Menschen in Nöten. Beziehungen sind der Grundstein von allem, was Helden sind und sein können.

Dieser Abschnitt hilft dir dabei, dynamische und bedeutende Beziehungen für Spielercharaktere zu erschaffen. Eine Beziehung eines SC zu einem wichtigen NSC kann diesem SC eventuell einzigartige Vorteile und Gefallen verschaffen, egal ob es eine freundschaftliche oder feindselige Beziehung ist.

Wenn dein SC erstmals einen wichtigen NSC trifft, der noch nicht Teil seiner Hintergrundgeschichte ist, könnte der SL dir mitteilen, dass dein SC zu diesem NSC eine Beziehung aufbauen kann. Solltest du daran interessiert sein, dann schreibe den Namen des NSC, den aktuellen Beziehungswert und ob es sich um eine freundliche oder zerstrittene Beziehung handelt, auf deinen Charakterbogen. Dein Beziehungswert bei einem neuen Kontakt entspricht meistens deinem Charismamodifikator, der SL könnte aber auch bestimmen, dass eine mit deiner Hintergrundgeschichte in Verbindung stehende Beziehung mit einem höheren Beziehungswert beginnt.

Die Beziehung zu einem NSC kann freundlich oder zerstritten sein, die Wahl triffst du. Diverse Ereignisse innerhalb des Spiels können spontan die Art der Beziehung von der einen zur anderen ändern.

BEZIEHUNGSSTUFEN

Deine Beziehungsstufe zu einem NSC basiert auf deinem Beziehungswert. Dieser kann sich im Laufe des Spiels verbessern (siehe Beziehungen verbessern). Du erhältst neue Vorteile, wenn deine Beziehung zu einem NSC eine neue Stufe erreicht.

BEZIEHUNGSWERT	BEZIEHUNGSSTUFE
5 oder weniger	Bekanntschaft
6-11	Freundschaft/Wettstreit
12-30	Kameradschaft/Rivalität
31 oder höher	Verehrung/Feindschaft

Bekanntschaft: Du und der NSC kennen einander, wenn auch nicht genug, um eine Verbindung aufzubauen.

Freundschaft/Wettstreit: Du bist eine guter Freund oder bekannter Mitwettbewerber des NSC. Wenn du diese Beziehungsstufe zu einem NSC zum ersten Mal erreichst, erhält deine Gruppe 200 EP. Wenn du diesen Vorteil erstmals während einer Kampagne erhältst, erhält deine Gruppe zusätzliche 200 EP. Die meisten Beziehungen aus einer Hintergrundgeschichte beginnen auf dieser Stufe; da sie dem Spielbeginn vorangehen, erlangst du aus ihnen keine EP.

Kameradschaft/Rivalität: Du besitzt starke Verbindungen zu dem NSC. Diese beruhen auf tiefem, gegenseitigem Respekt und Bewunderung oder einem starken Sinn für Wettbewerb und Konflikt. Solange der andere NSC lebt und in der Kampagne aktiv ist, erhältst du einen Morallbonus von +1 auf charismabasierende Fertigkeitwürfe. Wenn du diese Beziehungsstufe zu einem NSC zum ersten Mal erreichst, erhält deine Gruppe 600 EP. Wenn du diesen Vorteil erstmals während einer Kampagne erhältst, erhält deine Gruppe zusätzliche 600 EP.

Verehrung/Feindschaft: Du und der NSC sind einander treu oder arbeiten aktiv gegeneinander. Wenn du diese Beziehungsstufe zu einem NSC zum ersten Mal erreichst, erhält

deine Gruppe 1.600 EP. Wenn du diesen Vorteil erstmals während einer Kampagne erhältst, erhält deine Gruppe zusätzliche 1.600 EP.

Wenn eine Beziehung zu einem NSC diese Stärke erreicht, erhältst du einen Bonuswesenszug (siehe Seite 51), egal ob es eine freundschaftliche oder zerstrittene Beziehung ist. Zudem erhältst du jedes Mal, wenn eine Beziehung zu einem NSC erstmals diese Stärke erreicht, den Bonuswesenszug. Der SL legt die Art des Wesenszuges passend zu NSC und Kampagne fest (der aus der guten Beziehung zu einem beachtlichen NSC-Kämpfer dürfte z.B. eher etwas mit dem Kampf zu tun haben statt dem Verbessern von Zauber-SG). Du behältst diesen Wesenszug, solange der NSC lebt und in der Kampagne aktiv ist. Sollte der NSC sterben, in Ruhestand gehen oder anderweitig nicht länger Teil der Kampagne sein, verlierst du den Wesenszug.

Die Bonus-EP aus einer Beziehung werden unter allen SC aufgeteilt, wie es auch für andere kampagnenbasierende EP gilt. Du kannst die EP für das Erreichen einer bestimmten Beziehungsstufe zu einem bestimmten NSC nur einmal erlangen (d.h. du erhältst die EP nicht erneut, sollte deine Beziehungsstufe sich verschlechtern und dann wieder auf den vorherigen Wert verbessern).

BEZIEHUNGEN VERBESSERN

Du kannst deinen Beziehungswert zu einem NSC auf folgende Weisen verändern:

Kampagnenwesenszug: Sollte der SL Kampagnenwesenszüge für seine Kampagne benutzen (siehe *Expertenregeln*, S. 330) und du einen Kampagnenwesenszug besitzt, der mit einem bestimmten NSC verbunden ist, dann steigt dein Beziehungswert zu diesem NSC einmalig um 4 Punkte.

Charisma: Da dein Basisbeziehungswert zu jedem NSC deinem CH-Modifikator entspricht, verändert sich auch dein Beziehungswert zu NSC entsprechend, wenn sich dein Charismawert dauerhaft verändert (z.B. durch Charismaentzug oder einen *Stirnreif des Verführerischen Charisma*). Vorübergehende Veränderungen wie z.B. aufgrund von Attributsschaden oder Zaubern wie *Pracht des Adlers* verändern die Beziehungswerte nicht.

Bruderschaft: Wenn du eine Charakterstufe aufsteigst, kannst du deinen Beziehungswert zu einem noch in der Kampagne aktiven NSC um 1 Punkt verbessern.

Geschenke und Beleidigungen: Ein besonderes Geschenk kann einen freundschaftlichen Beziehungswert zu einem NSC verbessern, während eine perfekt erdachte Beleidigung dies bei einer zerstrittenen Beziehung vermag. Natürlich kommt dafür nicht irgendetwas in Frage, da heftige Reaktionen von NSC jeweils andere Dinge erfordern. Wenn du eine Beziehung aufbaust, sollte der SL vorschlagen, welche Art von Geschenken oder Beleidigungen für den NSC angemessen sind. Andere relevanten Geschenke oder Beleidigungen kannst du in Erfahrung bringen, indem du den NSC im Laufe des Spiels beobachtest.

Jedes Mal, wenn du eine Charakterstufe aufsteigst, kann du jedem NSC, zu dem du eine Beziehung besitzt, ein besonderes Geschenk machen oder eine extra auf ihn zugeschnittene Beleidigung gegen ihn nutzen. Das Geschenk kann ein Gegenstand sein, den du gefunden, erworben oder hergestellt hast;

die Kosten sind in der Regel irrelevant, solange das Geschenk von Herzen kommt.

Wenn du der Ansicht bist, das richtige Geschenk gefunden oder die richtige Beleidigung erdacht zu haben, dann lass es den SL wissen und lege einen Fertigkeitwurf für Diplomatie (für ein Geschenk) oder Einschüchtern (für eine Beleidigung) ab. Solltest du das Überbringen des Geschenks oder der Beleidigung besonders gut rollenspielerisch darstellen, kann der SL dies mit einem Bonus von bis zu +4 auf diesen Fertigkeitwurf belohnen. Solltest du die Interaktion rollenspielerisch schlecht darstellen oder der Moment einfach unpassend sein (z.B. die Übergabe eines Geschenks mitten in einem Kampf), könnte der SL den Fertigkeitwurf aber auch mit einem Malus von bis zu -4 belegen. Der SG des Fertigkeitwurfes entspricht deinem gegenwärtigen Beziehungswert zu dem fraglichen NSC. Bei Erfolg steigt der Beziehungswert zu diesem NSC um 1; übertriffst du den SG sogar um 10 oder mehr, steigt der Beziehungswert stattdessen um 2 Punkte. Bei einem Misserfolg kommt es zu keiner Veränderung.

Besondere Ereignisse: Bestimmte Ereignisse innerhalb einer Kampagne können deinen Beziehungswert zu einem NSC verändern, z.B. wenn du einen Freund vor der



Hinrichtung bewahrt oder einen Mitwettbewerber in der Öffentlichkeit demütigt. Der SL sollte dich über diese Veränderungen informieren, falls und wenn sie eintreten. Diese Ereignisse erhöhen deinen Beziehungswert zu diesem NSC in der Regel um 1 bis 5. Ein besonders dramatisches Ereignis kann den Wert aber auch um bis zu 10 Punkte erhöhen.

BEISPIELBEZIEHUNGEN

Im Folgenden werden einige familiäre Beziehungen, welche wahrscheinlich für einen Charakter von Bedeutung sind, sowie Abenteueranhänger, Rollenspieltipps und Möglichkeiten, wie man diese Beziehungen mit der Zeit verbessern kann, aufgeführt:

Elternteil

Egal ob es sich um ein leibliches Elternteil oder eine Elternfigur wie z.B. einen Mentor oder Lehrer handelt, verkörpert ein Elternteil oft den Sinn für Pflicht und Verantwortung, den ein Charakter für seine Abstammung, Herkunft und Vergangenheit empfindet.

Abenteurerauhänger: Für jüngere Charaktere mag ein Elternteil eine Autoritätsperson darstellen und die Macht besitzen, sie nach Hause oder an jeden Ort zu bringen, wo sie für das Elternteil eine Dienstleistung erbringen oder eine Pflicht erfüllen müssen. Für ältere Charaktere könnte ein Elternteil das Bedürfnis repräsentieren, alle Freundlichkeiten zu erwidern, die ihm während der Kindheit und Jugend erwiesen wurden, und eventuelle Schulden zurückzuzahlen. Als Abenteueranhänger kommen z.B. in Frage:

- Dein Vater ruft dich von deinem zügellosen Abenteuerleben zurück nach Hause, damit du dich um das Land der Familie kümmerst oder das Familiengeschäft übernimmst.
- Deine Mutter ist eine Abenteurerin im Ruhestand und bittet dich, die eine letzte Queste zu erfüllen, bei der sie selbst gescheitert ist.
- Dein alter Großvater liegt im Sterben. Es mag natürliche Gründe haben oder auch an einem Fluch oder einer Krankheit liegen. Du begibst dich auf die Suche nach einer Heilung oder Möglichkeit, sein Leben zu verlängern. Dies mag aus Altruismus geschehen oder vielleicht auch, weil du seine Verpflichtungen nicht erben willst.

Rollenspielhinweise: Die meisten Eltern fühlen sich dazu veranlasst, ihre Kinder anzuleiten – und dies teilweise auch noch, wenn diese längst erwachsen sind. Wenn du die Kunst der Magie mit Hilfe der Zauberbücher deines Vaters erlernt hast und nun sein Können übertriffst, mag er dir dennoch Rat und „Lehrstunden“ zum korrekten Einsatz von Magie anbieten. Falls deine Mutter weiß, was auf der Welt so alles geschieht, könnte sie wichtige Informationen vor dir verheimlichen, damit du nicht auf gefährliche Questen gehst. Ein zerstrittenes Elternteil könnte den Balanceakt wagen, die Beziehung aufrechtzuerhalten und dich zugleich im Interesse seiner Ziele zu manipulieren.

Die Beziehung verbessern: Ein Elternteil kann die Beziehung zu dir am besten verbessern, indem es sich weniger direkt in dein Leben einmischt. Wenn du in der Stufe aufsteigst und mehr Ansehen gewinnst, könnten deine Eltern vielleicht akzeptieren, dass du ein kompetenter Erwachsener bist. Eine Mutter, die dein Können anerkennt, könnte von einer Beschützerin zu einer Lehrmeisterin werden. Deine Eltern könnten wohlmeinende, aber nervtötende Antagonisten sein, die dich ständig auf die Probe stellen. Ein mit dir zerstrittener Vater, dessen Können von dem deinen übertroffen wird, könnte sich gegen dich stellen, weil er dich für undankbar hält, oder sogar zu einem Bösewicht innerhalb der Kampagne werden.

BEZIEHUNGEN UMKEHREN

Solltest du absichtlich eine freundschaftliche Beziehung in eine zerstrittene umwandeln wollen, musst du hierzu den NSC nur beleidigen oder zurückweisen. Dies halbiert gleichzeitig deinen Beziehungswert zu diesem NSC.

Umgekehrt musst du, um eine zerstrittene Beziehung in eine freundschaftliche zu umwandeln, dem NSC ein Geschenk anbieten und einen Fertigkeitswurf für Diplomatie ablegen, dessen SG um +10 höher als beim normalen Wurf für Diplomatie ist. Bei Erfolg wird deine Beziehung zu diesem NSC freundlich und der Beziehungswert zu ihm halbiert. Solltest du um weniger als 10 scheitern, bleibt die Beziehung zerstritten, allerdings kannst du den Beziehungswert zu diesem NSC um 1 senken, um die abnehmende Rivalität zu ihm so widerzuspiegeln. Scheiterst du um 10 oder mehr, kommt es zu keinen Veränderungen bei Beziehung und Beziehungswert.

Geschwisterteil

Die Beziehungen zwischen Geschwistern sind seit Ewigkeiten Grundlagen für Sagen und Legenden – und dies aus gutem Grund: Im Gegensatz zu einem Elternteil ist ein Geschwisterteil dir ebenbürtig und ein lebender Spiegel, der dich zwingt, dich deinen früheren Taten und künftigen Potential zu stellen.

Abenteurerauhänger: Egal wie sehr sich der aktuelle gesellschaftliche Status oder Beruf des Geschwisterteils von dem deinen unterscheidet, die Bande des Blutes und der Familie verpflichten dich häufig, ihm beizustehen. Als Abenteueranhänger kommen z.B. in Frage:

- Dein Bruder überlegt, eine arrangierte Ehe einzugehen. Es gibt Interessenten von mehreren einflussreichen Familien. Er bittet dich herauszufinden, welche Braut eurer Familie würdig und ihm eine gute Ehefrau abgeben würde.
- Deine Schwester hat sich für eine gefährliche Expedition anheuern lassen, um eine seltene Materialkomponente zu besorgen, und ist bisher nicht zurückgekehrt. Es ist deine Pflicht, sie zu finden – und ihren Vertrag zu erfüllen, sollte sie nicht mehr am Leben sein.
- Dein Bruder will endlich eure Eltern beeindrucken und bittet dich um deine Hilfe beim Aufspüren und Töten eines machtvollen Monsters, um das Familienvermögen zu retten. Allein wird er das nicht lebend schaffen.
- Deine vertrottelten, übermütigen Geschwister wurden betrogen und haben unfruchtbares Land mit einer Mine voller Monster darauf erworben. Jetzt stecken sie in der Falle und du musst eingreifen, ehe sie getötet werden.
- Dein lange vermisster Geschwisterteil kehrt zurück. Zugleich kommt es zu einer Reihe rätselhafter Verbrechen. Dein Geschwisterteil könnte für die Untaten verantwortlich sein oder Informationen zum Urheber besitzen.

Rollenspielhinweise: Hinsichtlich Geschwistern ist der Altersunterschied das wichtigste. Ein jüngerer Geschwisterteil könnte gute Absichten haben, aber verzweifelt danach streben, sich zu beweisen. Ein älterer Geschwisterteil könnte Probleme damit haben, seine Autoritätsrolle aufzugeben, selbst wenn du dich bereits in Kämpfen und Questen bewiesen hast. Solltest du ein Elternteil verloren haben, könnte ein älterer Geschwisterteil die Rolle des Fürsorgers übernommen haben. Mittlere

Geschwister treten oft als Vermittler auf oder werden vom Rest der Familie eher übersehen – diese Position könnte ihnen gefallen oder von ihnen gehasst werden; vielleicht bemühen sie sich, die Aufmerksamkeit ihrer Familie zu erlangen, die diese anderen Familienmitgliedern widmet.

Die Beziehung verbessern: Dies hängt oft davon ab, wie der Geschwisterteil auf deine letzte Tat reagiert hat. Sollte dein Bruder dir erlauben, die Verantwortung für seine Verbrechen zu übernehmen, dann aber in letzter Minute zurückkehren, um deinen Namen reinzuwaschen, könnte es sein, dass er alte Gewohnheiten ablegen will. Ein auf Abenteuer ausziehender Geschwisterteil könnte versuchen, deine Sichtweise zu verstehen, indem es eine Stufe in einer Charakterklasse wählt, die du auch besitzt.

Kindheitsrivale

Ein Rivale aus Kindheitstagen könnte jemand sein, der dich drangsaliert hat, ein Schüler desselben Lehrmeisters, der mit dir im Wettstreit um Privilegien gestanden hat, oder ein Kollege auf deinem Spezialgebiet, der dich verachtet hat, weil du im Leben bessere Chancen hattest oder vielleicht von niedrigerer Geburt warst als er. Dieser Rivale könnte dich offen hassen, vorgeben dich zu mögen, während er dein Ende plant, oder dich respektieren, aber Ziele verfolgen, die mit den deinen nicht im Einklang stehen. Die Waffen des Rivalen sind Heimtücke, Gerüchte, Seilschaften und in den Rücken fallendes Verhalten. Er kennt dich schon lange und weiß, wie er dich ablenken oder nerven kann.

Abenteureraufhänger: Egal ob die Rivalität langsam vor sich hin köchelt oder brutal brennt, diese Person ist eine starke Verbindung zu deiner Vergangenheit und wichtiger Teil vieler Erinnerungen. Als Abenteureraufhänger kommen z.B. in Frage:

- Ein alter Lehrmeister ist erkrankt oder gestorben und du und dein Rivale werden gerufen, um seine Angelegenheiten zu ordnen – und sich vielleicht um sein Testament zu kümmern.
- Dein Heimatort ist in Gefahr und du eilst herbei, um dich ihrer anzunehmen. Allerdings ist dein alter Rivale bereits vor Ort und vertritt andere, gefährliche Vorstellungen, wie man das Problem beseitigen könnte.
- Der Rivale kehrt plötzlich in dein Leben zurück und möchte Abbitte leisten. Dies könnte ernstgemeint sein, ein Versuch, dein Vertrauen zu erschleichen, oder ein weiterer Ansatz, um dich zu demütigen.
- Dein Rivale ist der Anführer einer anderen Abenteurergruppe und fordert deine Gruppe z.B. zu einem Wettlauf um ein legendäres Artefakt oder zu einem öffentlichen Wettstreit um einen politischen Preis heraus.
- Der Rivale möchte dich für eine Quest anheuern, verrät aber keine Einzelheiten und auch nicht, was der letzten Gruppe passiert ist, die er angeheuert hat.

Rollenspielhinweise: Bei dieser Sorte von Beziehung musst du wissen, worin der ursprüngliche Konflikt mit dem Rivalen begründet liegt. Vielleicht warst du ein leichtes Ziel, weil du körperlich schwächer warst. Vielleicht gehörst du einer anderen Religion, einem anderen Volk oder Geschlecht an oder übst eine andere Art von Magie aus. Vielleicht bist du derjenige, der den Konflikt wissentlich oder unwissentlich verschuldet hat, und der Rivale das Opfer, so dass du es mit den Folgen deines eigenen Fehlverhaltens zu tun hast.

Finde nun mit Hilfe dieses Wissens eine Möglichkeit, wie du das Verhalten des Rivalen dir gegenüber rechtfertigen könntest. Es kann dich ermutigen, deine Schwäche zu überwinden, zu einer moralisch überlegenen Religion zu

konvertieren, die Vorteile einer anderen Schule der Magie zu erkennen usw. Möglicherweise magst du diese Gründe nicht und wirst ihretwegen zornig, rachsüchtig oder schämst dich, aber sie treiben das Rollenspiel an, welches sich um den Konflikt dreht.

Die Beziehung verbessern: Wenn du die Hauptmotivation des Rivalen erkannt hast, könntest du dieses Wissen gegen ihn einsetzen. Indem du den Rivalen auf seinem eigenen Gebiet schlägst, gewinnst du in der Beziehung die Oberhand. Hinsichtlich Rivalen, die andere einschüchtern und unterdrücken, könnten sogar ihre Verbündeten und neutrale Gruppen davon überzeugt werden, sich auf deine Seite und gegen den Verursacher der Rivalität zu stellen. Sollte die Ursache des Problems die Schwäche oder Unsicherheit des Rivalen sein, dann fordere den Grund des Konflikts heraus oder versuche ehrlich, dich mit ihm anzufreunden – derartiges kann den Rivalen zu einem verlässlichen Verbündeten machen. Viele Beziehungen beginnen mit zwei Gruppen, die einander nicht mögen, sich nach einem Konflikt aber anfreunden.



EHEPARTNER

Romantische Verstrickungen können der Stoff sein, aus dem die Träume von Rollenspielern bestehen. Sie verursachen Drama, Spannung und Aufregung und können dafür sorgen, dass während einer Kampagne weitaus mehr auf dem Spiel steht als jemals zuvor! Die wichtigste Facette eurer Beziehung könnte davon abhängen, wie ihr euch getroffen habt. Außerdem wirkt sich die Rolle deines Ehepartners in der Kampagne auf dich und die anderen SC aus. Wenn dein Paladin sich in den Kleriker der Gruppe verliebt, muss eine Hochzeit sich nicht negativ auf die Gruppendynamik auswirken. Wenn du aber den Betreiber des Gasthauses in deinem Lieblingsdorf heiratest, könnte dies zu einem sesshaften Lebensstil und geteilter Loyalität zwischen deinen Mitabenteurern und der Gemeinschaft, welcher dein Ehepartner angehört, führen.

Abenteureraufhänger: Obwohl ein Ehepartner deinen SC möglicherweise an eine bestimmte Gegend fesseln könnte, kann er für mehrere starke Abenteureraufhänger sorgen. Als Abenteureraufhänger kommen z.B. in Frage:

- Ihr habt heimlich ohne die Zustimmung der einflussreichen Familie deines Partners geheiratet. Du musst dich deinen neuen angeheirateten Verwandten mittels Questen, die ihren finanziellen und gesellschaftlichen Status (und ihren Eindruck von dir) verbessern, als würdig erweisen.
- Dein Partner ist ein Händler und muss eine Botschaft über einen Gegenstand an einen anderen Händler überbringen. Du erkennst aber, dass es sich um eine verschlüsselte Nachricht zwischen Mitgliedern der Diebesgilde handelt, die einen Meuchelmord planen. Du musst den Angriff auf eine Weise aufhalten, die nicht zu Racheakten an deinem Partner führt.
- Dein Partner ist ein göttlicher Zauberkundiger, der versehentlich und unwissentlich durch die Heirat mit dir ein obskures Gebot seines Glaubens verletzt und nun alle Klassenfähigkeiten verloren hat. Da dein Partner dich nicht für die Kirche aufgeben will, besteht er darauf, zum Haupttempel zu reisen und um eine Sondergenehmigung zu bitten.

Rollenspielhinweise: Der Hauptantrieb eines Ehepartners ist meistens das Wohlergehen der anderen Hälfte der Beziehung. Auf Abenteuer ausziehende Paare könnten Talente oder Zauber auswählen, welche zu den Stärken des jeweils anderen passen. Bei gewöhnlichen Berufen bedeutet es, dass man nützliche Verbindungen und Kontakte knüpft. In einer ungesunden Ehe ist der Ehepartner ein Widersacher; du könntest das Opfer kleiner Sabotageakte sein, etwa indem dein Partner heimlich Teile deiner Abenteurerausrüstung wegnimmt, oder auch größerer Schandtaten, wenn dein Partner deinen Rivalen oder Feinden Informationen zukommen lässt.

Die Beziehung verbessern: Verheiratete Abenteurer müssen den Bedarf an Einkommen und Ruhm gegen den Wunsch nach Sicherheit und Stabilität abwägen. Ein wohlmeinender Ehepartner kann deine Abenteurergewohnheiten beeinflussen, indem er oder sie Anforderungen an deine Zeit und Ressourcen stellt. Selbst in einer liebevollen Ehe kann es angesichts deines Abenteurerlebens zu Reibung kommen. Auch Fragen darüber, wer die Kinder großzieht und ähnliche Pflichten können zu Konflikten und Streit führen, insbesondere wenn beide Elternteile weiterhin aufs Abenteuer ausziehen. Lokale Traditionen könnten dich oder deinen Ehegatten belasten. Ein Ehepartner wird nicht einfach wie ein Vertrauter behandelt, an den man sich nur erinnert, wenn es gerade nützlich ist, und den man ansonsten in einen metaphorischen Rucksack stopft...

EHRE

Ehre ist mächtiger als Leben und Tod oder Gut und Böse. Sie ist ewig und kann von niemandem geraubt, wohl aber mittels einer einzigen, übereilten Handlung zerstört werden. Sie ist der Maßstab für den Platz des Einzelnen in der Gesellschaft und ein Status, den alle kennen und viele anstreben. Sei es die Kultur der Samurai, die der Wikinger im eisigen Norden oder die von Intrigen erfüllten Höfe eines byzantinischen Königreiches, Ehre bietet überall einen Anker und ein festes Fundament für dein Lebenswerk. Besitzt du keine Ehre, betrachten andere dich als treulos, nicht vertrauenswürdig und ungerecht. Ehre beeinflusst Ruf, Status und Legende, ist aber viel mehr als die Summe dieser Teile.

Es unterscheidet sich von Kultur zu Kultur, wem Ehre zugeschrieben wird. In manchen können die niedrigsten Bauer und die mächtigsten Kaiser nach ihr streben und gilt ein ehrenvolles Leben als höchste Errungenschaft. In anderen



Ländern ist Ehre ein Spiel der Adligen und gewissermaßen ein Punktwert, den sie erlangen, wenn sie in Kämpfen um Status siegreich sind. Ehre könnte ein Teil eines Kriegerkodex sein oder ein eher primitives, nur selten ausgesprochenes Abkommen unter Kampfteiligen.

In manchen Ländern befleckt der Einsatz von Gift sofort die eigene Ehre, in anderen könnte sein subtiler und effektiver Einsatz wahrlich zivilisierte Personen auszeichnen, welche Kriege und unnötiges Blutvergießen vermeiden wollen. Der General, der kämpft, bis sein letzter Soldat gefallen ist, gilt in manchen Reichen als ehrenvoll, in anderen dagegen gilt selbiges für den General, der sich ergibt, statt das Leben seiner Soldaten zu opfern und zu vergeuden. Der Ehrenkodex eines Verbrechers unterscheidet sich von dem eines Priesters und eine Magierschule könnte andere Begrifflichkeiten von Ehre besitzen als eine Hexenmeisterkabale.

Egal wie Ehre begriffen wird: Man versteht sie als überlebensgroßer Kodex; als die Bereitschaft des Einzelnen, die eigenen Wünsche diesem Kodex zu unterwerfen. Ehre erfordert Selbstaufopferung und oft weder die logischste noch die praktischste Handlungsweise. Sie hat ihren Preis, aber auch ihren Lohn. Deine Ehre muss zu jeder Zeit geschützt und erhalten werden. Gestattest du anderen, sie zu beschmutzen, ist dies fast dasselbe, als würdest du selbst eine ehrlose Tat vollbringen. Eine ehrlose Person könnte versuchen, deinen Ehrenkodex gegen dich einzusetzen, allerdings bedeutet Ehre nicht zwangsläufig Dummheit.

Dieser Abschnitt enthält ein System für die Zurschaustellung von Ehre und Beispiele für Ehrenkodexe, darunter der Ritterkodex, der Samuraikodex und der Verbrecherkodex.

EHREPUNKTE

Ehre wird mittels einer Skala von 0 bis 100 repräsentiert. Ein Wert 0 steht für eine Person, welche als völlig vertrauenswürdig erachtet wird, und die bereit ist, jeden und alles selbst für kurzfristige Vorteile zu opfern. Ein Wert von 100 dagegen repräsentiert eine wahrlich legendäre Person von makellosem Ruf. Ehre ist kein Maßstab für Gesinnung, Ruhm oder Wohlwollen, sondern für Loyalität, Vertrauenswürdigkeit und Gerechtigkeit – es mag einen freundlichen, aber unsteten Kriegsherrn mit 0 Ehrepunkten und einen grausamen, aber verlässlichen Mönch mit 100 Ehrepunkten geben.

Ausgangsehre für NSC: Ein NSC verfügt über Ausgangsehrepunkte in Höhe seines HG x 5. Dieser Wert wird vom SL gemäß dem Abschnitt zum Gewinn und Verlust von Ehre modifiziert. Ein NSC, dessen Verhalten von den Vorgaben der Gesellschaft abweicht, könnte eine Ehrepunktzahl besitzen, die stark von seiner Ausgangsehre abweicht. Die Ehrepunktzahl der meisten NSC verändert sich kaum. Der SL kann allerdings als Teil der Handlung oder als Abenteureraufhänger über einen NSC Glück oder Unglück hereinbrechen lassen.

Ausgangsehre für SC: Du beginnst mit einer Anzahl von Ehrepunkten in Höhe deines Charismawertes plus deiner Charakterstufe (ein SC der 1. Stufe mit CH 13 hätte somit 14 Ehrepunkte). Wenn es zu dauerhaften Änderungen bei deiner Charakterstufe oder deines Charismawertes kommt, dann passe deine Ehrepunktzahl entsprechend an. Du kannst Ehrepunkte auch im Laufe des Spiels gewinnen oder verlieren.

EHRE GEWINNEN UND VERLIEREN

Du erlangst und verlierst Ehre im Rahmen von Ereignissen. Manche Ereignisse betreffen alle SC in der Gruppe (z.B. wenn ihr einen Dämonen vernichtet, der ein Dorf angreift), andere

betreffen nur dich (z.B. wenn du ein Duell gegen einen weniger ehrenvollen Rivalen verlierst). Die meisten dieser Ereignisse erfordern Zeugen, die verbreiten, was geschehen ist – wenn niemand sieht, was passiert, und die Gruppe nicht darüber spricht, dann wirkt es sich nicht auf deine Ehre aus. Der SL kann bestimmen, dass Ehre sich mit einer Verzögerung von 1W6 oder mehr Tagen verändert, je nachdem, wie lange die Kunde benötigt, um sich zu verbreiten.

Ein einzelnes Ereignis kann dir aus mehreren Gründen Ehrepunkte verschaffen. Wenn du z.B. ein Paladin bist, der dem Ehrenkodex der Ritter folgt, und deine Gruppe eine Durchschnittsstufe von 8 hat, dann bringt der Sieg über einen Hezrou mit HG 11 jedem in der Gruppe 1 Ehrepunkt ein, da die „Gruppe eine herausfordernde Begegnung überwindet“ (allgemein), und dir 2 weitere Ehrepunkte für den „Sieg über ein herausforderndes Monster der entgegengesetzten Gesinnung“ (ritterlich).

Die Tabellen für Ehrepunkteanpassungen nach den unterschiedlichen Arten von Ehrenkodexen führen Beispiele für Ereignisse auf, die dich Ehre gewinnen oder verlieren lassen würden. Die Ehrepunktwerte sind Richtlinien, welche der SL passend zu Situation und Kampagne anpassen sollte.

EHRE AUFWENDEN

Einmal pro Spielsitzung kannst du Ehrepunkte aufwenden, um vorübergehend einen Vorteil zu erlangen, z.B. ein Geschenk, eine Leihgabe oder dass du einer wichtigen Person vorgestellt wirst. Jede Aufwendung senkt deine Ehrepunktzahl um einen vom SL bestimmten Wert. Solltest du einen Vorteil zu erlangen versuchen, welcher mehr Ehrepunkte kostet, als du gegenwärtig besitzt, wird deine Ehrepunktzahl auf 0 reduziert und du erlangst keinen Vorteil – wenn man zu weit zu greifen versucht, verliert man Ehre und erlangt nichts dafür. Beispiele für Aufwendungen von Ehrepunkten wären:

Gefallen: Du bittest einen verbündeten NSC um einen Gefallen. Dies könnte der Zugang zu privaten Ressourcen sein (z.B. die Bibliothek eines Magiers), ungehinderte Passage durch feindliches Gelände (z.B. in Form eines offiziellen Passierscheins) oder eine Audienz bei einer bedeutenden Person (z.B. eines Hohepriesters oder des Stadtvogtes). *Kosten:* 1W6 bis 5W6 Ehrepunkte gemäß der Schwierigkeit des Gefallens und der Einstellung des NSC dir gegenüber. Sollte der SL die Regeln für Kontakte (Seite 170) verwenden, liegen die Kosten in der Regel bei 1W6 Ehrepunkten pro Risikostufe des Auftrages.

Geschenk oder Leihgabe: Du bittest einen verbündeten NSC um ein Geschenk oder eine Leihgabe von Wert. Der SL kann entscheiden, dass ein NSC sich weigert, einen besonders seltenen oder teuren Gegenstand herzugeben. Es muss sich um etwas handeln, dass der NSC tatsächlich weggeben kann – du kannst einen Bauern nicht um eine Rüstung bitten oder einen herrenlosen Samurai um das Schwert des Kaisers. Ein Geschenk ist dauerhaft, während eine Leihgabe nur für die Dauer der entsprechenden Spielsitzung ist. *Kosten:* 1W6 Ehrepunkte pro 2.000 GM Wert des Geschenks. Im Falle einer Leihgabe werden die Ehrepunktkosten halbiert, doch solltest du den Gegenstand nicht am Ende der Spielsitzung zurückgebracht haben, musst du diese Ehrepunktkosten mit Beginn jeder weiteren Spielsitzung erneut aufwenden, bis der Gegenstand zurückgebracht wurde. Dies zählt jeweils als die Möglichkeit für die jeweilige Spielrunde, Ehrepunkte aufzuwenden; d.h. du kannst keine Ehre für anderes aufwenden, bis du den Gegenstand zurückgegeben hast.

Fertigkeitsbonus: Wähle Bluffen, Diplomatie oder Einschüchtern. Du erhältst einen Situationsbonus von +5 auf

entsprechende Fertigkeitswürfe für den Rest dieser Spielsitzung. *Kosten:* 1W6 Ehrepunkte.

KONSEQUENZEN VON EHRVERLUST

Wenn deine Ehrepunktzahl auf 0 fällt, erleidest du aufgrund des Gefühls von Schande einen Malus von -2 auf Willenswürfe und auf charismabasierende Würfe. Solltest du Teil einer ehrgebundenen Institution sein, bringt deine Ehrlosigkeit Schande über die Institution und veranlasst ihre Oberhäupter, dich zu bestrafen.

Du kannst jederzeit deinen Ehrenkodex ablegen. Dann verlierst du alle Ehrepunkte und Vorteile, die dir bisher aus Ehre erwachsen sind, allerdings erleidest du nicht den Malus, der mit einer Ehrepunktzahl von 0 einhergeht (keinen Kodex zu besitzen ist nicht dasselbe wie den Kodex zu verletzen). Jeder Charakter, der an diesen Kodex glaubt, wird sich aber weigern, mehr als unbedingt nötig mit dir zu sprechen, zu interagieren oder Geschäfte zu machen. Deine NSC-Verbündeten gehen dir aus dem Weg. Deine ehrenvolle Institution erklärt dich zum Feind. Selbst jene, die nicht deinem früheren Kodex folgen, könnten aus Furcht vor der Rache deiner ehrenvollen Institution einen weiten Bogen um dich machen.

Allgemeine Ereignisse hinsichtlich Ehre

Diese Ereignisse sind für die meisten Ehrenkodexe geeignet, die weiter unten aufgeführten individuellen Kodexe eingeschlossen.

EREIGNIS	EHPUNKTE
Einen vom HG passenden Abenteuerpfad abschließen	+10
Eine noble Aufgabe für einen ehrenvollen NSC (50+ Ehrepunkte) abschließen und niemandem davon erzählen	+2
30 oder höher bei einem Fertigkeitswurf für Handwerk würfeln, um ein Kunstwerk oder eine Meisterarbeit zu erschaffen ¹	+2
30 oder höher bei einem Fertigkeitswurf für Diplomatie oder Einschüchtern würfeln ¹	+2
30 oder höher bei einem Fertigkeitswurf für Auftreten würfeln ¹	+2
Ein vom HG passendes Abenteuer abschließen ²	+1
Einen machtvollen magischen Gegenstand erschaffen	+1 ³
Einen bösen oder gefährlichen magischen Gegenstand zerstören	+1 ⁴
Die Gruppe überwindet eine herausfordernde Begegnung (HG um 3 oder mehr über der DGS)	+1
Vorsätzliches Verletzen eines Gebots deines Ehrenkodex	-2
Die Gruppe flieht von einer leichten Kampfherausforderung (HG unter der DGS)	-3
Eine Person von höherem Ehrewert in Verruf bringen	-4
Die Gruppe verliert eine leichte Kampfherausforderung (HG unter der DGS)	-5
Hochverrat oder Verrat an einem ehrenvollen Fürsten	-10
Direkt verantwortlich am Tod eines ehrenvollen Verbündeten oder einer geliebten Person sein, die unter deinem Schutz gestanden hat	-20

¹ Du kannst nur einmal im Monat Ehrepunkte auf diese Weise erlangen.

² Entsprechend einem veröffentlichten Abenteuer von 32 oder 48 Seiten.

³ Pro 40.000 GM Gegenstandspreis.

⁴ Pro 40.000 GM Gegenstandspreis; Artefakte ohne Verkaufspreis bringen 5 Ehrepunkte ein.

Ritterkodex

Diese Ereignisse finden Anwendung bei einem ritterlichen Kodex (z.B. wie ihn die Ritter der Tafelrunde besaßen):

EREIGNIS	EHPUNKTE
In den besitzenden Adel aufsteigen	+50
Einen edlen Herrn im Kampf besiegen	+20
Sich einverstanden erklären, einen ehrenvollen Verbündeten zu beschützen und für diesen die Verantwortung zu übernehmen	+10
Einen ehrlosen Gegner rehabilitieren	+6
Vasallen um sich sammeln	+4
Einem Herrn die Treue schwören	+3
Zuflucht gewähren und verteidigen	+3
Ein herausforderndes Monster der entgegengesetzten Gesinnung besiegen (HG 2 oder mehr über der DGS)	+2
Ein Turnier gewinnen	+2
Eine heilige Stätte deines Glaubens gegen Angreifer verteidigen	+2
Einen bedeutenden Eid schwören und einhalten	+2
Einen Unschuldigen trotz deutlich widriger Umstände verteidigen (HG 2 oder mehr über der DGS)	+2
Akzeptieren, dass sich ein Gegner ergibt	+1
An einem Turnier teilnehmen	+1
Akzeptieren, dass sich ein Gegner ergibt, aber ihn dann nicht gegen Lösegeld ziehen lassen	-2
Von einem „rehabilitierten“ Gegner verraten werden	-2
Wegen eines kleineren Verbrechens verurteilt werden	-2
Einen bedeutenden Eid schwören und dann brechen	-4
Zuflucht anbieten und dann verraten	-4
Ein Turnier durch Betrug gewinnen	-5

Verbrecherkodex

Diese Ereignisse finden Anwendung bei einem Verbrecherkodex, wie er von Diebesgilden oder Ninjaklans genutzt werden könnte:

EREIGNIS	EHPUNKTE
Zu einem Gildemeister werden (Ort mit 25.000+ Einwohnern) ¹	+50
Zu einem Gildemeister werden (Ort mit 10.000+ Einwohnern) ¹	+25
Einen spezifischen Verbrecherkodex übernehmen ²	+4
Die Gruppe erniedrigt einen ehrenvollen Adligen ³	+3
Eine lange (1+ Jahre) Fehde mit einem ehrenvolleren Kriminellen beenden ⁴	+3
Einen hochrangigen Beamten korrumpieren ⁵	+2
Die Verantwortung anstelle eines höherrangigeren Kriminellen übernehmen	+2
Sänger und Barden berichten von deinen Taten ⁵	+1
Vor Gericht gewinnen, freigesprochen werden oder dem Urteil entgehen	+1
Die Gruppe erklärt sich zu einem bedeutenden Verbrechen bereit und begeht es dann auch	+1
Einen mächtigen magischen Gegenstand oder wertvollen Schatz stehlen	+1 ⁶
Für ein bedeutendes Verbrechen verurteilt werden	+1
Sänger bezahlen, damit sie von deinen Taten zu berichten	-2
Mit den Behörden bei der Klärung oder Vereitelung eines Verbrechens zusammenarbeiten	-2
Die Gruppe erklärt sich zu einem Verbrechen bereit und begeht es dann nicht	-3
Eine lange Fehde (1+ Jahre) mit einem weniger ehrenvollen Verbrecher verfolgen ³	-4
Sich weigern, einen Bekannten zu bestrafen, der zum Verräter geworden ist	-4
Die Gruppe arbeitet mit den Behörden zusammen, um ein kriminelles Geschäft auszuhebeln	-5
Den eigenen spezifischen Verbrecherkodex verletzen	-6
Als Gildemeister gestürzt werden	-30

¹ Die Ereignisse sind für dieselbe Ortschaft nicht kumulativ. Sollte die Stadtbevölkerung nach deinem Aufstieg zum Gilde-

- meister anwachsen, erhältst du die Differenz in Ehrepunkten zwischen den beiden Ereignissen.
- ² Z.B. „Ich begehe nur Verbrechen an Eigentum“ oder „Ich stehle niemals, ich begehe nur Morde.“
 - ³ Nichtkriminelle Ehrepunktzahl von 50 oder mehr.
 - ⁴ Deine Ehrepunktzahl muss wenigstens um 20 Punkte höher sein.
 - ⁵ Du kannst auf diese Weise nur einmal im Monat Ehre gewinnen.
 - ⁶ Pro 40.000 GM des Gegenstandspreises.

Politikerkodex

Diese Ereignisse finden auf Kulturen Anwendung, die politische Intrige, Spionage und Diplomatie bevorzugen:

EREIGNIS	EHREPUNKTE
Anführer eines Landes werden	+50
In den Rang eines Herzogs (oder einen vergleichbaren Rang) aufsteigen	+20
In den Adelsstand aufsteigen	+15
Eine bedeutende Beförderung erlangen	+10
Erfolgreich Frieden in einem nationalen Streit aushandeln	+5
Einen Krieg verhindern	+5
Frieden in einem Familienstreit aushandeln	+3
Als Botschafter agieren	+2
Die Gunst eines ehrenvollen NSC erlangen ¹	+2
Einen Feind ohne Blutvergießen oder Tod ausschalten	+2
Einen Vertrag aufsetzen und überbringen	+2
Einen vom Volk gewünschten Krieg beginnen	+2
Einem politischen Verbündeten von niedrigerem Status helfen ²	+1
Einen Rivalen beschämen	+1
Frieden bei einem persönlichen Disput aushandeln	+1
Verbündete in der Bürokratie finden	+1
Sich einflussreiche Feinde im Behördenapparat machen	-1
Sich weigern, Gewalt einzusetzen, wenn Verhandlungen scheitern	-2
Als Botschafter in einem neutralen Land scheitern	-3
Sich weigern, jemandem zu helfen, dem man einen Gefallen schuldet	-3
Eine peinliche Beförderung erhalten	-4
Ein Problem mittels Gewalt lösen statt zu verhandeln	-5
Einen vom Volk nicht unterstützten Krieg beginnen	-8
Die Unterstützung des Volkes in einem bisher von diesem gewünschten Krieg verlieren	-10

¹ Du kannst diese Belohnung einmal pro NSC erlangen; der NSC muss über wenigstens 10 Ehrepunkte mehr verfügen als du.

² Du kannst diese Belohnung einmal pro Monat erlangen; der NSC muss über wenigstens 10 Ehrepunkte weniger verfügen als du.

Samuraikodex

Diese Ereignisse finden bei einem Samuraikodex Anwendung:

EREIGNIS	EHREPUNKTE
Zu einem Daimyo oder Tempeloberhaupt werden	+80
Einen ehrenvollen Daimyo oder Tempeloberhaupt im Kampf besiegen	+20
Seppuku begehen	+10
Einen strikten Ehrenkodex übernehmen	+8
Einen entehrten Verbündeten beim Seppuku helfen	+4
Jemanden zum Duell herausfordern und besiegen, der dich öffentlich entehrt hat	+3
Die Gruppe besiegt einen herausfordernden Oni (HG größer als die DGS)	+3
Einen Schrein zerstören, der einer gegnerischen Macht geweiht ist	+2
Einen Schrein vor Räufern schützen	+2

30 oder höher bei einem Fertigkeitwurf für Handwerk +2 würfeln, um einen Gegenstand in Meisterarbeitsqualität zu erschaffen¹

30 oder höher bei einem Fertigkeitwurf für Auftreten +2 würfeln¹

Entgegen deine Gesinnung aufgrund eines Schwurs handeln² +1

Einen Kami in einem geistigen Wettstreit austricksen +1

Mit deinen Taten übermäßig angeben³ -1

Wegen eines kleineren Verbrechens verurteilt werden -2

Trunkenheit in der Öffentlichkeit -2

Einen ehrenvollen Gegner töten, der sich ergeben hat -5

¹ Du kannst nur einmal pro Monat auf diese Weise Ehre gewinnen. Solltest du im Rahmen des Ereignisses über die Taten eines anderen SC oder NSC berichten, erhalten du und der andere Charakter jeweils 2 Ehrepunkte. Solltest du dich über den anderen Charakter lustig machen und dieser weniger Ehrepunkte besitzen als du, dann erlangst du 2 Ehrepunkte und der Charakter verliert 2 Ehrepunkte. Solltest du einen Charakter mit mehr Ehrepunkten verhöhnern, als du selbst besitzt, riskierst du den Malus von -4 für In-Verruf-bringen, wenn dies auf



- dich zurückgeführt werden kann. Pro weiterem gepriesenem oder verhöhten Charakter erleidest du einen Malus von -5 auf den Fertigkeitwurf für Auftreten.
- ² Der Schwur muss gegenüber jemandem geleistet worden sein, der über mehr Ehrepunkte verfügt als du.
 - ³ Außer dies ist Teil einer Klassenfähigkeit, die erfordert, dass du mit deinen Errungenschaften angibst.

Stammeskodex

Diese Ereignisse finden auf nomadische oder Stammes- und Klangemeinschaften Anwendung:

EREIGNIS	EHREPUNKTE
Zum Klanführer werden	+50
Den Stammesführer im Duell besiegen und zum Anführer werden	+20
Gerechtigkeit für eine beträchtliche Beleidigung deiner Familie, deines Stammes oder deines Klans erlangen	+3
Das Dorf oder Lager gegen einen Überfall verteidigen	+2
Bekannt und gefürchtet werden	+2
Den Stamm bei einer Klanversammlung repräsentieren	+2
Mehr als nur grundlegende Gastfreundschaft zeigen	+2
Sich 10 Gegnern stellen (der Konflikt kann körperlicher, gesellschaftlicher oder künstlerischer Art sein)	+2
Die Gruppe setzt die Gebote der Gastfreundschaft durch	+1
Den Stammesführer zum Duell um die Führungsposition herausfordern	+1
Eine neue Stammestradiation entwickeln	+1
Gerechtigkeit für eine kleinere Beleidigung deiner Familie, deines Stammes oder Klans erlangen	+1
Stammesgerechtigkeit für eine schwerwiegende Verletzung von Rechten oder Gebräuchen ausüben	+1
Den Verhaltenskodex des Stammes verletzen	-1
Außerhalb des Klans schlecht über den Klan sprechen	-2
Außerhalb des Stammes schlecht über den Stamm sprechen	-2
Die Gruppe verweigert anderen Reisenden die Gastfreundschaft	-3
Die Hierarchie des Stammes ignorieren	-3
Schlecht über ein Familienmitglied sprechen	-3
Vor einem Duell Mann-gegen-Mann kneifen	-3
Die Gruppe nimmt erst Gastfreundschaft in Anspruch und verrät dann ihre Gastgeber	-5

ERKUNDUNGEN

Erkunden und Entdecken ist der Kerninhalt des Abenteuerlebens. Ein Entdecker bricht in die unkartographierte Wildnis auf, um Reichtum und Ruhm zu suchen, und stellt sich einer Welt voller unbekannter Gefahren. Jenseits der Schutzwälle der Zivilisation kann der Tod durch die Hand von Banditen eintreten, im Rahmen von Begegnungen mit wilden Bestien und durch die achtlosen Launen der Natur. Jenen, die tapfer genug sind, ist das Entdecken oft schon Belohnung genug: Sie können auf die lange Route ihrer Reise zurückblicken, die vielen überwundenen Hindernisse aufzählen und die dabei gemachten Entdeckungen für sich verbuchen. Jeder bestiegene Berg und jeder bereiste Pfad ist ein Sieg für den Reisenden und eine Gelegenheit, einen Blick auf die Welt zu werfen, die er für sich erobert.

Die folgenden Seiten enthalten Regeln, wie ein SL Erkundungen großer Wildnisgebiete in die Kampagne integrieren kann. Du kannst diese Regeln für eine erkundungsorientierte Kampagne nutzen oder als Komponente der Kampagne hinzufügen, z.B. in Form der Suche nach Bodenschätzen und anderen Ressourcen, dem Ausspähen von Gelände, auf welches sich ein Königreich ausdehnen will, oder dem Errichten von Handelswegen.

ERKUNDUNGEN UND SPIELWIESEN

Diese Erkundungsregeln funktionieren gut in Verbindung mit einer Spielwiesenkampagne. Eine solche Kampagne bietet viele unterschiedliche Orte auf der Karte, wo den SC Aufgaben und Aufträge angeboten werden, und Örtlichkeiten, an denen die SC diese Aufgaben lösen und Aufträge erfüllen können (Aufgaben müssen nicht zwangsläufig am Ort der Auftragserteilung zu erfüllen sein). Ein Auftrag kann so einfach wie das Säubern eines Waldes von bösen Monstern oder so umfangreich wie das Helfen eines jungen Königreichs beim Erlangen von Ressourcen im Hinterland sein.

Wenn du dir Aufträge ausdenkst, dann sollten es Dinge sein, die die Gruppe erledigen kann, aber nicht muss. Indem die SC entscheiden können, welche Aufträge sie annehmen, werden sie zu wandernden Helden, die ihr Schicksal selbst in die Hand nehmen, um im Land für Ordnung zu sorgen.

Diese nichtlineare Kampagne ermutigt die SC, auf der Suche nach neuen Missionen und Belohnungen in die Welt hinauszuziehen. Du kannst mit Hilfe dieser Aufgaben auch neue Örtlichkeiten einführen, indem du den SC Tätigkeiten wie das Begleiten von Reisenden, das Ausliefern von Waren oder ähnliches anbietest.

BEWEGUNG

Jedes Hexfeld auf der Karte misst 18 km Durchmesser von Ecke zu gegenüberliegender Ecke, hat eine Seitenlänge von 9 km und steht für ein Gebiet von knapp 210 km². Die Hexfelder dienen der Nachverfolgung der Bewegung der Gruppe während der Erkundungen und helfen dabei, die Ausdehnungen der unterschiedlichen Geländearten zu definieren. Die Bewegungsrate beim Entdecken unterscheidet sich von den im Grundregelwerk aufgeführten Reisegeschwindigkeiten, da die Charaktere nicht einfach durch ein Hexfeld hindurchreisen, sondern sich die Zeit nehmen, sich umzusehen und jedes betretene Gebiet zu erforschen, was natürlich deutlich länger dauert.

Um zu bestimmen, wie lange die SC benötigen, um ein Hexfeld zu passieren oder vollständig zu erforschen, lege die Bewegungsrate der Gruppe anhand der Geschwindigkeit des



langsamsten Gruppenmitgliedes fest. Dann ziehe die Tabellen 3-1: Reisezeit (1 Hexfeld) oder 3-2: Erkundungszeit (1 Hexfeld) zu Rate. Die angegebene Reisezeit bezieht sich auf die zur Durchquerung eines Feldes nötige Zeit, die genannte Erforschungszeit auf den Zeitrahmen, der zur vollständigen Erforschung eines Feldes nötig ist.

In einem gewöhnlichen, unerschlossenen Wildnishexfeld gibt es keine Straßen (siehe Tabelle 7-8 auf Seite 171 des Grundregelwerkes). Es kann aber von Tieren erschaffene Wildwechselfade geben. Sollte ein Hexfeld mehrere Geländearten enthalten, dann richte die erforderlichen Reisezeiten an der vorherrschenden Geländeart aus.

TABELLE 3-1: REISEZEIT (DURCHQUEREN EINES HEXFELDES)

GRUPPEN- BEWEGUNGSRATE	EBENE	ALLE ANDEREN GELÄNDEARTEN
4,50 m	11 Stunden	16 Stunden
6 m	8 Stunden	12 Stunden
9 m	5 Stunden	8 Stunden
12 m	4 Stunden	6 Stunden
15 m	3 Stunden	5 Stunden

TABELLE 3-2: ERKUNDUNGSZEIT (ERFORSCHEN EINES HEXFELDES)

GRUPPEN- BEWEGUNGSRATE	EBENEN ODER HÜGEL	SUMPF, WALD ODER WÜSTE	BERGE
4,50 m	3 Tage	4 Tage	5 Tage
6 m	2 Tage	3 Tage	4 Tage
9 m	1 Tage	2 Tage	3 Tage
12 m	1 Tag	1 Tag	2 Tage
15 m	1 Tag	1 Tag	1 Tag

Erforschung und Buchhaltung

Die einfachste Methode, den Fortschritt der SC bei ihren Reisen und Erforschungen festzuhalten, besteht im Einsatz von Hexpapier. Ein leeres Blatt Hexpapier ist z.B. im Königsmacher-Spielerleitfaden enthalten, welcher zum Download auf der Homepage von Ulisses-Spiele zu finden ist. Wenn die SC Hexfelder erforschen, sollten sie ihre Fortschritte kennzeichnen, indem sie kleine „E“s (für „Erforscht“) in den Feldern eintragen. Die Übersicht, welche Felder komplett erforscht sind, ist wichtig, um Erforschungsbelohnungen zu bestimmen.

Belohnungen für Erforschungen

Für jedes vollständig erforschte Geländehexfeld erhält die Gruppe 100 Erfahrungspunkte. Enthielt das erforschte Feld zudem gefährliches Gelände oder eine Gefahr, erhält die Gruppe zusätzliche 25 EP. In höherstufigen Kampagnen könnte ein Feld gefährlicher sein und daher den SC mehr EP einbringen – besonders feindselige Gebiete könnten bis zu 500 EP wert sein.

Halte es interessant

Wenn die SC fragen, was sie bei der Erkundung eines Hexfeldes finden, sollte die Antwort niemals „nichts“ lauten. Biete ihnen selbst beim simpelsten Getreidefeld eine Einzelheit an; irgendetwas, das dabei hilft, die Welt besser auszugestalten. Die Grundmauern eines längst vergessenen Dorfes oder ein paar Hünensteine, die zu Ehren eines vergessenen Gottes errichtet wurden, können Hinweise zur Geschichte des Gebietes liefern. Die Tabellen 7-56: Fundstücke am Straßenrand und 7-58: Landschaftsbegebenheiten im *Spielleiterhandbuch* auf

den Seiten 224 und 225 führen viele Beispiele für interessante Merkmale auf, die dir Einzelheiten liefern können.

Sieht man von seltenen Dörfern ab, haben SC kaum Gelegenheiten, sich neu auszurüsten. An erster Stelle sollte stets stehen, Nahrung, Wasser und Schutz vor den Elementen zu finden. Versorgungsgüter zu verlieren, kann die Gruppe schwer schädigen, da sie Jagen und Sammeln müssen, um gerade genug Nahrung und Wasser zu finden, um den nächsten Tag zu überleben. Erkundungsbegegnungen können durch solche Komplikationen begründet werden, da jede errungene Mahlzeit ein Sieg für sich ist.

Vergiss nicht, dass das Abenteuerleben mehr von Ruhm als grimmigem Überlebenskampf handelt. Daher solltest du das Gleichgewicht zwischen realistischen Entdeckerfragen (z.B. Nahrung und Frischwasser beschaffen) und interessanten Monsterbegegnungen finden. Indem du Erkundungen zugleich gefährlich und lohnend gestaltest, werden die Spieler auch weiterhin begierig ins Unbekannte aufbrechen.

Sich verlaufen

Wenn Abenteurer in der Wildnis unterwegs sind, besteht die Gefahr, dass sie sich verlaufen. Es gibt keine klar erkennbaren Wege und Straßen, die Sichtweite ist durch das Gelände oder das Wetter eingeschränkt, daher mag es durchaus passieren, dass Entdecker sich in die falsche Richtung wenden. Wann immer die Charaktere Wälder, Sümpfe, Moore oder ähnliche Geländearten durchqueren oder aufgrund der Auswirkungen von Modifikatoren unter eingeschränkter Sichtbarkeit leiden, besteht die Wahrscheinlichkeit, dass sie sich verlaufen.

Die Effekte dieses Sich-Verlaufens entsprechen den normalen Regeln (*Grundregelwerk*, S. 424). Der SL bestimmt aber zufällig, in welches Hexfeld die Gruppe sich bewegt, und verrät dies der Gruppe nicht. Sobald die SC die Orientierung wiedererlangt haben, enthüllt der SL ihren wahren Standort auf der Karte.

ZUFALLSBEGEGNUNGEN

Naturkatastrophen können überall eintreten. Ungezähmte Regionen sind oft die Heimat einer Vielzahl von Monstern. Durch Zufallsbegegnungen kannst du Erkundungen noch mit zusätzlichen Gefahren aufpeppen, seien es natürliche Gefahren oder Monster, die dort hausen.

Würfle einmal am Tag auf der folgenden Tabelle (oder einmal am Tag pro Hexfeld, sollten die SC an einem Tag mehrere Hexfelder betreten). Hinsichtlich Gefahren sieh dir den entsprechenden Abschnitt ab Seite 151 an. Bei den meisten Monsterbegegnungen laufen die SC einem zum Gelände passenden Monster über den Weg. Es kann aber auch sein, dass ein Monster durch eine Hungersnot, Dürre, Seuche oder einen Krieg in seinem angestammten Gebiet gezwungen wurde, in eine ihm fremde Umgebung auszuweichen.

W%	ERGEBNIS
01-50	Keine Begegnung
51-60	Gefahr
61-100	Monster

Geplante Begegnungen

Eine spezielle, im Voraus geplante Begegnung für ein Hexfeld muss nicht übermäßig kompliziert sein. Es kann eine schnelle Begegnung mit einem Entdecker sein, der den SC benötigte Versorgungsgüter verkauft, oder die Entdeckung eines Monsterverstecks, welches Hinweise auf eine größere Bedrohung liefert. Als Faustregel solltest du stets wenigstens eine Begegnung pro Gruppenmitglied vorbereitet haben. Auf diese Weise

kannst du Begegnungen so abstimmen, dass jeder Charakter ins Rampenlicht treten kann, ohne jedes einzelne Hexfeld auf der Karte bevölkern zu müssen.

Nachdem du diese Begegnungen erschaffen hast, wähle ein Hexfeld auf der Karte aus und notiere dir, dass es dort zu einer Begegnung kommt. Wenn die Gruppe sich einem Hexfeld mit einer geplanten Begegnung nähert, dann gib einen Ausblick darauf mit passenden Einzelheiten. Wenn du z.B. planst, die Gruppe auf ein Schlachtfeld stoßen zu lassen, auf dem zwei Armeen gegeneinander kämpfen, dann sollten die nahen Hexfelder Zeichen für den Durchzug einer Armee aufweisen wie alte Feuerstellen, Müllberge und auch die Gräber von Soldaten, die unterwegs an Krankheiten gestorben sind. So weist du die SC darauf hin, was sie erwartet.

Einige Begegnungsorte sind offenkundige oder leicht zu findende Orientierungspunkte. Ein SC, der das Hexfeld betritt, entdeckt den Orientierungspunkt sofort. Sollte ein SC ein Hexfeld mit einem Orientierungspunkt aus einem angrenzenden Feld heraus eine Stunde lang studieren und dann einen Fertigkeitwurf für Überlebenskunde gegen SG 10 bestehen, entdeckt er den Orientierungspunkt. Notiere entdeckte Orientierungspunkte auf den entsprechenden Hexfeldern.

Viele Begegnungsgebiete bleiben unentdeckt, außer die SC entschließen sich, ein Hexfeld zu erkunden, statt nur hindurch zu reisen. Beim Erkunden entdecken die SC den Ort automatisch. Manche Plätze sind aber verborgen und erfordern einen passenden Fertigkeitwurf während der Erkundung. Fertigkeit und SG hängen von der Art des Ortes ab.

ARTEN VON HEXGELÄNDE

Aus Gründen der Einfachheit wird ein Hexfeld nach dem am häufigsten vorhandenen Gelände eingestuft: Berge, Ebenen, Hügel, Sümpfe, Wälder, Wüsten, Ortschaften oder Wasser. Das Gelände muss innerhalb eines Hexfeldes nicht gleichförmig sein, so könnte die Grenze zwischen einem Waldfeld und einem Ebenenfeld ein sich stetig ausdünnender Wald oder auch der wie abgeschnitten wirkende Rand eines dichten Waldes sein. Durch ein Hexfeld könnte ein Fluss fließen, es könnte große Felsen geben, einen öden, unfruchtbaren Fleck an dem einst ein Feuer getobt hat, und anderes. Die Hexfelder sind Abstraktionen, um Reisen und Begegnungen zu erleichtern, und sollen die Karte der Kampagne nicht auf ein Brettspiel reduzieren.

Jeder der folgenden Geländearteeinträge enthält eine Beschreibung des Geländes und welche Regeleffekte eventuell zum Tragen kommen. Zudem werden Beispiелеlemente aufgeführt, die in solchem Gelände gefunden werden können – dabei kann es sich um Hindernisse handeln, die die Durchreise schwerer gestalten, einzigartige Merkmale, Begegnungen mit Raubtieren oder Leuten, die das Hexfeld als ihr Jagdrevier nutzen, Ressourcen, welche Abenteurern beim Erkunden des Feldes helfen können, oder um einen geheimen Ort irgendwo in dem Hexfeld.

Selbst ein „gewöhnliches“ Hexfeld ohne Geländeelement sollte über etwas verfügen, das sich den SC einprägt. Wenn die SC dieses Hexfeld erkunden, verbringen sie damit wenigstens einen Tag. Wenn in dieser Zeit nichts geschieht und alles gleichförmig ist, wird eine auf Entdeckungen basierende Kampagne rasch langweilig (siehe Halte es interessant auf Seite 147).

Berge

Berge bilden lange Barrieren inmitten der Landschaft, welche die Reisegeschwindigkeit stark behindern.

Schwierig: Alle SG von Fertigkeitwürfen für Klettern steigen in einem schwierigen Berghexfeld um +2. Behandle die Bewegungsrate der Gruppe hinsichtlich Reisen und Erkunden auf den Tabellen 3-1 und 3-2 als um eine Kategorie langsamer.

Merkmale: Der Berg ist der höchste in der Umgebung oder hat eine ungewöhnliche Form – vielleicht ähnelt er einem Gesicht oder einer Kreatur. Alternativ kann auch eines der unter Hügeln aufgezählten Merkmale vorliegen.

Jagdrevier: Banditen und Monster fallen in diesen Hexfeldern über müde Reisende her. Die Chance einer Zufallsbegegnung steigt um +10%.

Ressourcen: Das Hexfeld enthält Bodenschätze wie hochwertiges Gestein, Kohle, Edelmetalle oder Edelsteine.

Geheimnisse: Verborgene Pfade, die durch die Berge getrieben wurden, stellen schnellere Verbindungen dar. Wenn den SC ein Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 20 gelingt, stoßen sie auf die Pfade und können die zusätzlich anfallende Reisezeit für das Berghexfeld ignorieren.



Merkmale: Das Hexfeld könnte der Ort einer berühmten Schlacht gewesen sein oder die Grabhügel schon lange toter Häuptlinge enthalten. Man hat einen wunderbaren Blick auf das Umland und kann solche Hügel als Orientierungspunkte nutzen. Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst gegen Sich-Verlaufen oder um die Orientierung wiederzufinden, erhalten einen Bonus von +1 in diesem Hexfeld.

Jagdrevier: Dieses Hexfeld ist voller Täler und Gräben, in denen sich Raubtiere verbergen können oder ungesehen bleiben. Die Chance einer Zufallsbegegnung steigt um +25%.

Ressourcen: Das Hexfeld enthält Ressourcen wie hochwertiges Gestein, Kohle, Edelmetalle oder Edelsteine.

Geheimnisse: Verborgene Höhlen bieten Schutz, können aber auch Wohnstätten von Monstern sein. Um diese Höhlen zu finden, ist ein Fertigkeitwurf für Überlebenskunst oder Wahrnehmung gegen SG 10 nötig. SC, die hier Schutz suchen, erleiden keine Effekte durch Stürme oder ähnliche Effekte.

Allerdings steigt die Wahrscheinlichkeit von Zufallsbegegnungen um +10%.

Ebene

Ebenen können weites Grasland sein, dauerhaft gefrorene Tundra oder flache Ödlande.

Schwierig: Gefährliche Ebenen sind oft voller kleiner Gruben und Senklöcher, in denen achtlose Reisende sich die Beine verrenken oder brechen können. Behandle die Bewegungsrate der Gruppe hinsichtlich Reisen und Erkunden auf den Tabellen 3-1 und 3-2 als um eine Kategorie langsamer.

Merkmale: Die Ebene könnte einst Schauplatz einer Schlacht gewesen sein und noch immer Spuren von Verteidigungsgräben und -wällen aufweisen.

Jagdgebiet: In diesen Ebenenhexfeldern lauern Raubtiere in großer Zahl in Hinterhalten. Sie nutzen die Deckung des hochstehenden Grases, um ihre Beute in die Zange zu nehmen und überraschend zuzuschlagen. In der Tundra und in Ödland lauern Raubtiere unterirdisch und nutzen Fähigkeiten wie Graben oder verbergen sich in kleinen, selbst ausgehobenen Gruben. Die Chance einer Zufallsbegegnung steigt um +25%.

Ressourcen: Das Hexfeld weist essbare Pflanzen wie Weizen oder Kakteen bzw. nützliche Pflanzen wie Flachs oder Baumwolle auf.

Geheimnisse: Gestohlene Güter sind in dem Hexfeld vergraben und mit einem unauffälligen Zeichen markiert, z.B. einem Flussfelsens fernab aller Flüsse. Die SC erkennen das Zeichen mit einem Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 25 und können so auf Schätze oder nichtmagische Ausrüstung im Wert von 10 GM x Charakterstufe stoßen.

Hügel

Ein Hügel ist nicht so hoch und steil wie ein Berg. Hügel bilden oft den Übergang zwischen Bergen und Ebenen.

Schwierig: Ein schwieriges Hügelhexfeld ist voller kleiner Klippen und scharfkantigen Steinen, so dass zusätzliche Vorsicht nötig ist, um nicht zu stürzen und sich zu verletzen. Behandle die Bewegungsrate der Gruppe hinsichtlich Reisen und Erkunden auf den Tabellen 3-1 und 3-2 als um eine Kategorie langsamer.

Ortschaften

Normale Hexfelder mit Ortschaften sind kleine Dörfer oder Militärlager. In der Regel weisen Ortschaften eine weitere Geländeart auf, in oder auf der sie errichtet wurden. Aufgrund häufig genutzter Trampelpfade oder auch einfacher Straßen wird die Reisezeit durch das Hexfeld um 25-50% in Abhängigkeit von der Geländeart reduziert.

Schwierig: Ein schwieriges Ortschaftshexfeld enthält die Ruinen eines verlassenen Ortes oder eine Ortschaft voller Opfer einer Hungersnot, Seuche oder anderen Katastrophe. Die Gebäude könnten jeden Moment einstürzen (behandle dies wie einen Einsturz; *Grundregelwerk*, S. 415).

Merkmale: Dieses Ortschaftshexfeld verfügt über eine wohlbekannte Gemeinde oder eine Gemeinschaft von historischer Bedeutung.

Jagdrevier: Diese Ortschaft ist gesetzlos, wird häufig von Banditen oder Piraten angegriffen oder leidet unter öffentlichen Unruhen. Die Chance für Zufallsbegegnungen steigt um +25%.

Ressourcen: Die Ortschaft ist ein Handelsposten, Händlerlager oder eine kleine Befestigung an einer bedeutenden Kreuzung oder Furt. Güter aller Art (hauptsächlich Handelsgüter und natürliche Ressourcen aus nahen Hexfeldern) werden durch dieses Gebiet bewegt.

Geheimnisse: Eine geheime Ortschaft ist eine Banditenfestung, eine Piratenstadt, ein von Monstern bewohntes Dorf oder das geheime Zuhause einer Person, die der normalen Zivilisation den Rücken zugewandt hat und sie meidet. Das Hexfeld ähnelt einem angrenzenden Hexfeld und der Zugang zur Ortschaft ist meistens verborgen.

Sumpf

Sümpfe, Moore, Marschen und andere Feuchtgebiete sind schwer zu durchqueren. Der SG von Fertigkeitwürfen für Überlebenskunst gegen Sich-verlaufen steigt um +1.

Schwierig: Ein schwieriges Sumpfhexfeld ist ein tödlicher Ort mit Treibsand- oder Sumpflöchern, giftigen Pflanzen und gefährlichem Wasser. Der SG von Fertigkeitwürfen für

Überlebenskunst zum Überleben in der Wildnis steigt um +5. Behandle die Bewegungsrate der Gruppe hinsichtlich Reisen und Erkunden auf den Tabellen 3-1 und 3-2 als um eine Kategorie langsamer.

Merkmale: In dem Hexfeld könnte die Behausung einer Sumpfkreatur liegen (z.B. einer Vettel), eine versunkene Ruine, eine breite Wasserschneise oder ein seichter See.

Jagdrevier: Angriffe können in diesem Hexfeld mit gleicher Wahrscheinlichkeit an Land wie aus dem Wasser heraus erfolgen. Die Chance einer Zufallsbegegnung steigt um +25%.

Ressourcen: In Sümpfen findet man hauptsächlich medizinische Pflanzen und Kräuter.

Geheimnisse: Unglückselige Entdecker sind im Sumpf gestorben und haben ihre Ausrüstung zurückgelassen. Mit einem Fertigkeitwurf für Überlebenskunst gegen SG 25 können die SC Ausrüstung im Wert von 10 GM x Charakterstufe bergen.

Wald

Ein gewöhnliches Waldhexfeld kann jeder beliebige Wald sein: Es kann sich um kleine Baumgruppen in den Tieflanden handeln, um dichte Nadelwälder in der Taiga, üppige Tropenschungel oder auch überwucherte und wilde Obstaine aus alter Zeit.

Schwierig: Ein schwieriger Wald ist ein gefährlicher Ort voller morscher Bäume, die ohne Vorwarnung umstürzen können, verdrehten Sensenbäumen, die sich auf ihre Opfer stürzen, oder Hexenlichtern, welche Expeditionen in die Irre führen. Pro Stunde, die man durch einen schwierigen Wald reist, besteht eine Chance von 5%, dass ein Baum umstürzt. Der SG von Fertigkeitwürfen für Überlebenskunst gegen Sich-Verlaufen steigt um +5.

Merkmale: Ein Waldhexgebiet könnte eine Ansammlung gewaltiger alter Bäume aufweisen oder eine nur in dieser Region vorkommende Baumart. In einem alten Wald reduzieren die dichten Wipfel das bis zum Boden vordringende Licht, was Unterholz in Form von zähen Bodendeckern wie Moosen und Farnen zur Folge hat.

Jagdrevier: Diese Art von Waldhexgebiet wird von den Einheimischen oft aufgrund der vielen Pflanzenkreaturen, baumbewohnenden Kreaturen und vielleicht auch wandelnden Bäume mit Ehrfurcht behandelt. Die Chance einer Zufallsbegegnung steigt in diesen Wäldern um 10%.

Ressourcen: Dieses Hexfeld enthält wertvolle Holzvorkommen, medizinische Kräuter oder große Mengen Jagdwild. Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst, um in der Wildnis zu überleben, erhalten einen Bonus von +5.

Geheimnisse: Ein Waldhexfeld mit einem Geheimnis weist dichten Nebel oder tiefe Schatten auf, welche die vollständige Erkundung des Feldes sehr zeitraubend machen. Der Zeitaufwand steigt um +50%.

Wasser

Egal ob Fluss, See oder Ozean, dieses Hexfeld ist hauptsächlich von Wasser bedeckt. Wenn die SC nicht schwimmen können oder nicht über Boote verfügen, sind Seen und Meere Hindernisse, um die sie herumreisen, statt sie zu durchqueren. Die Ufer des Wasserhexfeldes entsprechen der angrenzenden Geländeart.

Schwierig: Stromschnellen, starke Strömungen und Unterwasserstrudel machen das Wasser schwerer zu passieren. Der SG von Fertigkeitwürfen für Schwimmen zum Durchqueren dieser Gewässer steigt um +5.

Merkmale: Das Hexfeld gehört zu einem großen oder wohlbekannteren Flusslauf oder es gibt eine stabile Brücke, die ein leichtes Überqueren ermöglicht.

Jagdrevier: Dieses Hexfeld kann aquatische Raubtiere beherbergen oder opportunistische Jäger, die darauf warten, dass ihre Beute zum Wasser kommt. Die Chance einer Zufallsbegegnung steigt um +10% oder um +25%, falls die SC die meiste Zeit im Wasser verbringen.

Ressourcen: In diesem Hexfeld gibt es Massen an Fischen, Krustentieren und/oder Perlen. In manchen Fällen handelt es sich auch um Frischwasser statt um das verseuchte Wasser oder Salzwasser der umliegenden Hexfelder.

Geheimnisse: Das Hexfeld könnte eine Insel enthalten, eine Verbindung zur Ebene des Wassers oder eine Quelle mit magischen Kräften.

Wüste

Eine Wüste ist jede Art von Gelände, in dem nur wenig Regen fällt. Das Klima kann warm, gemäßigt oder kalt sein.

Dieser Abschnitt befasst sich hauptsächlich mit warmen und gemäßigten Wüsten. Eine kalte Wüste ist meistens eine Tundra, welche sich von der Jahreszeit abhängig wie eine andere Geländeart verhält: Den Gutteil des Jahres über ist sie von einer Schicht Permafrost bedeckt, die für hartes, stabiles Gelände sorgt, das wie eine Ebene behandelt wird. Während der warmen Jahreszeit aber taut der Permafrost und verwandelt das Gelände in Schlamm und Matsch, so dass es als Sumpf behandelt wird.

Schwierig: Eine schwierige Wüste ist ein gefährlicher Ort voller Sanddünen, Treibsandlöchern, Geröll, Sandstürmen oder Schluchten. Die seltenen Regenfälle können blitzartige Überschwemmungen verursachen, die alles forttragen oder ertränken, was sich in ihrem Weg befindet, da der ausgetrocknete Boden die Flüssigkeit nicht rasch genug aufnehmen kann. Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst gegen Sich-Verlaufen oder um die Orientierung wiederzufinden, erhalten einen Bonus von +1 in diesem Hexfeld. Der SG von Fertigkeitwürfen für Überlebenskunst zum Nahrung finden oder um anderweitig in der Wildnis zurechtzukommen, steigt dagegen um +5.

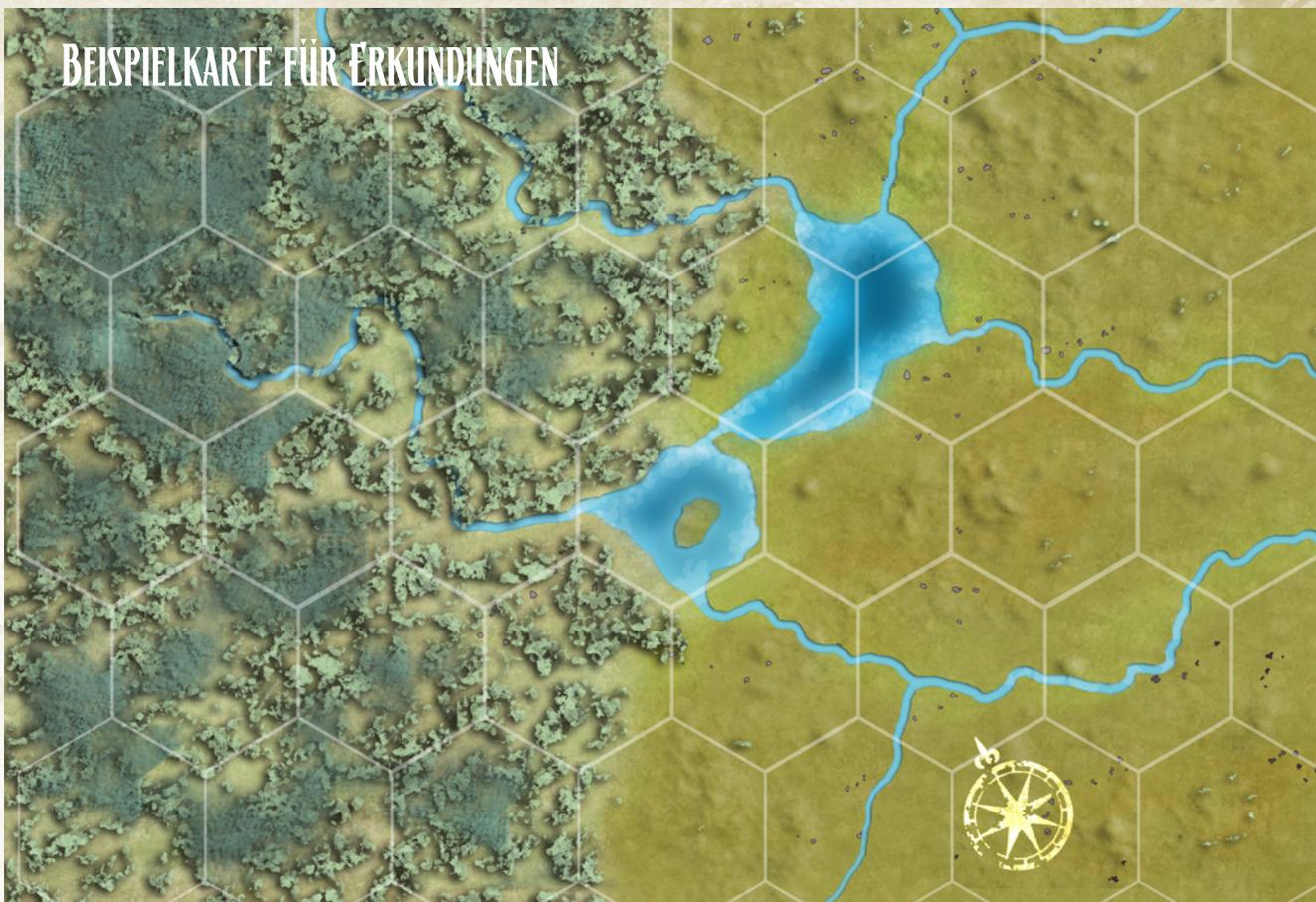
Behandle eine blitzartige Überschwemmung wie einen Erdbeben (*Grundregelwerk*, S. 429). Allerdings werden Kreaturen nicht unter Fels begraben und ersticken dort, sondern gelangen unter Wasser und müssen den Atem anhalten, um nicht zu ertrinken.

Merkmale: Ein Wüstenhexfeld könnte eine Stadt oder eine Gruft enthalten, welche lange unter dem Sand begraben war, eine oder mehrere Geoglyphen, einen ungewöhnlichen Tafelberg, eine majestätische Schlucht, eine Teergrube oder eine Oase. Eine hohe Struktur wie ein Tafelberg oder eine Turmuine kann als Orientierungs- oder Aussichtspunkt genutzt werden, um einen besseren Blick auf die Umgebung zu erlangen. Andere Merkmale könnten verborgene Schätze, Leylinien oder Sternkonstellationen sein.

Jagdrevier: Das Hexfeld könnte die Heimat einer oder mehrerer Arten fliegender Raubtiere sein wie Drachen und Sphingen. Es kann giftige Monster geben, welche verwundete Beute über weite Strecken verfolgen können, oder unterirdisch lebende Kreaturen, welche mittels Graben und ähnlichen Taktiken aus dem Hinterhalt angreifen. Die Wüste könnte auch das Zuhause nomadischer Räuber, Elementargeister oder Elementaren passend zur Art der Wüste sein. Die Chance einer Zufallsbegegnung in solchen Wüsten steigt um +10%.

Ressourcen: Dieses Hexfeld könnte wertvolle Erze, Wasser (z.B. in Form einer Oase) oder seltene, aber nützliche Pflanzen enthalten (z.B. Kakteen, aus denen Medizin oder exotische Getränke gefertigt werden).

BEISPIELKARTE FÜR ERKUNDUNGEN



© 2014 PAIZO INC. PERMISSION GRANTED TO PHOTOCOPY FOR PERSONAL USE ONLY.

Geheimnisse: Ein Hexfeld mit einem Geheimnis könnte Wanderdünen, säurehaltige Winde, giftiges Gelände, elementare Portale oder andere Seltsamkeiten enthalten, welche seine Geheimnisse verbergen.

Halb in der Wüste vergrabene Ruinen könnten immer noch vergessene Schätze enthalten oder bereits geplündert worden sein. Ruinen können Schutz vor Stürmen bieten oder als Behausung von Monstern dienen. SC, die in diesen Ruinen Schutz suchen, erleiden keine Effekte durch Stürme und ähnliche Gefahren, allerdings steigt die Wahrscheinlichkeit einer Zufallsbegegnung um +25%.

ZUFÄLLIGE KARTENGESTALTUNG

Nicht jeder hat die Zeit, eine detaillierte Karte für die Kampagne zu erschaffen. Auf Seite dieser Seite befindet sich eine Beispielkarte, die kopiert und leicht eingesetzt werden kann. Du kannst mit deinen Spielern auch mit den folgenden Regeln während des Spiels völlig neue Karten erschaffen. Dies kann deinen Spielern die Fähigkeit verleihen, die unerforschte Welt in ihrer Nähe zu entdecken. Die folgenden Optionen sind absichtlich allgemein gehalten und beziehen sich auf gemäßigtes Gelände. Passe sie entsprechend an deine Kampagne an. In einem eisigen Ödland könnten Ebenenhexfelder große Weiten eisigen Bodens darstellen, während sie in trockenem Wüstenklima große Alkaliebene sein können. Verwende diese Beispiele als Ausgangspunkte für eine einzigartige Entdeckerkampagne.

Wenn du eine neue Karte generierst, dann beginne damit, dass du ein Hexfeld auf der noch leeren Karte als Ausgangspunkt bestimmst. Bestimme als nächstes die Geländeart

dieses Ausgangspunktes (z.B. eine Ortschaft in einem Waldhexfeld). Nun liegt es an deinen Spielern, Richtung und Tempo der Erkundungen zu bestimmen. Lass sie die Richtung festlegen und dann abwechselnd das nächste Hexfeld generieren, indem sie 1W20 jeweils zwei Mal rollen, um Geländeart und Geländeelement für dieses Hexfeld mit Hilfe der folgenden Tabellen zu bestimmen.

W20	GELÄNDEART
1-2	Berge
3-5	Ebene
6-8	Hügel
9-10	Sumpf
11-13	Wald
14	Ortschaft
15-16	Wasser
17-20	Wie vorangegangene Geländeart

W20	GELÄNDEELEMENT
1-3	Schwierig
4-6	Merkmal
7-10	Jagdrevier
11-12	Ressource
13-14	Geheimnis
15-20	Gewöhnlich

GEFAHREN

Gefahren sind gefährliche Hindernisse oder Ereignisse, die mit der Geländeart des Hexfeldes in Bezug stehen. Sie stehen für Naturkatastrophen, schlechtes Wetter und Unglücke, denen eine Expedition zum Opfer fallen kann. Sie sollen die

Reisen der SC bei der Erkundung der Welt lebendiger gestalten. Neben diesen Gefahren kannst du auf zum Gelände passende Gefahren zurückgreifen, die im *Grundregelwerk* auf den Seiten 424-433 aufgeführt werden. Wenn die Auswirkungen einer Gefahr abgearbeitet wurden, behandelst du das Hexfeld wie einen normalen Vertreter des jeweiligen Geländes.

Dürre (jedes)

Egal ob aufgrund von Wassermangel, einer Seuche oder feindlicher Magie, die Pflanzen und Tiere in diesem Hexfeld leiden. Eine Dürre betrifft dieses Feld und alle angrenzenden, unerforschten Hexfelder und hält 1W4+2 Wochen an. Der SG von Fertigkeitwürfen für Überlebenskunst, um in der Wildnis zurechtzukommen, steigt während einer Dürre um +5.

Giftgase (Sumpf, Wüste)

In Sümpfen können unter der Oberfläche Taschen brennbarer Gase entstehen, welche dann in gewaltigen Eruptionen ausbrechen und dabei Felsen, Schlamm und Geröll mit beängstigender Macht in alle Richtungen schleudern. In einer Wüste treten giftige Dämpfe aus natürlichen Abluftöffnungen oder alten Minenschächten aus oder sie sind das Resultat magischer Katastrophen. Sie vergiften oder mutieren nahe Kreaturen.

In einem Sumpf können SC einen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 15 ablegen, um Gasgeruch und Bodenwölbungen oder Blasenbildungen zu entdecken, ehe die Gasblase platzt. Die Explosion verursacht 2W6 Punkte Wuchtschaden in 6 m Radius oder 4W6 Punkte Feuerschaden, sollte es im Wirkungsgebiet offenes Feuer geben.

In einer Wüste können SC die Dämpfe mittels eines Fertigkeitwurfes für Wahrnehmung gegen SG 15 entdecken und ihnen ausweichen, ehe sie zu Schaden kommen. Ansonsten müssen sie Zähigkeitswürfe gegen SG 15 bestehen, um nicht 1W4 Punkte KO-Schaden zu erleiden und für 10 Minuten unter Übelkeit zu leiden.

Schlechtes Wetter (jedes)

Unter schlechtem Wetter fällt alles von leichten Regenfällen bis hin zu heftigen Stürmen (*Grundregelwerk*, S. 438). Es kann zu Blitzeinschlägen und Überflutungen, Erdbeben und anderen natürlichen Gefahren kommen.

Staubteufel (Ebene, Hügel, Wüste)

Ein Staubteufel ist ein Wirbelwind, der mit keinem Sturm in Verbindung steht. Meist tritt er in Regionen auf, wo kaum oder keine Erde den Fels bedeckt. Behandle ihn wie einen Staubsturm (*Grundregelwerk*, S. 438), Sandsturm (*Grundregelwerk*, S. 438) oder Tornado (*Grundregelwerk*, S. 439).

Steppenbrand (Ebene, Hügel)

Steppenbrände werden oft durch Blitze oder unvorsichtig angelegte Lagerfeuer entfacht. Sie entsprechen Waldbränden (*Grundregelwerk*, S. 426), können aber auf die doppelte Entfernung wahrgenommen werden. Ein in ihnen eingeschlossener SC legt nur alle 10 Runden Rettungswürfe gegen Hitzeschaden ab.

Vulkanisches Beben (Berg, Hügel)

Aktive Vulkane sind zwar selten, doch auch ruhende Vulkane können Beben erzeugen. Diese Beben halten 1W4 Runden bis 2W6 Minuten lang an und erhöhen den SG von Fertigkeitwürfen für Klettern um +2. Sie können Erdbeben auslösen oder Höhlen oder Klippen zum Einsturz bringen wie der Zauber *Erdbeben*.

FEILSCHEN

Ein Gegenstand ist nur so viel wert, wie jemand dafür bezahlen will. In den Augen eines Kunstsammlers mag eine scheinbar zufällig bunt bekleckste Leinwand ein Meisterwerk sein und eine Priesterin könnte einen verwitterten Kieferknochen für ein Relikt eines Heiligen halten. Die folgenden Regeln bieten eine Möglichkeit, den Verkaufsvorgang auszuspielen, egal ob es um Güter aus einer Gruft, dem Schlafzimmer eines Barons oder dem Hort eines Drachen geht. Zudem können die Spieler so zu örtlichen Hehlern, Geldwäschern, Antiquaren und besessenen Kunstsammlern Kontakt aufnehmen.

WERTFESTSTELLUNG

Die Fertigkeit Schätzen ermöglicht es Charakteren, den Wert eines Gegenstandes genau zu bestimmen. Die hohen Künste des Juweliers, Antiquars und Bücherliebhabers sind aber umfangreich. Wertvolle Gemälde könnten unter Ruß und dem Dreck der Jahre verborgen und unglaublich seltene Bücher in zerfetzte Ledereinbände gebunden sein. Da ein Scheitern eine ungenaue Schätzung bedeutet, sollte der SL den Fertigkeitwurf im Geheimen ablegen.

FEILSCHENREGELN

In der Regel kann ein Charakter einen Gegenstand für die Hälfte des aufgeführten Preises verkaufen (siehe *Grundregelwerk*, S. 140). Auf diese Weise soll verhindert werden, dass Spieler alles unnötig in die Länge ziehen, nur weil sie unbedingt zusätzliche 10 GM bei einem 10.000 GM-Gegenstand heraus schlagen wollen. Es erhält auch das Spielgleichgewicht, da es Spielern nicht möglich wird, durch Feilschen die Richtlinien für Reichtum nach Stufe zu umgehen, indem sie billig einkaufen und teuer verkaufen. Unter normalen Umständen bietet die „zum halben Preis verkaufen“-Regel einen fairen Preis für gewöhnliche Gegenstände.

Bei seltenen oder einzigartigen Gegenständen oder in bestimmten Fällen mag der SL aber Feilschen gestatten oder sogar dazu ermutigen. Beachte aber, dass dabei in der Regel ein Spieler im Rampenlicht steht, dessen SC mit einem NSC spricht und feilscht, während die anderen warten und wahrscheinlich Däumchen drehen – schließlich ist es meist nicht sonderlich interessant, einem anderen beim Feilschen zuzusehen. Feilschen sollte daher eher die Ausnahme sein und nur passieren, wenn es der Handlung dient und für diese wichtig ist.

Durch die Nutzung der Feilschenregeln gibt ein Spieler auch teilweise die Kontrolle über die Entscheidungen seines SC ab und riskiert es, zu scheitern und am Ende weniger Geld zu erhalten.

Schritt 1: Der Verkäufer bietet an

Der Verkäufer schlägt dem Käufer einen Preis vor. Sollte dieser den tatsächlichen Wert des Gegenstandes um mehr als 150% übersteigen, weigert sich der Käufer zu feilschen. Der Verkäufer akzeptiert nicht weniger als 75% seines Vorschlages.

Schritt 2: Wertbestimmung

Der Käufer entscheidet sich, entweder einen Fertigkeitwurf für Schätzen abzulegen, um den Wert des Gegenstandes einzuschätzen, oder einen Fertigkeitwurf für Motiv erkennen gegen den Wurf des Verkäufers für Bluffen; scheitert er im letzteren Fall, geht er davon aus, dass der genannte Preis fair ist. Sollte der Verkaufspreis der Schätzung des Wertes durch den Käufer entsprechen, ist kein Fertigkeitwurf für Motiv erkennen erforderlich und der Käufer glaubt dem Verkäufer.

Mehrere Gegenstände können zusammen verkauft werden. Sollte der Käufer nur imstande sein, den Wert eines Teiles der Gegenstände zu bestimmen, legt er einen Fertigkeitswurf für Motiv erkennen oder Schätzen in Abhängigkeit davon ab, worin er über mehr Fertigkeitstränge verfügt.

Der SL kann einem SC gestatten, den Fertigkeitswurf für Motiv erkennen oder Schätzen durch einen Wurf für eine passende Wissensfertigkeit zu ersetzen, z.B. Wissen (Arkane) beim einem seltenen Buch über Magie. Er kann den Fertigkeitswurf auch modifizieren, um Spezialkenntnisse oder völlige Unwissenheit hinsichtlich einer bestimmten Gegenstandsart oder auch gutes Rollenspiel und beleidigendes Auftreten gegenüber einem NSC-Käufer oder -Verkäufer widerzuspiegeln.

Schritt 3: Gebotsunterschied bestimmen

Der Gebotsunterschied ist ein aus dem Preis oder Wert des Gegenstandes errechneter Prozentwert, um den sich das Erst- und Letztgebot des Käufers voneinander unterscheiden.

Um ihn zu bestimmen, lass den Käufer einen Fertigkeitswurf für Bluffen gegen den Wurf des Verkäufers für Motiv erkennen ablegen. Der Gebotsunterschied beträgt 2% + 1% pro Punkt, um den das Ergebnis des Fertigkeitswurfes für Bluffen das des Wurfes für Motiv erkennen übersteigt (Minimum 0%).

Schritt 4: Angebot

Das Erstgebot ist das erste Gegenangebot des Käufers zum Preis des Verkäufers. Das Letztgebot ist die Maximalsumme, welche der Käufer zu zahlen bereit ist. Egal wie lange gefeilscht wird, der Käufer wird niemals mehr als sein Letztgebot bezahlen. Wenn der Verkäufer 1.000 GM verlangt, könnte das Erstgebot des Käufers 800 GM und sein Letztgebot 900 GM betragen. Diese Gebote richten sich danach, wie der Käufer den Gegenstandswert im Vergleich zum geforderten Preis des Verkäufers einschätzt.

Fair (Motiv erkennen oder Schätzen): Sollte der geforderte Preis den vom Käufer angenommen Wert des Gegenstandes nicht übersteigen, dann ziehe den Gebotsunterschied vom Verkaufspreis ab, um das Letztgebot zu erhalten. Ziehe den Gebotsunterschied x2 vom Verkaufspreis ab, um das Erstgebot zu erhalten.

Unfair (Schätzen): Sollte der Käufer aufgrund seines Fertigkeitswurfes für Schätzen glauben, dass der Gegenstand weniger wert ist, als der vom Verkäufer geforderte Preis, dann ziehe den Gebotsunterschied von dem Wert ab, auf den der Käufer gekommen ist, um das Letztgebot zu erhalten. Ziehe den Gebotsunterschied x2 von dem Wert ab, auf den der Käufer gekommen ist, um das Erstgebot zu erhalten.

Unfair (Motiv erkennen): Sollte der Käufer aufgrund seines Fertigkeitswurfes für Motiv erkennen glauben, dass der vom Verkäufer geforderte Preis zu hoch ist, dann ziehe den Gebotsunterschied x2 vom Verkaufspreis ab, um das Letztgebot zu erhalten. Ziehe den Gebotsunterschied x4 vom Verkaufspreis ab, um das Erstgebot zu erhalten.

Schritt 5: Feilschen

Der Käufer beginnt den Prozess des Feilschens, indem er sein Erstgebot gegen den verlangten Preis des Verkäufers setzt. Dieser Schritt wiederholt sich, bis sich Käufer und Verkäufer auf einen Preis einigen oder eine Seite die Verhandlungen beendet.

Gegenangebot liegt unter dem Letztgebot: Wenn der Verkäufer seinen Preis unter das Letztgebot des Käufers senkt, dann lass den Verkäufer einen Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 15 + CH-Modifikator des Verkäufers ablegen. Bei Erfolg akzeptiert der Käufer diesen neuen Preis und kauft den Gegenstand, andernfalls bleibt er bei seinem Erstgebot. Der Verkäufer kann den Fertigkeitswurf für Diplomatie wiederholen, allerdings steigt der SG um +5, sofern er nicht zugleich den verlangten Preis senkt.

Gegenangebot entspricht Letztgebot: Wenn der Verkäufer seinen Preis auf das Letztgebot des Käufers senkt, dann lass den Verkäufer einen Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 20 + CH-Modifikator des Verkäufers ablegen. Bei Erfolg akzeptiert der Käufer diesen neuen Preis und kauft den Gegenstand. Andernfalls bietet der Käufer an, den Gegenstand zu einem Preis zu erwerben, der zwischen seinem Erst- und dem Letztgebot liegt. Der Verkäufer kann den Fertigkeitswurf für Diplomatie wiederholen, allerdings steigt der SG um +5, sofern er nicht zugleich den verlangten Preis senkt.

Gegenangebot übersteigt Letztgebot: Wenn der Verkäufer seinen Preis senkt, aber immer noch mehr verlangt, als der Käufer eigentlich zu zahlen bereit ist (also der Verkaufspreis über dem Letztgebot liegt), dann lass den Verkäufer einen Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 25 + CH-Modifikator des Verkäufers ablegen. Bei Erfolg bietet der Käufer an, den Gegenstand zu einem Preis zu erwerben, der zwischen seinem Erst- und dem Letztgebot liegt. Andernfalls hält er an seinem Erstgebot fest. Scheitert der Fertigkeitswurf um 5 oder mehr, fühlt sich der Käufer beleidigt und senkt sein Gebot oder weigert sich gänzlich, mit dem Verkäufer weiter zu feilschen. Der Verkäufer kann den Fertigkeitswurf für Diplomatie wiederholen, allerdings steigt der SG um +5, sofern er nicht zugleich den verlangten Preis senkt.

Beispiel

Orschok besitzt einen juwelenbesetzten Götzen im Wert von 1.800 GM, den er fälschlich auf 2.000 GM geschätzt hat. Er versucht, ihn für 2.200 GM an einen Kunstsammler zu verkaufen im Wissen, dass der Sammler einen niedrigeren Preis anbieten wird. Dem Sammler gelingt der Fertigkeitswurf für Schätzen, so dass er den korrekten Wert des Götzen erkennt. Als nächstes legt er einen Fertigkeitswurf für Bluffen gegen Orschoks Wurf für Motiv erkennen ab; hier übertrifft er Orschok um 1, so dass der Gebotsunterschied 3% (Grundwert 2% + 1% pro Punkt Differenz) beträgt. Da der Sammler glaubt, dass der Götze weniger wert ist als der verlangte Verkaufspreis, liegt sein Erstgebot um 6% unter dem von ihm geschätzten Wert (1.692 GM) und das Letztgebot um 3% unter dem von ihm geschätzten Wert (1.746 GM). Als der Sammler sein Erstgebot abgibt, senkt Orschok den Verkaufspreis auf 2.000 GM. Dieser neue Verkaufspreis liegt über dem Letztgebot des Sammlers, so dass Orschok einen Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 25 + CH-Modifikator des Käufers bestehen muss, um den Sammler interessiert zu halten. Der Fertigkeitswurf für Diplomatie gelingt, so dass der Käufer sein Gebot auf 1.740 GM erhöht (dies liegt zwischen seinem Erst- und Letztgebot). Orschok glaubt nicht, dass



MAGIE UND FEILSCHEN

Ein skrupelloser Charakter könnte Magie einsetzen, um Käufer zu bezaubern oder anderweitig zu täuschen, damit sie überhöhte Verkaufspreise akzeptieren. Schon etwas Einfaches wie *Person bezaubern* kann den SG von Fertigkeitwürfen für Diplomatie und Motiv erkennen um 5 zugunsten des Zauberkundigen während der ganzen Verhandlung verändern. Eine entsprechende *Einflüsterung* kann ein einzelnes Würfelergebnis um 10 zugunsten des Zauberkundigen verändern. Sollte der Käufer später erkennen, dass die Verhandlungen magisch beeinflusst wurden, könnte er weitere Geschäfte mit dem Zauberkundigen verweigern und sein Geld zurückholen wollen oder ihn zumindest bei den örtlichen Behörden melden.

der Sammler noch viel höher gehen wird, und entschließt sich, nach einen anderen Käufer zu suchen.

Später versucht Orschok, den Götzen einem Gewürzhändler zu verkaufen, der das Götzenbild interessant findet, von Kunst aber keine Ahnung hat. Orschok verlangt zu Beginn wieder 2.200 GM. Der Fertigkeitwurf des Händlers für Motiv erkennen schlägt Orschoks Wurf für Bluffen, so dass der Händler erkennt, dass der Verkaufspreis nicht fair ist. Der Händler legt nun seinerseits einen Fertigkeitwurf für Bluffen gegen Orschoks Wurf für Motiv erkennen ab und schlägt den Verkäufer um 4; der Gebotsunterschied liegt somit bei 6% (Grundwert 2% + 1% pro Punkt Differenz). Das Erstgebot des Händlers liegt 12% unter Orschoks Verkaufspreis (1.936 GM) und das Letztgebot 6% darunter (2.068 GM). Orschok senkt seinen Verkaufspreis auf 2.000 GM. Dies ist weniger als das Letztgebot des Händlers, so dass Orschok nun einen Fertigkeitwurf für Diplomatie gegen SG 15 + CH-Modifikator des Händlers ablegt. Dieser gelingt ihm und der Händler akzeptiert Orschoks Verkaufspreis von 2.000 GM, zu dem er den Götzen erwirbt.

NSC-SAMMLER

Der SL kann ein paar NSC als Sammler, Händler oder Antiquare definieren, welche an ungewöhnlichen Gegenständen interessiert sind, die Abenteurer zum Teil finden. Wenn die SC im Laufe der Zeit zu solchen Sammlern eine freundliche Beziehung aufbauen, kann der SL den Grundwert für die Berechnung des Gebotsunterschieds auf 1% oder sogar 0% reduzieren, insbesondere wenn die SC den NSC Dinge anbieten, welche diese jeweils speziell interessieren. Wenn die SC sich aber mit einem oder mehreren Käufern anlegen, könnte der Grundwert für die Berechnung des Gebotsunterschieds auf 5% oder höher steigen oder die Käufer könnten sich gänzlich weigern, mit den SC etwas zu tun haben zu wollen.

ÜBERANGEBOT

Sollten die SC viele gleiche, haltbare Güter anbieten wollen, könnte der SL die Angebote der Käufer um 10% senken, um die Sättigung des örtlichen Marktes zu reflektieren. Ein von Wachen patrouillierten Grenzdorf hätte z.B. stets Verwendung für *Bolzen +1*, könnte aber mit einer Wagenladung Stachelketten [Meisterarbeit] kaum etwas anfangen, so dass Erst- und Letztgebot für die Stachelketten um 10% niedriger lägen.

HANDELSGÜTER

Handelsgüter (*Grundregelwerk*, S. 140) sind vom Feilschen selbst unter außergewöhnlichen Umständen ausgenommen.

GEFÄHRTEN

In einer gewöhnlichen Kampagne kontrolliert jeder Spieler einen Charakter. Es gibt aber unterschiedliche Möglichkeiten, sich vorübergehend oder dauerhaft der Unterstützung eines Gefährten zu vergewissern, z.B. eines Tiergefährten, eines Gefolgsmanns, eines Eidolons oder eines Vertrauten. Die Vorteile, eine zweite Kreatur im Kampf zu kontrollieren, dürften auf der Hand liegen, allerdings haben Gefährten auch durchaus Nachteile und setzen voraus, dass du ihre Rolle und die des SL verstehst, wenn es darum geht, die Handlungen der Kreatur zu bestimmen. Dieser Abschnitt befasst sich mit den üblichen Problemen, welche bei Gefährten und den Charakteren auftreten, die sich ihrer bedienen:

Gefährten kontrollieren

Wie ein Gefährte funktioniert, hängt von der Kampagne und dem Wesen, der Intelligenz und den Fähigkeiten des Gefährten ab. In manchen Fällen sind die Regeln nicht spezifisch hinsichtlich der Frage, ob der Gefährte von dir oder vom SL kontrolliert wird. Wenn du die völlige Kontrolle hast, ist der Gefährte eigentlich wie ein zweiter SC, der wie ein richtiger SC alles macht, was du willst. Wenn der SL dagegen die Kontrolle hat, kannst du Vorschläge machen oder den Gefährten zu beeinflussen versuchen, allerdings bestimmt der SL, ob die Kreatur bereit und fähig dazu ist.

Verschiedene Aspekte von Kontrolle

Ob du oder der SL einen bestimmten Gefährten kontrollieren, hängt hauptsächlich davon ab, wie intelligent und unabhängig die Kreatur ist.

Nicht-intelligente Gefährten: Ein nicht-intelligenter Gefährte (ein Gefährte mit tierhafter Intelligenz) ist dir wie ein gut ausgebildeter Hund treu ergeben. Die Kreatur ist darauf konditioniert, deinen Befehlen zu folgen, in seinem Verhalten aber durch seine Intelligenz eingeschränkt. Sie ist nicht zu altruistischen, moralischen Entscheidungen fähig und könnte sich nicht nobel aufopfern, um einen anderen Charakter zu retten. Tiergefährten, das Reittier eines Ritters und erworbene Kreaturen wie gewöhnliche Pferde und Wachhunde fallen in diese Kategorie. Solche Gefährten werden in der Regel vom SL kontrolliert. Du kannst sie mittels der Fertigkeit Mit Tieren umgehen anweisen, doch wie sie sich genau verhalten, ist Sache des SL.

Intelligente Gefährten: Ein intelligenter Gefährte (eine Kreatur, welche Sprache versteht und wenigstens über einen Intelligenzwert von 3 verfügt), wird als dein Verbündeter betrachtet und gehorcht deinen Vorschlägen und Befehlen nach besten Kräften. Dies heißt nicht, dass er blind selbstmörderische Befehle befolgt. Er vertritt aber deine Interessen und tut sein Möglichstes, um dich am Leben zu erhalten. Die Reittiere von Paladinen, Vertraute und Gefolgsleute fallen in diese Kategorie und sind meisten spielerkontrollierte Gefährten.

Eidola: Eidola liegen außerhalb dem üblichen Verhältnis von Gehorsam und Intelligenz. Es sind intelligente Wesen, die magisch an dich gebunden sind. Egal ob du dieses Verhältnis als freundschaftlich oder zwangsweise darstellst, das Eidolon gehorcht dir, außer ein Befehl soll es nur erniedrigen. Ein Eidolon würde dem Befehl eines grausamen Paktmagiers folgen, ein Kind aus einem brennenden Gebäude zu retten, im Wissen, dass es der Feuerschaden im schlimmsten Fall verbannen würde. Es würde aber nicht auf einen Scheiterhaufen treten, nur weil der Paktmagier es befiehlt. Ein Eidolon ist

normalerweise ein spielerkontrollierter Gefährte, wobei der SL untersagen kann, dass das Eidolon extreme Befehle ausführt, die ihm unnötiges Leid zufügen.

Magische Kontrolle: *Person beherrschen, Person bezaubern* und ähnliche Effekte verwandeln einen NSC für begrenzte Zeit in einen Gefährten. Die meisten bezauberungsartigen Effekte stimmen das Ziel dir gegenüber freundlich; es muss deinen Bitten nur Folge leisten, wenn sie nachvollziehbar und verhältnismäßig sind, und es legt dabei eigene Maßstäbe zugrunde. Nur wenige Kreaturen würden „übergib mir alle deine Wertsachen“ oder „lass dir diese Handschellen anlegen“ als nachvollziehbare Bitte eines Freundes auffassen. Du musst eventuell Fertigkeitwürfe für Diplomatie oder Einschüchtern ablegen, um einen bezauberten Verbündeten zu beeinflussen, wobei der SL das letzte Wort hat, was passiert. Das Ziel eines Bezauberungseffektes betrachtet dich zwar als Freund, doch die anderen SC sind ihm bestenfalls egal, so dass es auf ihre Bitten nicht reagieren wird. Eine Kreatur unter einem Beherrschungseffekt ist eher eine Marionette, die du zu allem zwingen kannst, was nicht selbstmörderisch oder ihrem Wohlergehen abträglich ist. Behandle sie als spielerkontrolliert, aber der SL legt für sie Rettungswürfe ab, um unpassenden Befehlen zu widerstehen.

Gewöhnliche Ausnahmen: Manche Gefährten sind Ausnahmen, z.B. ein intelligenter Gefährte, der dir gegenüber keine sonderliche Loyalität verspürt, wie es bei einer angeheuertem Wache der Fall wäre. Dies gilt auch für dir treue schwächere Diener, denen aber die Fähigkeiten oder Mittel fehlen, um dir bei deinen Abenteuern zu helfen, oder gerufene Externare (z.B. *Verbündete aus den Ebenen*), welche sich zu einem bestimmten Dienst bereiterklären, aber dennoch über einen Selbsterhaltungstrieb verfügen. Du kannst Bluffen, Diplomatie und Einschüchtern einsetzen, um solche Gefährten zu beeinflussen, aber der SL hat das letzte Wort, was sie tun. Ein SC könnte z.B. Drohungen aussprechen, um eine Karawanenwache dazu zu bringen, einen Oger für ein paar Runden aufzuhalten, oder um seine übereifrigen Anhänger davon abzuhalten, über einen rivalisierenden Abenteurer herzufallen. Der SL trifft aber letztendlich die Entscheidung, ob die Wache nach dem ersten Treffer fortläuft oder die Anhänger angreifen, wenn sie provoziert werden.

Der SL kann von den aufgeführten Vorschlägen abweichen und z.B. einem Druiden gestatten, einen Tiergefährten direkt zu kontrollieren, eine gleichrangigere oder antagonistischere Beziehung zwischen einem Paktmagier und einem Eidolon erzeugen oder eine lehrmeisterhafte Beziehung zwischen einem erfahrenen Schlachtross und einem jungen Paladin ausspielen, der dessen Treue geerbt hat. Ehe du einen Charakter mit einer Gefährtenkreatur erschaffst oder dich entscheidest, einen Gefährten im Spiel hinzuzufügen, sollte der SL jedem erklären, wie viel Einfluss du und er selbst jeweils auf die Taten der Kreatur haben. Auf diese Weise ist jeder vollständig über alle Aspekte hinsichtlich des Umgangs mit dem Gefährten informiert.

Die Einzelheiten hinsichtlich der Kontrolle eines Gefährten variieren je nach Kampagne. Eine

gnadenlose Kampagne, in welcher Tiergefährten nur das tun können, was auch echten Tieren möglich ist, zwingt dies den SL, dich davon abzuhalten, hinsichtlich des Einsatzes des Gefährten nicht zu kreativ zu werden. Eine hochfantastische Kampagne, in der Vertraute für die Handlung fast so wichtig sind wie die SC selbst (oder von anderen Spielern als Beinahe-SC dargestellt werden), bietet einen gänzlich anderen Eindruck und sorgt für interessante, rollenspielerische Gelegenheiten.

Eine böse Kampagne, in der die Gefährten unwillige Sklaven der SC sind, erzeugt eine Dynamik, bei welcher die SC versuchen, so viel wie möglich für sich herauszuschlagen. Sie nutzen ihre Gefährten aus und opfern und ersetzen sie vielleicht sogar, wenn es erforderlich ist – d.h. sie behandeln sie eher als lebende Werkzeuge und nicht als zögerliche Verbündete.

Zu beachtende Punkte

Der SL sollte mehrere Faktoren bedenken, wenn Gefährten betroffen sind. Er kann mit ihnen verfahren wie oben vorgeschlagen oder Änderungen vornehmen, um dir mehr oder weniger Kontrolle zu verleihen.

Spielerleichterung: Eine Änderung, wer einen Gefährten kontrolliert, kann das Spiel für den SL leichter oder schwerer machen. Wenn er einen Gefolgsmann im Kampf kontrollieren muss, ist das eine weitere Sache, mit der er sich befassen muss. Er muss sich die Taktik und Motivation eines Gefolgsmannes merken und beachten, wie sich dies im Kampf auswirkt, dabei aber zugleich sein eigenes Wissen über die Monster vom Wissen des Gefolgsmannes trennen – andernfalls könnte der Gefolgsmann mit überlegener Taktik die SC in den Schatten stellen. Wenn du dagegen seine Handlungen steuerst (und der SL sich immer noch ein Einspruchsrecht vorbehält), nimmst du ihm Arbeit ab und kannst interessantes taktisches Vorgehen von dir und deinem Gefolgsmann planen, so wie ihr es während eurer bisherigen gemeinsamen Zeit sicher erarbeitet hättet.

Wenn ein Charakter die volle Kontrolle über zwei Charaktere hat, kann dies auf der anderen Seite das Spiel auch verlangsamen. Wenn du wie gelähmt bist, wenn du Entscheidungen treffen musst, könnte es das Spiel völlig ausbremsen, weil du dich um zwei Charaktere kümmern musst. In diesem Fall sollte der SL vorschlagen, dass ein anderer Spieler den Gefährten führt oder dich bitten, den Gefährten aufzugeben und entsprechende Veränderungen an deinem Charakter vorzunehmen (d.h. anstelle von Anführen ein anderes Talent zu wählen, anstelle eines Druiden-Tiergefährten eine Domäne zu wählen oder als Waldläufer beim Bund des Jägers die Option „Gefährten“ anstelle des Tieres zu wählen).

Spielgleichgewicht: Selbst einfache Veränderungen wie das Zulassen der direkten Kontrolle von Gefährten



durch Spieler haben Auswirkungen auf die Spielmechanismen. Wenn ein Druide beispielsweise vollständige Kontrolle über einen Tiergefährten hat, gibt es keinen Grund für ihn, Fertigkeitenränge in Mit Tieren umgehen zu investieren, so dass er andere, wertvolle Fähigkeiten wie z.B. Wahrnehmung erwerben kann. Sollte ein Magier mit einem Wachhund nicht länger für Fertigungswürfe für Mit Tieren umgehen Bewegungsaktionen aufwenden müssen, damit der Hund angreift, verfügt er jede Runde über den kompletten Satz an Aktionen und eine Dienerkreatur, in die keine zusätzliche Zeit investiert werden muss, um sie „herbeizuzaubern“. Wenn Tiergefährten keine bestimmten Tricks können müssen, kann ein SC jedes Tier wie einen Verbündeten einsetzen und entsprechend strategisch planen, als wäre das Tier viel schlauer als es in Wirklichkeit ist – er könnte es z.B. zum in-die-Zange nehmen nutzen.

Bei intelligenten Gefährten wie z.B. Gefolgsleuten bedeutet dies, dass du die volle Kontrolle über zwei Charaktere besitzt und daher auch doppelt so viele Aktionen durchführen kannst wie die anderen Spieler. Der SL könnte zum Ausgleich verlangen, dass du Ränge in Mit Tieren umgehen investierst, aber keine Fertigungswürfe dafür einfordern, oder auch statt einer Bewegungsaktion eine Freie Aktion verlangen, um ein Tier zu befehligen, allerdings sollte dies festgelegt werden, ehe der Gefährte sich der Gruppe anschließt.

Geteilte Informationen: Wenn du mehrere Kreaturen kontrollierst, tut sich die Frage auf, ob und wie du und deine Gefährten Informationen teilt. Manche Gefährten besitzen besondere Fähigkeiten hierzu, z.B. die empathische Verbindung eines Vertrauten oder die Sinnesverbindung eines Eidolons. Die meisten Gefährten sind aber darauf beschränkt, was sie mit ihren eigenen Sinnen wahrnehmen können. Wenn z.B. ein Magier *Unsichtbares sehen* einsetzt und erkennt, dass sich ein unsichtbarer Schurke in der Ecke aufhält, kann er nicht einfach seinen Wachhund auf diesen hetzen, sondern muss den Befehl Suchen einsetzen, um den Hund in den generellen

Bereich zu bringen, in dem sich auch der Schurke aufhält; da der Schurke für den Hund kein „erkennbarer Feind“ ist, kann er nicht den Befehl Angreifen einsetzen, damit der Hund den Schurken attackiert. Sollte der SL dem Magier aber erlauben, den Hund gegen den unsichtbaren Schurken einzusetzen, wird das Tier auf diese Weise vielseitiger und zugleich wird die Besonderheit einer richtigen empathischen oder telepathischen Verbindung mit einem Gefährten abgewertet. Wenn der Hund außerhalb der Sichtlinie des SC tätig werden darf, wertet es bestimmte Fähigkeiten ab, z.B. die Möglichkeit eines Magiers, seinen Vertrauten auszuspähen. Natürlich können intelligente Gefährten einige dieser Beschränkungen durch Sprache umgehen – schließlich könnte man einem Gefolgsmann ja mitteilen, dass sich da ein unsichtbarer Schurke in der Ecke befindet.

GEFÄHRTEN VERBESSERN

Ebenso steht zur Debatte, wer die Verbesserung des Gefährten kontrolliert. Eidola, Gefolgsleute und Tiergefährten verbessern sich wie SC: Sie wählen Talente, Fertigkeiten, besondere Fähigkeiten und im Falle von Gefolgsleuten auch Klassenstufen. Wer die Handlungen des Gefährten kontrolliert, bestimmt auch, wie er sich verbessert. Bei manchen Arten von Gefährten ist diese Rolle aber dennoch zwischen dir und dem SL aufgeteilt:

Anhänger: Da Anhänger eine viel niedrigere Stufe besitzen als du, macht es meistens keinen Sinn, ihre Talente und Fertigkeitenränge genau bestimmen zu wollen, da sie gegen Gegner deiner Stufe nichts ausrichten könnten. Meistens genügt es, den Namen eines Anhängers, sein Geschlecht, seine Volkszugehörigkeit, Klasse und Stufe und seinen Beruf zu kennen – z.B. „Lars, menschlicher Experte 1, Seefahrer“. Da Anhänger keine vollständigen Spielwerte besitzen, kommt die Frage der Verbesserung gar nicht auf. Wenn dein Anführerwert steigt, dann füge einfach neue Anhänger hinzu, statt die existierenden zu verbessern. Sollten die Umstände es aber erfordern, dass du einen Anhänger verbesserst – z.B. wenn du einen Anhänger zu einem Gefolgsmann machst, um einen toten Gefolgsmann zu ersetzen –, dann verwende die Richtlinien für Gefolgsleute.

Eidolon: Verglichen mit Gefolgsleuten und Tiergefährten ist ein Eidolon ein einzigartiger Gefährte: Es ist intelligent, dir gegenüber treu und du bestimmst, ob es in der materiellen Welt präsent oder auf seine Heimatebene verbannt ist. Du hast die Macht, den Leib des Eidolons mittels *Eidolon umwandeln* neuzuformen, und auch wenn das Eidolon dem theoretisch widerstehen kann (RW WIL, keine Wirkung [harmlos]), wird es wahrscheinlich deinen Wünschen nachkommen.

Es kann im herbeigerufenen Zustand nicht getötet werden und erfährt im schlimmsten Fall durch Schaden Schmerzen, ehe es zurückgeschickt wird.

Entsprechend ist es in der Regel bereit, große Risiken

Entsprechend ist es in der Regel bereit, große Risiken



einzugehen, um dir zu helfen. Wenn es dich z.B. nur retten kann, indem es durch Säure schwimmt, würde es dies tun im Wissen, dass es nicht sterben kann und sich erholen wird. Das Eidolon ist eine unterwürfige Kreatur, dessen bloße Existenz von deinem Willen abhängt. Daher bestimmst du, welche Talente, Fertigkeitpunkte, Attributwertanstiege und Evolutionen es erhält, wenn es sich verbessert.

Gefolgsmann: Bei einem Gefolgsmann bestehen Verbesserungsmöglichkeiten in Form von Talenten, Fertigkeiten, Attributwertanstiegen und Klassenstufen.

Ein Gefolgsmann ist in der Regel ein spielerkontrollierter Gefährte, so dass du auch entscheidest, wie sich dein Gefolgsmann verbessert. Der SL könnte bei unpassenden Entscheidungen ein Veto einlegen, ebenso wenn du den Gefolgsmann nutzt, um Regelmechanismen auszuhebeln oder zu umgehen, oder du ihn ungerecht behandelst. Ein Gefolgsmann ist ein treuer Gefährte sowie Verbündeter und erwartet von dir, gerecht, großzügig und ohne Arroganz oder Grausamkeit behandelt zu werden. Zudem erwartet er, dass du anderen Dienern wie Vertrauten oder Tiergefährten nicht zu viel Zeit widmest. Der Gefolgsmann ist dir gegenüber in der Regel hilfsbereit gestimmt, als hättest du Diplomatie eingesetzt, und kommt den meisten deiner Aufforderungen nach, ohne dass von deiner Seite ein Fertigkeitwurf nötig wäre, solange diese Aufforderungen nicht wider seine Natur sind oder ihn in Gefahr bringen.

Wenn du deinen Gefolgsmann ausnutzen solltest, wirst du rasch feststellen, dass dies zu Lasten deines Anführerwertes geht. Das hat keinen negativen Einfluss auf die aktuelle Stufe des Gefolgsmannes, verhindert aber Stufenaufstiege, bis dein Anführerwert diese erlaubt. Ein schlechter Anführer muss folglich länger darauf warten, dass sein Gefolgsmann eine Stufe aufsteigt. In Extremfällen könnte der Gefolgsmann dich sogar verlassen, so dass du Ersatz rekrutieren musst.

Beispiele für unpassenden Auswahlentscheidungen wären moralisch fragliche Talente bei einem Gefährten guter Gesinnung, ein tollpatschiger Gefolgsmann, welcher plötzlich viele Fertigkeitsebenen in Mechanismus ausschalten investiert (damit er bei der Suche nach Fallen das ganze Risiko trägt und nicht du), ein zauberkundiger Gefolgsmann, der nur Talente zur Gegenstandserschaffung wählt, damit du im Gegenzug für ein Talent (nämlich Anführen) günstig an magische Gegenstände kommst, ein Kämpfer, der eine Stufe als Magier nimmt, obwohl ihn die Zauberei bisher nicht interessiert hat, oder wenn du mit deinem Kleriker-Gefolgsmann nur interagierst, um defensive Zauber von einer anderen Klasse oder einen Bonus bei in-die-Zange-nehmen zu erhalten.

Wenn du das Talent Anführen auswählst, sollten du und der SL den Hintergrund, die Persönlichkeit, die Interessen und die Rolle des Gefolgsmannes innerhalb der Kampagne und der Gruppe besprechen. So kann der SL nicht nur ein Veto einlegen, sollte dein Konzept dem Thema der Kampagne widersprechen. Er kann auch Abenteueraufhänger hinsichtlich des Gefolgsmannes für künftige Questen planen. Der Zufalls-generator für Hintergründe in Kapitel 1 kann hilfreich sein, um Einzelheiten zu bestimmen. Schreibe im Anschluss eine Biographie und ein Persönlichkeitsprofil für den Gefolgsmann auf. Dies hilft, seine Rolle in der Kampagne festzulegen, und bietet später wichtige Anhaltspunkte für die Frage, ob eine Verbesserungsentscheidung passend ist oder nicht.

Mietlinge: Mietlinge erhalten in der Regel keine Stufen. Sollte der SL eine Kampagne leiten, in der es um die Errichtung eines Königreichs geht und bei der Mietling-NSCs stark involviert sind, könntest du Möglichkeiten für ihre Verbesserung

vorschlagen; das letzte Wort hat aber stets der SL. Wenn du mehr Kontrolle über die Talente, Fertigkeiten oder Klassenstufen eines Mietlings ausüben willst, dann solltest du ihn über das Talent Anführen zu einem Anhänger machen.

Reittiere: Gewöhnliche Reittiere wie Pferde oder Reithunde, die bei Händlern erworben werden und keine Klassenmerkmale darstellen, verbessern sich normalerweise nicht. Sollte ein Reittier durch außergewöhnliche Umstände Trefferwürfel hinzugewinnen und du über Fertigkeitsebenen in Mit Tieren umgehen verfügen und daran interessiert sein, das Tier auszubilden, dann verwende dieselben Richtlinien wie bei Tiergefährten.

Tiergefährte: Bei einem Tiergefährten bestehen Verbesserungsmöglichkeiten in Form von Talenten, Fertigkeiten, Attributwertanstiegen und Tricks.

Sollte die Intelligenz des Gefährten 2 oder weniger betragen, kann er nur aus einer begrenzten Anzahl an Talenten auswählen (siehe *Grundregelwerk*, S. 42 unter Tiertalente). Du solltest bestimmen, welche Talente das Tier lernt, wobei der SL ein Vetorecht besitzt, sollte ein Talent nicht zur Tierart und der erhaltenen Ausbildung passen. Die Talente auf der Liste sollten aber eigentlich für jedes Tier geeignet sein. Ist die Intelligenz des Tieres aufgrund einer Attributwertsteigerung oder eines magischen Gegenstandes 3 oder höher, kann es jedes Talent auswählen, für das es sich qualifiziert. Du bestimmst, welche Talente das Tier lernen sollte, wobei der SL auch hier ein Vetorecht besitzt, um die Interessen des vergleichsweise intelligenten Tieres zu reflektieren.

Ebenso sieht es bei den Fertigkeiten aus. Du wählst aus den Tierfertigkeiten auf Seite 42 des *Grundregelwerkes* aus und der SL nickt es ab. Hat das Tier eine Intelligenz von 3 oder mehr, kann es mit Genehmigung des SL Fertigkeitsebenen in alle möglichen Fertigkeiten investieren. Natürlich könnten dem Tier für bestimmte Fertigkeiten die körperlichen Voraussetzungen fehlen – Hunde können sich nicht verkleiden, Elefanten in der Regel nicht reiten und es mag auch eine knifflige Frage darstellen, wie Huftiere ein Seil hinaufklettern sollen.

Attributwertanstiege sind bei den körperlichen Attributen kein Problem: Tiere können trainiert werden, um stärker, behänder oder zäher zu werden. Sie dagegen klüger, intuitiver oder selbstbewusster zu machen, lässt sich nur schwer nachvollziehen, solange keine Zauber oder sonstigen Mittel zur Verständigung mit Tieren dabei eine Rolle spielen.

Da du die Fertigkeitwürfe für Mit Tieren umgehen ablegst, um deinen Gefährten Tricks beizubringen, entscheidest du auch, welche Tricks der Gefährte erlernt. Wenn du die Fertigkeit nicht beherrschst oder dir die erforderliche Zeit fehlt, kannst du einen Experten in der Tierausbildung dafür anheuern oder das System für die Zeit zwischen den Abenteuern dafür verwenden.

VERGISS DEINE GEFÄHRTEN NICHT

Ein Gefährte wird oft vergessen, wenn er nicht benötigt wird. Ein Vertrauter versteckt sich im Rucksack und kommt nur hervor, wenn der Magier ihn braucht, um etwas auszuspielen oder einen Zauber mit Berührungsreichweite zu übermitteln. Ein Tiergefährte oder ein Gefolgsmann folgt dem Druiden lautlos und handelt nur, wenn ein Fertigkeitserfordernis erforderlich ist. Ein Eidolon wird als Reittier oder ersetzbare Ressource im Kampf genutzt. Du und der SL dürftest nicht vergessen, dass ein Gefährte eine Kreatur ist, kein hirnloses Werkzeug, und daher nicht ignoriert werden darf.

INTELLIGENTE TIERE

Wenn die Intelligenz eines Tieres 3 oder mehr beträgt, ist es klug genug, eine Sprache zu verstehen. Sofern aber nicht *Erwecken* auf das Tier gewirkt wird, lernt es deshalb nicht automatisch auch eine Sprache, schließlich ist es immer noch ein Tier und kein Menschenkind. Dem Tier muss eine Sprache beigebracht werden. Es dauert meist Monate, ihm die Bedeutung von Worten und Sätzen beizubringen, welche über die antrainierten Befehle wie „Fass!“ und „Bei Fuß!“ hinausgehen.

Selbst wenn dem Tier eine Sprache beigebracht wurde, ist es wahrscheinlich nicht in der Lage zu sprechen (außer im Fall von *Erwecken*). Hunden, Elefanten und auch Gorillas fehlt beispielsweise die nötige Physiologie, um humanoide Sprachen zu sprechen. Sie könnten ihre begrenzten Lautmöglichkeiten aber nutzen, um Klänge hervorzubringen, mit denen sie Konzepte ausdrücken. Die Erfolgchance, verstanden zu werden, steigt, wenn sie mit jemandem zusammenarbeiten, der die Bedeutung dieser Töne erlernt.

Ein intelligentes Tier kann Werkzeuge einsetzen. Ihm könnte aber die Fähigkeit fehlen, sie auch zu benutzen. Eine Krähe könnte einen Dietrich einsetzen, ein Hund nicht. Selbst wenn das Tier körperlich imstande ist, ein Werkzeug einzusetzen, könnte es immer noch den eigenen Körper künstlich hergestellten Dingen vorziehen, insbesondere hinsichtlich Waffen. Ein intelligenter Gorilla könnte ein Schwert halten und sogar schwingen, neigt aber eher zu Hiebangriffen mit seinen Fäusten. Diese Instinkte kann man ihm mit keiner noch so umfangreichen Ausbildung (Talente für den Umgang mit Waffen eingeschlossen) austreiben.

Und auch bei einem Tier mit einer Intelligenz von 3 oder mehr sind Fertigkeitswürfe für Mit Tieren umgehen erforderlich, um es anzuweisen, da es sich um ein schlaues Tier handelt und nicht um eine Person mit niedriger Intelligenz (wieder wäre *Erwecken* hier die Ausnahme – ein erwachtes Tier befolgt Befehle wie eine Person). Der SL sollte die Intelligenz des Tieres berücksichtigen, wenn es darum geht, wie es auf Befehle reagiert, und sein normales Verhalten, wenn es keine bestimmten Anweisungen erhalten hat. Ein intelligenter Wolfsgefährte kann beispielsweise auf Anweisung auf den am schwächsten wirkenden Gegner losgehen. Derselbe Wolf könnte auch ohne Anweisungen eine Tür oder ein Fenster öffnen, wenn er in einem brennenden Gebäude festsäße.

Wie erinnere ich mich an meine Gefährten?

Es gibt mehrere Wege, um sicherzustellen, dass ein Gefährte nicht verloren geht oder vergessen wird:

Requisiten: Physische Darstellungen der Gefährten können dir, den anderen Spielern und dem SL dabei helfen, Gefährten nicht zu vergessen. Wenn Miniaturen genutzt werden, sollte auch der Gefährte eine Figur oder einen Spielstein besitzen. Wenn die Abenteurer sich vorwärtsbewegen, kann man sehen, ob eine Miniatur zurückbleibt. Selbst ohne Miniaturen genügt in der Regel irgendeine Form von Repräsentation auf dem Spielfeld, um den Gefährten nicht zu vergessen. Es kann ein Stofftier sein, ein Spielzeug, eine Actionfigur oder ein Pappaufsteller, eine Symbolkarte oder ein Charakterbogen mit einem bunten Bild – all dies kann einem Gefährten Präsenz auf dem Bodenplan verleihen.

Anderer Spieler: Solltest du regelmäßig die Anwesenheit deines Gefährten vergessen und der SL zu stark mit dem restlichen Spiel beschäftigt sein, kann ein anderer Spieler die Darstellung des Gefährten übernehmen. Sollte der zweite Spieler einen introvertierten Charakter führen oder einen Charakter, dessen Aktionen im Kampf schnell und effizient sind, dann lass ihn den Gefährten kontrollieren, so dass er Gelegenheit erhält, noch ein wenig Zeit im Rampenlicht zu verbringen. Der zweite Spieler sollte für den Gefährten die Initiative separat auswürfeln, damit die Aktionen des Gefährten bei keinem Zug vergessen werden – wenn der Gefährte einen eigenen Zug während einer Kampfrunde erhält, unterstreicht dies seine Rolle innerhalb der Gruppe.

Wenn ein anderer Spieler die Möglichkeit hat, den Gefährten zu spielen, sorgt dies auch für zusätzliche Rollenspielgelegenheiten. Es mag dir seltsam vorkommen, wenn du sowohl als dein Charakter und dein Gefährte auftrittst, daher mag es angenehmer sein, mit jemand anderem sprechen zu können, der den Gefährten verkörpert – und es verhindert, dass der Gefährte blindlings alles tut, was du sagst. Wenn optisch erkennbar ist, dass gerade der Gefährte spricht, etwa indem der ihn darstellende Spieler eine Figur hochhält oder vielleicht einen Hut aufsetzt, hilft dies auch anderen Spielern, im Blick zu behalten, wer gerade was sagt.

Außenstehende Beobachter: Manche Spielrunden haben außenstehende Freunde, Ehegatten oder auch Kinder, die keinen normalen Charakter in der Kampagne spielen wollen, aber dennoch gerne zusehen oder ohnehin in der Nähe sind, wenn alle anderen spielen. Vielleicht übernehmen solche Personen Gefährten für eine oder mehrere Spielrunden (insbesondere, wenn es sich um lustige und/oder niedliche Kreaturen handelt). Auf diese Weise können sie ins Spiel involviert werden, ohne die Verantwortung tragen zu müssen, die voll beteiligten Gruppenmitgliedern zukommt – und vielleicht kann man ihnen so einen Anreiz bieten, um sie als aktive Spieler zu gewinnen.

Sollte die Darstellung eines Gefährten gut verlaufen, könnte der SL sich sogar ein kurzes Abenteuer ausdenken, in dem alle Spieler Gefährten anstelle der normalen SC spielen (vielleicht wurden die SC gefangengenommen, sind kampfunfähig oder schlafen gerade), in dessen Anschluss die normale Kampagne weitergeht.

Vergiss deine Anhänger nicht

Anhänger sind etwas schwieriger, da es viele von ihnen gibt und sie dich meistens nicht ins Abenteuer begleiten. Du und der SL sollten zu jedem Anhänger (oder jeder Gruppe von

Anhängern, sollten sich mehrere an einem Ort wie z.B. einem Tempel aufhalten) Notizen anlegen und diese mit den Operationsbasen der Anhänger verknüpfen. Die Notizen des SL zur Hauptstadt sollten z.B. enthalten, dass der SC-Schurke einen Anhänger-Informanten bei der Diebesgilde besitzt. Ein Bild des Anhänger (egal welcher Natur und Herkunft) kann eine bessere Erinnerung sein als ein Name, der in seitenlangen Notizen leicht untergeht.

Anhänger besitzen zudem eine einzigartige Gefährtenrolle, da sie die meiste Zeit nicht mit dir verbringen und diese Zeit zum Guten oder zum Schlechten nutzen können. Nur weil ein Anhänger im Gegensatz zu dir eine niedrige Stufe besitzt, bedeutet dies nicht, dass er keine Person mit Sorgen, Nöten sowie Ängsten ist und keine Rolle in deiner Heldengeschichte spielen kann. Selbst wenn du den Anhängerteil des Talents Anführen als unnötige Belastung ignorierst, achtet ein Anhänger darauf, was du tust. Wenn diese Heldenverehrung allerdings aufgrund von Missbrauch oder Vernachlässigung schal wird, dann liefert derselbe Anhänger dem SL eine Gelegenheit zu demonstrieren, wie der Unmut des gemeinen Volkes sich negativ auf das Leben eines Abenteurers auswirken kann (siehe auch den Abschnitt zum Ruf auf Seite 182).

GEFÄHRTEN- ABENTEUERAUFHÄNGER

Ein Gefährte als Teil der Gruppe ist für den SL eine wunderbare Gelegenheit, neue Handlungselemente einzuführen – und zwar weitaus interessantere Elemente als „der Gefährte wurde entführt!“ Die Spieler haben eine allgemeine Vorstellung davon, was ihre Charaktere vor ihren Abenteurerkarrieren gemacht haben, doch ein Gefährte ist schon ein gewisses Rätsel: Was hat er gemacht, bevor du ihm begegnet bist? Warum hat er sich der Abenteurergruppe angeschlossen? Welche Ziele verfolgt er? Was macht er, wenn du nicht in der Nähe bist?

Anhänger

Ein Anhänger sollte mehr sein als ein Bekannter oder Angestellter. Ein Anhänger ist dir gegenüber ebenso loyal wie ein Gefolgsmann, verfügt aber über geringere Ressourcen und ist meistens auch kein Abenteurer. Der Anhänger sieht dich als Helden oder Berühmtheit, den oder die er nachahmen will. Es ist zwar leicht, Anhänger als eine einzelne, namenlose Gruppe zu behandeln, doch ein kluger Spieler erkennt, dass sie nicht zusammenhängen müssen. Anhänger können über mehrere Ortschaften verteilt sein und mehreren Rollen nachgehen. Du könntest z.B. bei einem Anführerwert von 10 über 5 Anhänger der 1. Stufe verfügen: eine Stadtwache in der Hauptstadt, einen Akolythen im wichtigsten Tempel, einen Informanten in der Diebesgilde, einen Adepten in einem Grenzdorf und ein seltsames Kind, welches du vor hungrigen Goblins gerettet hast. Wenn du Anhänger gewinnst, hast du Gelegenheit, auf deine Abenteurerkarriere zurückzublicken, dich an wichtige oder beachtenswerte NSC zu erinnern und deine Bande zu diesen NSC zu festigen.

Die Auswahl von Anhängern kann dir ein Netzwerk treuer Kontakte verschaffen, die dir vertrauen und dich respektieren. Auch wenn sie vielleicht nicht über die Mittel oder den Mut verfügen, für dich zu kämpfen, halten sie stets nach Wegen Ausschau, dir zu helfen, wo sie können. Diesbezüglich sind sie vertrauenswürdige NSC-Kontakte (Vertrauenswert 4, siehe Seite 148). Die Stadtwache könnte dich zum Würfelspiel mit den anderen Wachen einladen oder dafür sorgen, dass deine Rüstung auf Hochglanz poliert wird. Der Akolyth könnte Hinweise hinsichtlich einer nahenden religiösen

Feierlichkeit und der Sorgen des Klerus zu einer Seuche in einer nahen Region haben. Der Informant könnte über Neuigkeiten zu Fällen geheimnisvollen Verschwindens verfügen oder sich bereiterklären, deinen Rivalen im Auge zu behalten. Ein Schläger könnte die Wahrheit aus einem maulfaulen Zeugen herausprügeln oder Insiderinformationen zu seinem Arbeitgeber liefern. Der Adept könnte Botschaften über seltsame Ereignisse in der Wildnis schicken. Das merkwürdige Kind könnte seherische Visionen haben und vielleicht über magische Kräfte verfügen.

Solltest du jemals deinen Gefolgsmann verlieren oder entlassen, kannst du den Ersatz aus der Masse deiner Anhänger wählen. Dies gibt dir nicht nur einen Grund, zwischen den Abenteuern diesen Anhänger auszubilden, sondern belohnt auch die Treue der anderen Anhänger, da sie sehen, dass du sie als beinahe gleichgestellt behandelst.

Der SL sollte diese Anhänger als Abenteureraufhänger nutzen. Gerüchte sollten nicht aus unbekanntem Quellen stammen oder von Unbekannten übermittelt werden, sondern besser von namentlich bekannten Anhängern. Ein SC sollte nicht nach Informationen zu einer Katastrophe suchen müssen, welche laut Prophezeiung in drei Tagen eintreten soll. Vielmehr sollte ein gelehrter Anhänger eine Schriftrolle oder ein Buch zu der Katastrophe finden und es ihm bringen. Der verzweifelte Stallbursche, der zu deinen Anhängern gehört, könnte dich um Geld bitten, damit er die Spielschulden seines Vaters bei einem üblen Buchmacher begleichen kann. Der arme Händler könnte dich ersuchen, dich um einen charismatischen Mann zu kümmern, welcher seine Tochter dazu bringen will, ihren Körper zu verkaufen. Indem der SL Anhänger als Abenteureraufhänger nutzt, lässt er den Spieler wissen, dass der Charakter dem Anhänger und seinen Aussagen vertrauen kann, und hält zudem die frühere Beziehung zwischen SC und NSC am Leben.

Mit höherem Anführerwert erlangst du Dutzende von Gefolgsleuten. Es ist weniger wahrscheinlich, dass diese weit verstreut über alle möglichen Ortschaften innerhalb der Kampagne leben. Vielmehr wird es so sein, dass viele von ihnen sich recht gut kennen – vielleicht arbeiten sie zusammen, verbringen Zeit im gleichen Tempel oder an derselben Akademie oder gehören derselben Familie an. Du solltest diese Ansammlungen von Anhängern auf organische Weise ausdehnen. So könnten die anderen Stadtwachen, die mit dir Würfel- und Kartenspiel frönen, zu neuen Anhängern werden, könnte der Akolyth andere Akolythen ausbilden oder nur Gutes über dich verbreiten, der Informant andere in der Diebesgilde überzeugen, dass du ein zuverlässiger Verbündeter bist, das ganze Dorf des Adepten dich als Helden und Erretter betrachten und das seltsame Kind zum Lehrling eines Magiers werden und später dessen ganzen Kabale davon überzeugen, deine Freundschaft zu suchen. Wenn du dich entschließt, eine Festung zu erbauen oder einen Tempel oder eine Gilde zu gründen, verfügst du bereits über eine Gruppe gleichgesinnter und fähiger Anhänger, die bereit und willens sind, dir zu helfen.

Eidolon

Ein Eidolon ist ebenso mysteriös wie ein Gefolgsmann, hat aber eine noch fremdartigere Herkunft. Ehe es sich mit dir verbunden hat, könnte eine Bindung zu einem anderen Paktmagier bestanden haben. Es könnte eine natürliche Kreatur sein, welche durch planare Energien verändert und in ein fernes Reich verbannt wurde, oder sogar ein früherer Abenteurer, der bei einer katastrophalen Mission auf einer unbekanntem Ebene verlorengegangen ist. Sollte es einem der



konventionelleren Monster des Großen Jenseits ähneln, z.B. einem Archon, einem Dretch oder einem Elementar, könnte es bereits versehentlich von einem unachtsamen Zauberkundigen herbeigezaubert oder gerufen worden sein und daher mit anderen Leuten auf deiner Welt leicht vertraut sein. Die Seele eines Eidolons ist zwar stark mit seinem Paktmagier verbunden, es existiert aber zwischenzeitlich dennoch auf einer anderen Ebene und könnte dort ein Tyrann, Held oder Sklave sein. Wie es während seiner beschränkten Zeit auf der Materiellen Ebene reagiert, wird von seiner unbekanntem Vergangenheit und seinem geheimen Leben bestimmt.

Ein Eidolon hat das Aussehen einer fantastischen Kreatur und lenkt daher dieselbe Aufmerksamkeit auf sich wie ein unbekanntes Tier. Zum Glück kannst du es auf seine extraplanare Heimatebene zurückschicken und so im Ort deinen Geschäften nachgehen, ohne ungewollte Aufmerksamkeit zu erregen. Solltest du aber in einem Notfall dein Eidolon rufen, ohne die örtlichen Behörden vorzuwarnen, könnten die Bewohner des Ortes es für ein wildes Monster halten, dass sie in Stücke reißen will, so dass eilige Erklärungen und Diplomatie erforderlich wären, um eine Panik zu vermeiden.

Gefolgsleute

Ein Gefolgsmann könnte ein früherer Verbrecher sein, der dieses Leben aufgegeben hat, weil ihn deine Heldentaten inspiriert haben. Wie ein SC hat ein Gefolgsmann Freunde und Familienangehörige und hegt für diese Hoffnungen und Sorgen. Er könnte von deinen Feinden als Ziel ausgewählt werden, weil sie nicht willens oder fähig sind, sich direkt gegen

dich zu wenden (achte aber darauf, den Gefolgsmann nicht als inkompetent oder ersetzbar darzustellen). Ein Gefolgsmann, der durch ein Monster schwer verletzt wird, könnte eine Phobie gegenüber solchen Kreaturen entwickeln und ihnen künftig aus dem Weg gehen, statt sie anzugreifen. Er könnte über geheime Tugenden oder Laster verfügen, die erst mit der Zeit zu Tage treten und dann seine Beziehung zu dir direkt beeinflussen. Sollte der Gefolgsmann selbst über Gefährten – z.B. einen Tiergefährten – verfügen, könnten dessen Verhalten oder Ruf auch auf dich zurückfallen.

Tiergefährten

Außer du hast deinen Tiergefährten von Geburt an großgezogen, besitzt er eine eigene Geschichte und Geheimnisse, welche bedeutsam sind und dich vielleicht überraschen. Der Wolfsgefährte eines Druiden könnte von einem berühmten Waldläufer gerettet worden sein, in der Arena eines Orkstammes gekämpft haben oder aus dem Labor eines Magiers entkommen sein. Was geschieht, wenn der Wolf den freundlichen Waldläufer, wilden Ork oder verrückten Magier wiedererkennt? Ist der Wolf aggressiv, wenn der Druide nicht in der Nähe ist? Legt er ein auffälliges Verhalten an den Tag, indem er z.B. niemanden in die Nähe des Druiden lässt, wenn dieser schläft, Verbündete, die ihn wecken wollen eingeschlossen? Was wäre, wenn der Gefährte einst ein Humanoider gewesen ist, dessen Gestalt auf einem Fluch oder einer Verwandlung beruht, und der seine Erinnerungen an seine frühere Identität verloren hat? Was wäre, wenn ein anderer Druide ihn bereits erweckt hat und er nun vorgibt, ein normales Tier zu sein, in

Wirklichkeit aber einen SC ausspioniert? Die Antworten auf diese Fragen sind die Grundlagen für ganze Nebenabenteuer und -handlungen.

Bei unwissenden Dorfbewohnern können Tiergefährten auch für Furcht oder Vorurteile sorgen. Die meisten Dörfer wollen nicht, dass rüpelhafte Abenteurer Wölfe, Bären, Löwen, Riesenschlangen und insbesondere Dinosaurier auf den Dorfplatz bringen. Gastwirte und Herbergsväter wollen in der Regel nicht, dass die größeren Tiere mit in den Gasträumen wohnen. Ställe können höhere Preise für die Unterbringung exotischer Tiere verlangen oder dies gänzlich verweigern. Vielleicht verfügen sie auch nicht über passendes Futter. Sollte das Vieh eines Dorfbewohners angegriffen werden, geben die zornigen Leute schnell fleischfressenden Tiergefährten die Schuld. Auf der anderen Seite könnten unschuldige Kinder von exotischen Tiergefährten fasziniert sein und dabei helfen, dass Eis zwischen zu Besuch weilenden Abenteurern und misstrauischen Einheimischen zu brechen.

Vertraute

Abenteureraufhänger für Vertraute ähneln denen für Tiergefährten. Vertraute besitzen dieselben unbekannteren Hintergründe und instinktiven Reaktionen auf Personen, die ihnen als gewöhnliche Tiere begegnet sind. Zum Glück sind Vertraute meistens kleine Tiere, die man als gewöhnliche Haustiere ausgeben kann, solange sie ihre ungewöhnliche Intelligenz nicht verraten. Die meisten Dorf- und Stadtbewohner haben keine Probleme mit Katzen, abgerichteten Falken oder auch Schlangen, wobei Herbergsväter und Händler durchaus darum bitten könnten, solche Tiere in Käfigen zu verwahren, damit sie sich nicht absetzen und Schaden verursachen.

Vergiss nicht, dass ein Vertrauter über eine empathische Verbindung zu seinem Meister verfügt und seine animalischen Instinkte zu Handlungsaufhängern führen könnten. Ein Krötenvertrauter könnte z.B. ein Hungergefühl übermitteln, wann immer ein Anhänger eines Fliegendämonenkults in der Nähe ist, ein Fledermausvertrauter könnte Neugierde hinsichtlich der Worte verspüren, die ein seltsamer Eremit leise murmelt, und ein Rattenvertrauter könnte Furcht verspüren, wenn ein gefährlicher Meuchelmörder den Raum betritt. Ein mächtigerer Vertrauter ist in der Lage, mit Tieren seiner Art zu sprechen, so dass er interessante Neuigkeiten über einen Ort oder ein Heerlager aufschnappen könnte, wenn man ihm gestattet, sich ein wenig herumzutreiben.

GEFÄHRTEN WIEDERBELEBEN UND ERSETZEN

Das Abenteuerleben ist gefährlich. Tiergefährten, Gefolgsleute oder Vertraute sterben manchmal oder gehen verloren. Ein Wechsel in Gesinnung oder Religion könnte deinen Gefolgsmann abspenstig machen. Ebenso könnten du und der SL bestimmen, dass die Rolle des Gefolgsmannes in der Handlung endet. Eine ausgedehnte Reise in ein gefährliches Gebiet könnte einen Druiden dazu bringen, einen treuen Gefährten freizugeben, der anderenfalls leiden und sterben würde, wenn er zu der Reise gezwungen würde (z.B. ein Eisbär in der Wüste). Ein Waldläufer könnte ein seltenes Exemplar einer beliebten Kreaturenart finden und mitnehmen, um es vor Wilderern zu beschützen. Egal was geschieht, wenn ein Gefährte stirbt oder verlorengelht, musst du ihn ersetzen. Dies erschafft Gelegenheiten zum Rollenspiel.

Einen toten Gefährten ins Leben zurückholen

Ein verlorener Tiergefährte, Gefolgsmann, Vertrauter oder Anhänger kann mittels Zaubern wie *Tote erwecken*, *Auferstehung* oder *Wahre Auferstehung* ins Leben zurückgeholt werden. Gefolgsleute und Anhänger mit Charakterstufen erhalten dadurch eine oder mehrere negative Stufen, doch dürfte dies ein angemessener Preis sein, wenn die Alternative der Tod ist. Kreaturen ohne Charakterstufen, wie z.B. Tiergefährten und Vertraute, zählen hinsichtlich solcher Zauber als Kreaturen der 1. Stufe und erleiden daher anstelle negativer Stufen Konstitutionsentzug. Ein nicht-intelligenter Gefährte ist bereit, ins Leben zurückzukehren, außer du hast ihn grausam behandelt oder bist direkt für seinen Tod verantwortlich.

In den meisten Fällen erinnert sich der Gefährte an die letzten Momente seines Lebens und versteht, dass du der Grund dafür bist, dass er ins Leben zurückgekehrt ist. Für einen niedrigstufigen Gefolgsmann oder



einen Anhänger ist das Geschenk einer zweiten Chance etwas äußerst Wertvolles und bringt dir seinen großen Respekt und seine Verehrung ein. Du kannst hinsichtlich des Talents Anführer auf diese Weise den Ruf „Gerecht und großzügig“ erlangen.

Wiedergeburt ist eine Alternative mit ähnlichen Auswirkungen auf die Treue und Zuneigung eines Gefährten. Nur wenige Menschen würden sich entscheiden, als Grottschrat oder Kobold wiedergeboren zu werden. Doch wenn die Alternative der Tod ist, ziehen die meisten ein neues Leben in einem neuen Körper in der Regel vor. Für Tiergefährten sollte der SL eine Zufallstabelle mit Kreaturen entwerfen, die über eine ähnliche Gestalt verfügen – ein Löwe könnte als Gepard, Leopard oder Tiger wiedergeboren werden.

Ersatz finden

In manchen Fällen kann das Ersetzen eines Tiergefährten oder Vertrauten einfach sein – man erwirbt einfach ein Tier der gewünschten Art und erklärt es zum neuen Gefährten. Um einen Vertrauten auf einen neuen Meister einzustimmen, ist Ritual erforderlich (*Grundregelwerk*, S. 68). Die Wahl eines Tiergefährten erfordert 24 Stunden des Betens (*Grundregelwerk*, S. 40). Die Zeremonie kann auch genutzt werden, um ein in der Region und Umgebung heimisches Tier anzulocken und mit ihm eine Bindung einzugehen. Vielleicht willst du aber warten, bis sich im Rahmen der Kampagne der passende Gefährte offenbart, z.B. ein Tier, welches du vor einem grausamen Feind rettetest und mit dem Ritual oder der Zeremonie zähmst. Hinsichtlich der Spielmechanismen gibt bei diesen Optionen keine Unterschiede. Du solltest mit dem SL zusammenarbeiten, um eine zur Kampagne passende Methode zu finden, Gefährten zu ersetzen.

Auch das Ersetzen eines verlorenen oder getöteten Gefolgsmannes oder Anhängers erfordert eine ähnliche Zusammenarbeit zwischen dir und dem SL, um einen Charakter zu erschaffen, der zur Kampagne passt und dir (und hoffentlich auch dem Rest der Gruppe) von Wert und Nutzen ist. Vielleicht willst du einen Anhänger zu einem Gefolgsmann aufwerten, einen anderen bekannten NSC als Gefolgsmann wählen oder von vorn anfangen und der Gruppe einen neuen NSC vorstellen. Beachte, dass sich dein Anführerwert verändert haben könnte. Dies mag insbesondere der Fall sein, wenn du den Tod des letzten Gefolgsmannes zu verantworten hast. Andererseits erschafft diese Art von Tragödie rollenspielerische Gelegenheiten für den neuen Gefolgsmann.

GESINNING

Die Gesinnung ist eine seltsame Sache. Sie fasst die Philosophie und das Moralverständnis einer Person zusammen und doch sind zwei Personen mit derselben Gesinnung nicht vollkommen identisch. Dennoch sagt die Gesinnung viel über die Seele eines Charakters aus und wie er mit anderen interagiert.

Jede Gesinnung verfügt über eine Reihe von Philosophien oder Doktrinen, denen Charaktere folgen können, und Kernkonzepte, die man in Erinnerung behalten sollte, wenn man einen Charakter einer bestimmten Gesinnung spielt. Du könntest entscheiden, dass deinem Charakter ein Wort besonders viel bedeutet, sei es Gerechtigkeit, Gier oder Egoismus. Du wirst entdecken, dass manche dieser Worte durchaus mit mehreren Gesinnungen in Verbindung stehen. Für eine Person mag „Freiheit“ die eigene Freiheit und die der anderen bedeuten, während das Wort für eine andere Person die Freiheit ist, sich zu nehmen, was sie will.

Wenn es um Gesinnungen geht, mach eine einfache Prüfung: Wie würde der Charakter einen Fremden in Nöten behandeln? Eine chaotisch gute Person, die sieht, wie jemand ausgeraubt wird, würde diesem zu Hilfe eilen – eine Person in Not benötigt Hilfe. Ein rechtschaffen guter Charakter würde eingreifen, um die Situation unter Kontrolle zu bekommen und für Gerechtigkeit zu sorgen. Ein neutraler Charakter dagegen könnte sich zurückhalten und beobachten, was passiert, um zu handeln, wie es ihm gefällt, und beim nächsten Mal vielleicht komplett anders agieren. Ein chaotisch böser Charakter würde sich beteiligen und vielleicht versuchen, Räuber und Opfer auszurauben. Ein rechtschaffen böser Charakter könnte das Ende des Kampfes abwarten und dann versuchen, für sich, seinen Kult oder seine Gottheit Vorteile zu ziehen.

Rechtschaffen Gut

Gerechtigkeit ist alles. Die Ehre ist mein Schild. Wer ein Verbrechen begeht, wird dafür zahlen. Ohne Ordnung und Wahrheit gibt es nur das Chaos. Ich bin das Licht, ich bin das Schwert der Rechtschaffenheit. Mein Feind soll am Ende büßen und bezahlen. Recht ist Macht. Meine Seele ist rein. Mein Wort ist die Wahrheit.

Kernkonzepte: Ehre, Eigentum, Gerechtigkeit, Pflicht, Recht, Tugend, Verantwortung, Wahrheit, Wert, Würde

Ein rechtschaffen guter Charakter glaubt an die Ehre. Wahrscheinlich leitet ihn ein Codex oder ein Glaube, in den er unerschütterliches Vertrauen setzt. Er würde eher sterben, als seinen Glauben zu verraten und die extremsten Anhänger dieser Gesinnung sind bereit – und zuweilen sogar glücklich – zu Märtyrern zu werden.

Ein rechtschaffen guter Charakter am extremen Ende des Ordnung-Chaos-Spektrums kann mitleidlos wirken. Er kann davon besessen sein, Gerechtigkeit zu üben und sich problemlos und ohne weiter nachzudenken der Aufgabe widmen, einen bösen Drachen über die ganze Welt oder einen Teufel bis in die Hölle zu verfolgen. Er kann als Antreiber wahrgenommen werden, der rücksichtslos seine Ziele verfolgt und weniger Entschlossene als schwach wahrnimmt. Auch wenn er humorlos und sogar harsch erscheinen mag, ist er stets konsistent und geht auf der Grundlage seiner Doktrin oder seines Glaubens vor. Seine Welt ist geordnet; er gehorcht Höhergestellten und es fällt ihm sehr schwer, auch nur zu vermuten, dass sie boshaft sein könnten. Er könnte von solchen Betrüger leichter getäuscht werden, doch am Ende wird er dafür sorgen, dass Gerechtigkeit geschieht – und wenn er selbst nachhelfen muss.

Neutral Gut

Gib stets alles. Sieh in jedem das Gute. Hilf anderen. Arbeite mit anderen zum allgemeinen Wohl zusammen. Meine Seele ist gut, egal wie ich aussehe. Beurteile kein Buch nach seinem Einband. Sich im Leben dem Guten zu widmen, benötigt niemandes Erlaubnis. Wohltätigkeit beginnt im eigenen Heim. Sei gutherzig.

Kernkonzepte: Achtsamkeit, Freundlichkeit, Güte, Logik, Menschlichkeit, Recht, Verständnis, Wohltätigkeit, Wohlwollen

Ein neutral guter Charakter ist gut, aber nicht durch die Richtlinien von Gesetz und Ordnung gebunden. Er sieht das Gute, wo es ihm möglich ist, weiß aber auch, dass selbst an den geordnetsten Plätzen das Böse existieren kann.

Ein neutral guter Charakter tut für das Allgemeinwohl was er kann und arbeitet dazu mit nahezu jedem zusammen. Ein solcher Charakter bemüht sich nach Kräften, gut zu sein, und nutzt alle Möglichkeiten, um Gutes zu tun. Er könnte einer bösen Person vergeben, wenn er glaubt, diese hätte sich geändert, und ist der Ansicht, dass es in jedem wenigstens einen Funken Gutes gibt.

Chaotisch Gut

Meine Seele ist gut, aber frei. Gesetze besitzen kein Gewissen. Blinder Ordnungsglaube fördert Unordnung. Güte und Gutes kann nicht aus Gebetsbüchern erlernt werden. Mitleid trägt keine Uniform. Freundlichkeit ist nie eine Verschwendung. Erwidere Freundlichkeit mit Freundlichkeit. Hilf denen in Not, denn vielleicht brauchst du selbst schon am nächsten Tag Hilfe.

Kernkonzepte: Freiheit, Freude, Freundlichkeit, Gnade, Wärme, Wohltätigkeit, Wohlwollen

Ein chaotisch guter Charakter liebt die Freiheit und das Recht der Selbstbestimmung. Er kann seine eigene Philosophie und einen Ethos besitzen, lässt sich davon aber nicht einschränken. Er könnte versuchen, jeden Tag Gutes zu tun, etwa indem er zu Freunden freundlich ist oder jenen Geld gibt, die weniger Glück haben als er; er tut dies aber bloß aus Freude. Solche Charaktere entscheiden auf Basis von Fakten und Wahrheiten für sich selbst, was gut, recht und billig ist, lassen sich aber nicht dahingehend täuschen, böse Taten als gut einzustufen. Ein solcher Charakter ist wohlwollend; manchmal mag er blind sein, doch er meint es immer gut.

Ein chaotisch guter Charakter kann unvorhersehbar wirken, er könnte einem Bettler vor einer Kirche ein Almosen geben, sich aber weigern, etwas in den Opferstock zu legen. Er traut seinen Instinkten und könnte mehr den Worten eines Bettlers mit freundlichen Augen vertrauen als den Predigten eines gnadenlos wirkenden Bischofs. Er könnte die Reichen ausrauben und die Beute den Armen geben oder sie zum eigenem Vergnügen und dem seiner Freunde ausgeben. In Extremfällen mag er in seiner Wohltätigkeit unachtsam oder närrisch wirken.

Rechtschaffenen Neutral

Ordnung bringt Ordnung hervor. Mein Wort bindet mich. Chaos zerstört die Welt. Respektiere die Rangordnung. Ich lebe nach meinem Codex und ich sterbe nach meinem Codex. Traditionen müssen fortgeführt werden. Ordnung ist die Grundlage aller Kultur. Ich bin mein eigener Richter.

Kernkonzepte: Ehrenwort, Harmonie, Loyalität, Ordnung, Organisation, Rangordnung, Regeln, System, Tradition

Ein rechtschaffenen neutraler Charakter bewundert Ordnung und Tradition oder will nach einem Codex leben. Er

könnte das Chaos und die Unordnung fürchten und dafür vielleicht aufgrund früherer Erfahrungen auch einen guten Grund besitzen. Eine rechtschaffenen neutrale Person kümmert sich weniger darum, wer über sie herrscht, als vielmehr darum, wie sicher sie und ihre Mitbürger sind, und findet ihren Seelenfrieden in der Normalität der Gesellschaft. Ein solcher Charakter könnte die stärksten Anführer bewundern und mit welchen Strafen sie die Ordnung aufrechterhalten. Er könnte sogar Kriege gegen andere Nationen unterstützen, wenn sein eigenes Land ein brutaler Invasor ist – ihn kümmert es nur, dass die militärische Aktion legitim ist.

Ein rechtschaffenen neutraler Charakter, der seinem eigenen Codex folgt, bricht diesen niemals willentlich und könnte bei der Verteidigung seines Codex zum Märtyrer werden.

Neutral

Unsere Launen und Wünsche sind irrelevant im Vergleich mit dem Lauf der Welt. Ich bin, wer ich bin. Vertraue niemandem außer deinen Freunden und deiner Familie. Die Welt dreht sich immer weiter, egal was wir tun. Systeme kommen und gehen und alle Reiche verblassen schließlich. Die Zeit ist ein Heiler. Die Jahreszeiten folgen in ewigem Wechsel. Der Sonne ist es egal, wober sie aufgeht.



Kernkonzepte: Balance, Gleichheit, Harmonie, Jahreszeiten, Natur, Neutralität, Unabwendbarkeit, Zyklen

Ein neutraler Charakter ist dahingehend ungewöhnlich, dass er eine von zwei unterschiedlichen Philosophien vertreten kann: Er könnte neutral sein, weil er anderen misstraut oder diese ihm egal sind oder er könnte sich neutral verhalten wollen und jeden Extremismus ablehnen.

Ein neutraler Charakter könnte egoistisch oder desinteressiert wirken. Er könnte hauptsächlich davon angetrieben werden, dass er sein Schicksal annimmt. Die extremen Anhänger dieser Gesinnung werden zu Eremiten, welche sich vor den Zeloten auf der Welt verstecken. Manche neutrale Charaktere streben aber auch offen nach Neutralität und meiden alles, was zu stark mit anderen Gesinnungen zu tun hat. Letztere sind stolz darauf, den Balanceakt zwischen Ordnung und Chaos, Gutem und Bösem zu schaffen. Sie könnten auch der Natur und der fundamentalen Macht von Tag und Nacht fatalistisch gegenüberstehen.

Chaotisch Neutral

Ein rollender Stein setzt kein Moos an. Es gibt nur das Heute. Sei wie der Wind und lass dich vom Schicksal fortragen. Wer das Schicksal bekämpft, ist ein Narr. Man lebt nur einmal. Die Macht soll denen gehören, die nicht danach streben. Meide die Gleichförmigkeit. Fordere die alten Traditionen heraus.

Kernkonzepte: Bewegungsfreiheit, Entscheidungsfreiheit, Individualität, Launenhaftigkeit, Schicksal, Selbstbestimmung, Unvorhersehbarkeit

Ein chaotisch neutraler Charakter schätzt die eigene Freiheit und Möglichkeit, eigene Entscheidungen zu treffen. Er meidet Autoritäten und fürchtet sich nicht, aus der Menge herauszuragen. In Extremfällen folgt er seinem gänzlich eigenem Lebensstil: Er könnte in einer Höhle nahe einer Stadt leben, ein Künstler sein oder auf andere Weise das Althergebrachte herausfordern. Er akzeptiert nicht den Augenschein und trifft eigene Entscheidungen, statt blind anderen zu folgen oder sich sagen zu lassen, was er denken soll.

Rechtschaffen Böse

Eines Tages werde ich herrschen. Ein starker Anführer wird bewundert, ein schwacher aber gestürzt. Ich habe Prinzipien und ich bin im Recht. Chaos bringt den Tod. In dieser Welt gibt es nur Ordnung oder Vernichtung. Hierarchien müssen respektiert und gefürchtet werden. Die Schwachen werden den Anführern folgen. Die Sünde ist befriedigend. Jeder besitzt eine Schwäche.

Kernkonzepte: Berechnung, Bösartigkeit, Disziplin, Macht, Rationalität, Schrecken, Strafe, Unterwerfung

Ein rechtschaffen böser Charakter wird in seinen Angelegenheiten von seinen eigenen Interessen motiviert und dem Wissen, dass die Ordnung ihn letztendlich immer beschützen wird. Er will seine Ziele mittels der Ordnung erreichen, nicht durch Chaos. Selbst wenn er vor Zorn kocht, ist es wahrscheinlich, dass er seine Rache sorgfältig plant, statt durch hastiges Tun den Tod zu riskieren. Manchmal braucht die Rache Jahre, doch dies ist akzeptabel.

Ein rechtschaffen böser Charakter am extremen Ende des Spektrums folgt fanatisch seinen Zielen und bringt jedes Opfer, um sie zu erreichen. Aufgrund seiner wirren Philosophie kann er selbst engsten Gefolgsleuten und auch Freunden und Familie paranoid misstrauen. Er lässt sich von nichts aufhalten, um die Kontrolle zu erlangen, denn nur Kontrolle bringt ihm inneren Frieden. Doch auch die mächtigste und geordnetste Gesellschaft besitzt Feinde und nur die Vernichtung dieser Feinde kann einem rechtschaffen bösen Charakter Erfüllung bringen.

Ordnung ist alles – um jeden Preis!

Neutral Böse

Ich bin das Maß aller Dinge und die wichtigste Sache auf der Welt. Tu was du willst, doch lass dich nicht erwischen. Ein Gewissen ist etwas für Engel. Sei böse um des Bösen Willens. Die Schlechtigkeit hat ihren eigenen Lohn. Der Sünder genießt das Leben. Böse ist nur ein Wort. Andere neiden mir meine Freiheit und mein Leben ohne Gewissensqualen.

Kernkonzepte: Bedürfnis, Bösartigkeit, Boshaftigkeit, Egoismus, Gemeinheit, Sünde, Unsterblichkeit, Verlangen

Ein neutral böser Charakter wird von seinen Bedürfnissen und Wünschen angetrieben. Er besitzt kein Gewissen und handelt nur zur Befriedigung seiner Launen. Er könnte sich mit Kulten und Bösem umgeben, doch nur weil er so der Sünde und der Bosheit näherkommt. Während eine rechtschaffen böse Person zum Feilschen bereit ist und eine chaotisch böse Person um sich schlägt, kümmert sich eine neutral böse Person nur um sich selbst. Auf vielerlei Weise verkörpert sie das Böse, indem sie keine erkennbare Loyalität gegenüber irgendetwas außer ihrer selbst besitzt.

Ein extremer neutral böser Charakter ist meist ein Einzelgänger, da er jeden verrät oder tötet, der mit ihm zu sehr bekannt wird.

Chaotisch Böse

Was ich will, das nehme ich mir. Macht schafft Recht. Die Starken beherrschen die Schwachen. Respektiere mich oder leide! Fürchte mich! Es gibt nur das Heute und heute nehme ich mir, was ich will. Der Zorn bringt meine beste Seite an den Tag. Ich bin der Stärkere!

Kernkonzepte: Anarchie, Brutalität, Chaos, Degeneration, Freiheit, Gewalt, Morallosigkeit, Unheiligkeit, Zorn

Ein chaotisch böser Charakter wird vollkommen von seinem eigenen Zorn und seinen Bedürfnissen angetrieben. Er handelt achtlos und von Launen motiviert, egal welches Leid er anderen verursacht.

Ein chaotisch böser Charakter wird oft durch sein angeborenes, unberechenbares Wesen eingeschränkt. Er ist wie ein Steppenbrand, ein aufziehender Sturm, eine ungeprüfte Schwertklinge.

Ein extrem chaotisch böser Charakter findet oft Gleichgesinnte, wenn auch nicht aus dem Wunsch nach Gesellschaft heraus, sondern weil das gemeinsame Chaos vertraut ist und er die Gelegenheit schätzt, sein wahres Wesen zeigen und mit anderen teilen zu können.

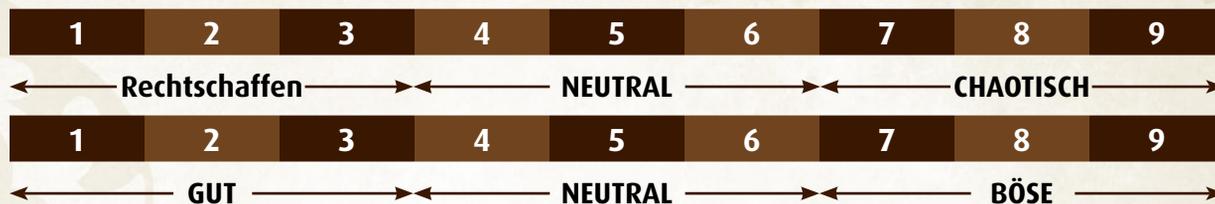
GESINNUNGSWECHSEL

Mit der Zeit könnte ein Charakter desillusioniert werden und sich einer anderen Gesinnung zuwenden. Dieser Abschnitt beschreibt ein optionales System, um schrittweise Veränderungen bei der Gesinnung eines Charakters nachzuvollziehen.

Jeder Charakter besitzt zwei Skalen mit jeweils 9 Abschnitten. Die eine Skala repräsentiert die Rechtschaffen-Chaotisch-Achse (siehe Tabelle 3-3): 1, 2 und 3 sind der rechtschaffene Bereich, 7, 8 und 9 der chaotische Bereich und der Rest der neutrale Bereich. Die andere Skala steht für die Gut-Böse-Achse: 1, 2 und 3 repräsentieren Gut, 7, 8 und 9 Böse, der Rest Neutral.

Ein Spieler entscheidet, wie die Gesinnung seines Charakters auf diesen Achsen ausgerichtet ist. Ein zu Streichen aufgelegter Schurke mit einem Herz aus Gold könnte auf der Rechtschaffen-Chaotisch-Achse bei 7 und auf der Gut-Böse-Achse bei 2 angesiedelt sei – dies wäre ein chaotisch guter Charakter, der mehr gut als chaotisch ist. Ein grausamer, aber ehrenvoller Ritter könnte auf der Rechtschaffen-Chaotisch-Achse bei 1 und auf

TABELLE 3-3: GESINNUNGSWECHSEL



der Gut-Böse-Achse bei 7 angesiedelt sein – dies wäre ein rechtschaffen böser Charakter, der mehr rechtschaffen als böse ist.

Wenn ein Charakter eine Handlung vollbringt, die außerhalb seiner Gesinnung liegt, entscheidet der SL, ob die Tat ausreicht, um einen Gesinnungswechsel auf der entsprechenden Achse zu begründen, und um wie viele Abschnitte sich die Gesinnung dort verändert.

Einen gefangenen Orkkrieger hinzurichten, um ihn nicht zu einem fernen Gefängnis bringen zu müssen, könnte 1 Schritt zum Bösen hin sein; eine Geisel zu foltern, um an Informationen zu gelangen, vielleicht 2 Schritte. Bei kleineren Verstößen kann der SL auch nur warnen, dass weiteres Tun solcher Art zu einer Gesinnungsverschiebung führen kann. Extreme, vorsätzliche Taten wie das Niederbrennen eines Waisenhauses voller Kinder zum Spaß sollten sofort zu einem entsprechenden, vollständigen Gesinnungswechsel führen, egal wie die aktuelle Gesinnung dieses Charakters aussieht.

Wenn sich die Gesinnung eines Charakters verändert, z.B. indem er auf einer Achse von 3 auf 4 oder von 7 auf 6 wandert, dann passe die Gesinnung entsprechend an. Der Charakter erleidet für 1 Woche einen Malus von -1 auf Angriffs-, Rettungs-, Attributs- und Fertigkeitwürfe aufgrund von Schuldgefühlen, Bedauern oder auch Unglück, da er seine bisherigen Moralvorstellungen hinter sich lässt. Beachte, dass der Charakter immer noch „auf der Kippe“ zu seiner früheren Gesinnung steht, sollte es zu einer Rückkehr zu seiner alten Gesinnung kommen, unterliegt er erneut für 1 Woche diesem Malus. Es liegt daher nach einem Gesinnungswechsel in seinem besten Interesse, die neuen Ansichten und damit verbundene Philosophie zu verinnerlichen und entsprechend zu handeln. Der Malus tritt unabhängig von eventuellen anderen Konsequenzen eines Gesinnungswechsels ein (z.B. dem Verlust von Klassenfertigkeiten bei Paladinen oder Klerikern).

Es erfordert größere Anstrengungen, seine Position auf einem bestimmten Gesinnungsabschnitt der beiden Achsen zu festigen, als sie zu verletzen. Eine Person, die etwa Gut ist (3), muss vieles leisten, um Sehr Gut (1) zu werden – selbst ein Leben voller leicht guter Taten genügt nicht. Wenn ein Charakter sich sehr anstrengt, eine Gesinnung zu behalten oder zu fördern, sollte der SL entscheiden, ob dies eine Verschiebung in den „sichereren“ Bereich der Gesinnung (1, 5 und 9) rechtfertigt, so dass die meisten gesinnungsfremden Taten nicht zu einem sofortigen Gesinnungswechsel führen würden. Dies hilft dabei zu verhindern, dass Spieler das System ausnutzen, indem sie kleine böse Taten durch entsprechend kleine gute Taten ausgleichen, um im Bereich „Gut“ der Gut-Böse-Achse zu bleiben.

Ein erzwungener Gesinnungswechsel, z.B. durch einen Helm der Entgegengesetzten Gesinnung, verschiebt die Positionierung auf jeder Gesinnungsachse auf die entsprechende entgegengesetzte Position (1 wird zu 9, 8 wird zu 2 usw.). Ein wahrhaft neutraler Streiter nimmt ein Extrem auf beiden Achsen ein (1/1, 1/9, 9/1 oder 9/9). Im Gegensatz zu einem vorsätzlichen Gesinnungswechsel verursacht ein erzwungener

Wechsel keinen einwöchigen Malus auf Angriffs-, Rettungs-, Attributs- und Fertigkeitwürfe.

Der Zauber *Buße* bringt die Gesinnung des Charakters in den ursprünglichen Gesinnungsbereich zurück, allerdings auch nur gerade so. Ein gefallener Paladin, der mittels *Buße* wieder Gut wird, erreicht auf die Weise auf der Gut-Böse-Achse Position 3, selbst wenn er sich ursprünglich auf 2 oder 1 befunden hat. Der Zauber soll die schlimmsten Verfehlungen umkehren können, nicht aber für einen sicheren Puffer innerhalb eines Gesinnungsbereichs auf der Achse sorgen. Entsprechend besitzt der Charakter nun auch wieder einen Anreiz, nach den Regeln seiner wiederhergestellten Gesinnung zu leben und sich stetig zu bessern. Die „Magischen Gesinnungswechsel umkehren“-Option von *Buße* verursacht nicht den üblichen einwöchigen Malus, wohl aber die „Buße oder Versuchung“-Option.

Sollte ein SL die Kampagne realistischer oder den Gesinnungswechsel flexibler gestalten wollen, kann er die Größe der Gesinnungszonen verändern, z.B. dass alles außer 1 und 9 der neutrale Bereich ist. Er könnte auch mehr als jeweils 9 Schritte nutzen, um die Folgen von Handlungen besser gegeneinander gewichten zu können, oder Übergangsbereiche einfügen, in denen Charaktere langsam ihre Gesinnung verändern können, ohne unter dem Malus dafür zu leiden.

ERZWUNGENER GESINNUNGSWECHSEL

Wenn ein erzwungener Gesinnungswechsel, z.B. aufgrund eines Fluches oder magischen Gegenstandes, rein willkürlich erfolgt, sehen manche Spieler darin eine Gelegenheit, ihre Charaktere einmal anders agieren zu lassen. Die meisten Spieler bevorzugen aber das ursprüngliche Charakterkonzept und wollen so rasch wie möglich dahin zurückkehren. Ein SL sollte erzwungene Gesinnungswechsel in Maßen einsetzen oder die Wirkungsdauer auf kurze Zeit beschränken, z.B. auf ein Szenario, in dem die Charaktere von einer bösen Wesenheit beherrscht und schließlich freigelassen werden, wenn diese ihr Ziel erreicht hat. Vergiss nicht: Hätten die Spieler Charaktere mit anderen Gesinnungen spielen wollen, hätten sie diese entweder so erschaffen oder zumindest angefragt, ob es möglich ist – radikale Veränderungen dagegen ruinieren viele Charakterkonzepte.

Manche Klassen verlieren Klassenfertigkeiten und –merkmale, wenn ein Charakter die Gesinnung wechselt. Gesinnungswechsel könnten bei einem Kurzabenteuer interessant sein, z.B. wenn es gilt, einen Mönch vom Fluch eines chaotischen Affengottes zu befreien, sollten aber niemals die Regel, sondern immer selten sein. Für manche Spieler ist ein Gesinnungswechsel eine Veränderung des Charakterkonzepts ähnlich der Zerstörung des Zauberbuches eines Magiers oder der Amputation des Arms eines Bogenschützen – die Narben bleiben, die Schäden sind schwer umzukehren und am Ende wird der Spieler bestraft.

INVESTITIONEN

Der Anker der meisten Gruppen sind Schätze, egal ob lumpige Kupferstücke oder prallvoll mit Edelsteinen gefüllte Schatztruhen. Doch wozu sammelt ein SC dieses Geld, wenn nicht, um sein Leben zu verbessern?! Sollte er es nicht für sich arbeiten lassen, wenn er es zusammengetragen hat? Schließlich ist das Abenteuerleben kein sicherer Beruf, während Investitionen weitaus sicherer sind und der damit verbundene Gewinn gänzlich ohne die Gefahren des Abenteuerdasein ist.

Eine Investition ist aber immer noch ein Wagnis und kann durchaus scheitern. Dieser Abschnitt führt einige Beispiele für Investitionen auf, welche SC tätigen können, und liefert dem SL Vorschläge für potentielle Abenteureraufhänger, die diese Investitionen mit der Kampagne selbst verbinden. Sollten die SC eine Investition tätigen, sollte dies interessanter sein als die Anteile am Gewinn zu berechnen – die SC sollten die Gelegenheit haben, mit finanziellen Entscheidungen zu interagieren.

Bei eher risikolosen Investitionen sollte die Gewinnausschüttung pro Jahr maximal 5% betragen, während besonders riskante Investitionen eine jährliche Gewinnausschüttung von 15-20% mit sich bringen können. Dieses obere Extrem sollte sehr selten sein; man hat eigentlich noch nie von Gewinnausschüttungen gehört, die höher als 25% ausgefallen sind. Ein SL sollte daher bei so hohen Gewinnausschüttungen umsichtig sein. Beachte, dass es stets skrupellose Leute gibt, welche die SC nur zu gern um ihren Gewinn bringen würden. Egal ob es sich um legitime Ansprüche (z.B. die von Steuereintreibern) oder nicht legitime (z.B. Räuber, Schwindler oder

Schläger, die Schutzgeld erpressen wollen) handelt, der Profit, den man aus einer Investition letztendlich zieht, ist meistens niedriger als das Erwartete.

REGELMECHANISMEN FÜR INVESTITIONEN

Wenn ein SC sich zu Investitionen entscheidet, dann frage den Spieler, wie viel Geld sein SC investieren will. Dieser Betrag ist das angelegte Geld und wirkt sich direkt darauf aus, wie viel Geld die Investition jedes Jahr an Gewinn einbringt (siehe unten).

Ein SL kann Tabelle 3-4: Investitionsgewinn als generelle Richtlinie nutzen, wie hoch der jährliche Gewinn wahrscheinlich ausfällt. Er kann diese Prozentsätze aber auch den Bedürfnisse seiner Kampagne anpassen. Spieler und SL sollten diese Richtlinien nur für Investitionen in Fantasywelten nutzen, nicht aber in der Realität.

Um diese Tabelle zu verwenden, würfle mit W%, um zu prüfen, ob die Investition erfolgreich ist.

Gescheitertes Jahr: Die Investition erbringt dieses Jahr keinen Gewinn. Drei gescheiterte Jahre in Folge bedeutet, dass die Investition an sich gescheitert ist und die Operation endet, sofern der Charakter nicht weitere Investitionen in Höhe des Doppelten bis Dreifachen der ursprünglichen Investition tätigt.

Normales Jahr: Die Investition ist erfolgreich und erbringt Gewinn in Höhe des normalen Prozentsatzes. Wenn ein SC z.B. 1.000 GM anlegt und der normale Gewinnsatz 3% beträgt, macht der SC dieses Jahr 30 GM Profit. Er kann sich entschließen, diesen Profit zu reinvestieren und so das angelegte Geld erhöhen, den Profit einstreichen oder sich auszahlen lassen (und so neben dem Profit seine ursprüngliche Investition zurückzuerlangen). Die Auszahlung kann in Geld oder Gütern passend zur Investition erfolgen. Der SC könnte die 30 GM den ursprünglich angelegten 1.000 GM hinzufügen, so dass die Gewinnausschüttung im nächsten Jahr auf 1.030 GM basiert. Er könnte die 30 GM einstreichen und die angelegten 1.000 GM weiterhin investiert lassen. Schließlich könnte er auch das investierte Geld aus dem Geschäft ziehen und hätte so nach einem Jahr 1.030 GM (die investierte Einlage von 1.000 GM + 30 GM Profit).

Spitzenjahr: Die Investition hat ein gutes Jahr und bringt einen weitaus höheren Gewinn als erwartet. Lege den in der Spalte für Spitzengewinn aufgeführten Wurf ab und multipliziere das Ergebnis mit dem Prozentwert in der Spalte für normalen Gewinn. Wenn z.B. ein SC in Bankgeschäfte investiert und ein Spitzenjahr hat, multipliziert er den Spitzengewinn für Bankgeschäfte (1W4+1) mit dem normalen Gewinnsatz für Bankgeschäfte (2%), um den Jahresgewinn zu bestimmen; sollte er eine 5 würfeln, beträgt sein Gewinn in diesem Jahr 10% seiner Investition. Wie bei einem normalen Jahr kann der SC den Profit reinvestieren, einstreichen oder sich das investierte Geld plus den Gewinn auszahlen lassen.

Sollte ein SC rasch Geld benötigen oder seine Geschäftsbeziehungen hinsichtlich einer bestimmten Investition beenden wollen, kann er sich jederzeit das investierte Geld auszahlen lassen. Dies erfordert in der Regel 1W6 Tage und den direkten Kontakt zu der Person, welche die Investition verwaltet (z.B. den Geschäftsführer eines Gasthauses, das Oberhaupt einer Gilde oder den Anführer einer



Quinto

Entdeckergruppe). Der SC erhält aber dann nur die Hälfte seiner Investition zurück, während der Rest verloren ist, da die Beteiligten selbst zu schnellen Verkäufen unter Wert gezwungen sind, um den SC auszahlen zu können. Diese Art von Verhalten sorgt meistens zudem für Missstimmungen zwischen dem SC und der anderen Seite, so dass weitere Geschäfte mit dieser Gruppierung eher unwahrscheinlich werden.

BEISPIELE FÜR INVESTITIONEN UND PROBLEME

Die folgende Aufstellung ist alles andere als vollständig und endgültig – erfinderische NSC könnte sich alle möglichen Gelegenheiten zu Investitionen ausdenken. Einige Recherchen zu Technologien des Mittelalters und der Renaissance verraten, dass die Leute sich schon damals das Leben leichter gemacht haben. Manche dieser Ideen können leicht zu einer Investitionsmöglichkeit für die SC werden. Dieser Abschnitt erläutert, wie verschiedene Investitionen als Handlungsaufhänger für die beteiligten SC dienen können.

Bankgeschäfte: Die theoretisch sichere Tresorkammer des Investors wird geknackt und darin lagernde Wertsachen werden entwendet.

Entdeckungen: Ein Entdecker erweist sich als unzuverlässig, gierig oder unvorsichtig, indem er versehentlich ein uraltes Böses auf eine ahnungslose Bevölkerung loslässt.

Erfindung: Die Erfindung erweist sich als unnützlich und gefährlich und bringt die Bevölkerung in Gefahr.

Forschung: Die Forschung verläuft katastrophal oder fällt in die Hände von Erpressern, Rivalen oder Kriminellen, die sie für Böses nutzen wollen.

Getreidespeicher/Mühle: Das Gebäude fängt aufgrund eines Unfalls oder Brandstiftung Feuer und aufgrund der angesammelten Gase kommt es zu einer gewaltigen Explosion.

Gilde: Eine rivalisierende Gilde nimmt die Angestellten, Freunde, Familienangehörigen oder Gebäude des Investors aufs Korn.

Handwerk: Ein Streik der Arbeiter, Räuberaktivitäten oder ein skrupelloser Rivale verhindern den Zugang zu benötigten Materialien.

Importe: Feinde des Klienten betrachten eine Ladung als Gelegenheit, den SC zu blamieren oder zu töten und an wertvolle Güter zu gelangen.

Kunst: Die (Unterhaltungs-)Künstler sind weitaus streitbarer und politischer eingestellt, als der Investor gedacht hätte.

Schenke: Zufällig gehörte Pläne für einen Hinterhalt führen zu Gerüchten und Gebäudeschäden.

Schutzgewerbe: Ein von dir beschützter Klient verrät eine Assassinen Gilde, wird von einer einflussreichen Kirche als Ketzler gebrandmarkt oder beleidigt einen bedeutenden Angehörigen der herrschenden Schicht.

Stallungen: Es kommt zu Sabotage, einem tödlichen Unfall oder die wertvollsten Reittiere werden von einem Viehdieb entwendet.

Steinbruch: Bergleute stoßen auf eine seltsame Gefahr, z.B. auf Mutationen auslösende Kristalle oder eine Höhle voller gefährlicher Monster.

TABELLE 3-4: INVESTITIONSGEWINN

INVESTITION	NORMALER GEWINN	GESCHEITERTES JAHR	NORMALES JAHR	SPITZEN-JAHR	SPITZEN-GEWINN
Bankgeschäfte	2%	01-10	11-98	99-00	1W4+1
Entdeckung	2%	01-40	41-85	86-00	2W8+1
Erfindung	3%	01-40	41-90	91-00	2W6+1
Forschung					
Magisch	5%	01-50	51-75	76-00	2W6+1
Weltlich	3%	01-20	21-85	86-00	1W8+1
Getreide-speicher/Mühle	3%	01-10	11-98	99-00	1W3+1
Gilde					
Assassinen-	5%	01-30	31-95	96-00	2W4+1
Diebes-	4%	01-15	16-90	91-00	1W8+1
Händler-	3%	01-10	11-98	99-00	1W4+1
Handwerker-	2%	01-05	06-98	99-00	1W3+1
Handwerk					
Gewöhnlich	1%	01-05	06-95	96-00	1W3+1
Magisch	5%	01-30	31-95	96-00	1W8+1
Militärisch	5%	01-15	16-90	91-00	1W6+1
Importgeschäfte					
Exotisch	5%	01-30	31-90	91-00	1W10+1
Gewöhnlich	2%	01-15	16-95	96-00	1W4+1
Künste					
Darstellende	2%	01-35	36-95	96-00	2W6+1
Kreative	4%	01-30	31-95	96-00	2W4+1
Schenke	2%	01-10	11-98	99-00	1W4+1
Schutzgewerbe	3%	01-30	31-95	96-00	1W8+1
Stallung	1%	01-05	06-98	99-00	1W3+1
Steinbruch	3%	01-20	21-90	91-00	1W6+1



JUNGE CHARAKTERE

Nicht alle Fantasycharaktere genießen den Luxus, ihre Abenteuerkarriere erst im Erwachsenenalter zu beginnen – man nehme nur Arya Stark, die Pevensie-Geschwister, Harry Potter und Sabriel. Die Gefahren einer Fantasywelt machen keine Altersunterschiede. Selbst Herkules musste als Säugling bereits Schlangen erwürgen, welche Hera ausgesandte hatte, um ihn in seiner Wiege zu töten. Obwohl Kinder und Jugendliche oft unterschätzt werden, sind sie nur selten die willigen Opfer, als welche sie oft behandelt werden. Neuerschaffene Charaktere sind den Regeln nach stets Erwachsene mit einem zufällig oder zumindest durch Tabelle 7-2: Zufälliges Anfangsalter auf Seite 169 des *Grundregelwerks* beeinflussten Alter. Wenn du jedoch ein junges Wunderkind spielen willst, das schon früh an seiner Legende zu arbeiten beginnt, ermöglichen dir dies die folgenden Regeln.

JUNGE CHARAKTERE ERSCHAFFEN

Junge Charaktere sind im Grunde normale Charaktere, welche um eine Alterskategorie jünger sind als die im *Grundregelwerk* möglichen Charaktere. Charaktere dieser Alterskategorie sind fähig und intelligent, neugierig und talentiert, aber noch unerfahren. Sie stehen an der Schwelle zu Größerem, müssen diese aber erst überschreiten. Diese Jugend wird auf drei Arten dargestellt: Attributswertanpassungen, Einschränkungen bei der Klassenwahl und langsamerer Hinzugewinn von Wesenszügen.

Attributswertanpassungen: So wie die Attribute erwachsener Charaktere verändert werden, wenn sie das mittlere, alte und ehrwürdige Alter erreichen, belegt ein junger Charakter eine neue, dem Erwachsenenalter vorgeschaltete Alterskategorie und besitzt daher veränderte körperliche Attributswerte, auch wenn die Kraft der Jugend ihm einen Vorteil verleiht. Ein junger Charakter hat einen Bonus von +2 auf Geschicklichkeit und einen Malus von -2 auf Stärke, Konstitution und Weisheit. (Seine potentielle Unerfahrenheit und soziale Ungeschicklichkeit werden dadurch repräsentiert, dass er nur über die Fertigkeitsebenen eines Charakters der 1. Stufe verfügt, so dass ein Malus auf Intelligenz oder Charisma nicht erforderlich ist).

Wenn ein junger Charakter das Erwachsenenalter erreicht (siehe Tabelle 3-5: Zufällig bestimmtes Anfangsalter junger Charaktere), verliert er diese Attributswertanpassungen.

Verfügbare Klassen: Ein junger Charakter hat nicht dieselbe Auswahl bei Klassen wie erwachsene Charaktere. Er kennt noch nicht die höheren Kampfkünste, Arkana, Geheimnisse des Glaubens und andere Dinge, sondern ist ein Knappe, Zaubrerlehrling, Akolyth oder Schüler auf dem Weg zur Meisterschaft. Daher kannst du während dieser Alterskategorie nur NSC-Klassen auswählen und in diesen in der Stufe aufsteigen, z.B. Adelige, Adept, Bürgerlicher, Experte oder Krieger, in Abhängigkeit von deinen Interessen und deinem sozialen Hintergrund. Sobald du allerdings das Erwachsenenalter erreichst, kannst du im Rahmen einer Umschulung (siehe Seite 192) diese NSC-Klassenstufen gegen Stufen in Grundklassen deiner Wahl austauschen.

Wesenszüge: Da Charakterwesenszüge (siehe Seite 51) den Hintergrund des Charakters widerspiegeln, bevor er seine Abenteuerkarriere begonnen kann, könnte der SL dir mit der 1. Stufe nur gestatten, einen Wesenszug anstelle der üblicherweise möglichen zwei Wesenszüge zu wählen. Wenn dein Charakter dann das Erwachsenenalter erreicht, kannst du den zweiten Wesenszug wählen. Beachte, dass du normalerweise nach der 1. Stufe Wesenszüge nur wählen kannst,

wenn dein Charakter das Talent Zusätzliche Wesenszüge auswählt; diese Option ermöglicht dir daher mehr Flexibilität bei der Wahl deines zweiten Wesenszuges, da die letzten Geschehnisse innerhalb der Kampagne möglicherweise manche Wesenszüge als bedeutsamer erscheinen lassen als zu Kampagnenbeginn.

TABELLE 3-5: ZUFÄLLIG BESTIMMTES ANFANGSALTER JUNGER CHARAKTERE

VOLK	JUGEND ¹	ADELIGER, BÜRGERLICHER, EXPERTE	ADEPT, KRIEGER	ERWACHSENEN- ALTER ²
Elf	55 Jahre	+4W6	+6W6	110 Jahre
Gnom	20 Jahre	+4W4	+3W6	40 Jahre
Halb-Elf	10 Jahre	+1W4	+1W6	20 Jahre
Halb-Ork	7 Jahre	+1W6	+2W3	14 Jahre
Halbling	10 Jahre	+1W6	+2W4	20 Jahre
Mensch	8 Jahre	+1W6	+2W3	15 Jahre
Zwerg	20 Jahre	+2W6	+4W4	40 Jahre

¹ Während der Jugend +2 GE, -2 ST, KO, und WE

² Mit Erreichen des Erwachsenenalters gehen die Attributswertmodifikatoren für jugendliches Alter verloren

DAS ENDE DER JUGEND

Im Gegensatz zu den höheren Alterskategorien gibt es zwei übliche Wege, auf denen ein junger Charakter erwachsen werden kann:

Alterung: Am leichtesten wird ein junger Charakter erwachsen, indem er die Altersgrenze zum Erwachsenen überschreitet. Tabelle 3-9 benennt das Alter, mit dem die im *Grundregelwerk* vorgestellten Völker das Erwachsenenalter erreichen. Sobald ein Charakter dieses Alter erreicht, verliert er die mit der Alterskategorie Jugend verbundenen Attributswertmodifikatoren und kann hinsichtlich seiner NSC-Klassenstufen in SC-Klassenstufen umschulen. Solltest du einen Charakter eines anderen Volkes spielen, dann überlege, welches der Grundvölker von der Lebenserwartung her deinem Volk am ehesten entspricht und lege mit deinem SL die Altersgrenzen für Jugend, Erwachsenenalter, Mittleres Alter usw. fest.

Belohnung: Die Geschwindigkeit, mit der Charaktere Erfahrung sammeln, unterscheidet sich stark von Kampagne zu Kampagne. In einer Kampagne mag ein Charakter binnen eines Monats mehrere Stufen erlangen, während in anderen ein Charakter Jahre auf derselben Stufe verbringen könnte. Würde man das Erreichen des Erwachsenenalters nur an das Verstreichen der Zeit innerhalb der Kampagne knüpfen, könnte es passieren, dass ein junger Charakter große Erfahrungen als Abenteurer sammelt, aber dennoch auf NSC-Klassen beschränkt bleibt.

Ein SL könnte daher einem jungen Charakter die Möglichkeit geben, nach Erreichen eines bemerkenswerten Zieles frühzeitig das Erwachsenenalter zu erreichen. Derartiges könnte vorliegen, wenn der SC seinen Lehrmeister übertrifft, einen machtvollen erwachsenen Gegner besiegt, eine Bedrohung für sein Zuhause überwindet oder eine längere Reise beendet – oder z.B. auch ein veröffentlichtes Modul oder Abenteuer vollendet oder eine bestimmte Stufe in einer NSC-Klasse (vielleicht die 3. oder die 5. Stufe) erreicht. Wenn dein SL dir die Möglichkeit gibt, frühzeitig ins Erwachsenenalter überzutreten, kannst du wählen, wann dies passieren soll. Deine Attributswerte passen sich deiner neuen Alterskategorie erst beim nächsten Stufenaufstieg oder wenn du von einer NSC-Klasse auf eine SC-Klasse umschulst an.



AUSWIRKUNGEN DER JUGEND

Vielleicht möchtest du einen jungen Charakter spielen, um Einsichten in das Leben deines SC zu erlangen oder dich mit einem neuen Charakterkonzept zu befassen. Vielleicht möchtest auch ein SL eine Kampagne mit jungen Charakteren beginnen, um entsprechende Geschichten, Videospiele, Superheldengruppierungen aus Comics oder anderen Medien nachzustellen. Wenn du überlegst, einen jungen Charakter zu spielen, dann bedenke die folgenden Punkte – auch ein entsprechend planender SL sollte sie kennen und zu jedem Punkt eine oder mehrere Antworten und Herangehensweisen kennen:

Rollenspiel: Im Gegensatz zur modernen Gesellschaft behandelten mittelalterliche Gesellschaften Kinder in der Regel wie Erwachsene, sobald sie bewiesen hatten, dass sie sich um die Aufgaben und Pflichten von Erwachsenen kümmern konnten. Das bedeutet, dass NSC eine Gruppe junger SC-Abenteurer so behandeln könnte, wie sie Erwachsene behandeln würden, auch wenn körperliche Nachteile zu Scherzen oder Verachtung führen könnten.

Unausgeglichene Gruppen: NSC-Klassen sind nicht so mächtig wie SC-Klassen. Sollte es in der Gruppe daher eine Mischung aus jungen und erwachsenen Charakteren geben, werden letztere machtvoller sein und noch andere Vorteile besitzen. Selbst wenn du kein Problem damit hast, einen schwächeren Charakter zu spielen, könnten die anderen

Spieler nicht damit einverstanden sein, einen Schwächling mitschleppen und „durchfüttern“ zu müssen, insbesondere wenn die relative Schwäche des Charakters die Gruppe gefährden könnte. Ehe du also einen jungen Charakter erstellst, stelle daher sicher, dass alle Spieler ihn auch als Teil der Gruppe akzeptieren würden.

Kinder in Gefahr: Es ist eine Sache, dazu bereite Erwachsene mit Fallen, Monstern und tödlicher Magie zu konfrontieren, und eine andere, junge Leute mit solchen Gefahren zu bedrohen. Auch wenn Fantasyromane voller Fälle von jugendlichen Charakteren sind, die sich heldenhaft verhalten und ihr Potential unter Beweis stellen, sind nicht alle Spieler damit einverstanden, junge Charaktere in Gefahr zu bringen. Ehe der SL daher junge Charaktere nutzt und in die Kampagne integriert, sollte er mit der Gruppe besprechen, ob dies negative Auswirkungen auf den Spielspaß bei einem oder mehreren Beteiligten haben könnte.

Schwächen: Junge SC sind schwächer als normale SC. Veröffentlichte Abenteurer gehen davon aus, dass die SC über die Attribute, Fertigkeiten, Flexibilität und das volle Potential der Grundklassen verfügen, so dass sie sich für junge Charaktere schnell als absolut tödlich erweisen könnten. Als Daumenregel kannst du davon ausgehen, dass die Durchschnittliche Gruppenstufe (DGS) einer Gruppe von Charakteren mit NSC-Klassen um 2 Charakterstufen niedriger ist als die einer Gruppe aus Charakteren mit SC-Stufen derselben Stufe.

KONTAKTE

Ein Kontakt ist ein einzigartiger NSC mit nützlichen Fähigkeiten oder äußerst guten Verbindungen. Du kannst dich an Kontakte wenden, um Hilfe bei spezialisierten Aufgaben zu erlangen, ohne dich selbst direkt beteiligen zu müssen. Ein niedrigstufiger Kontakt kann dich mit lokalen Gerüchten versorgen, dir mitteilen, wo es gute Mahlzeiten gibt, oder grundlegende Informationen weitergeben. Je mehr dir ein Kontakt vertraut, umso umfangreichere Aufgaben mit höherem persönlichem Risiko ist er bereit, für dich anzugehen. Er mag bereit sein, für dich einen Gegner aufzuspüren, die Kautio zu hinterlegen, um dich aus dem Gefängnis zu holen, oder dir einen magischen Gegenstand zu leihen.

Es gibt viele Arten von Kontakten. Ein Kontakt könnte ein Freund aus Kindheitstagen sein, ein früherer Gegner, zu dem gegenseitiger Respekt besteht, ein Kriegskamerad, ein ehemaliger Kollege oder ein Freund der Familie. Kontakte sind nicht auf bestimmte Gesellschaftsschichten oder Berufe beschränkt. Ein Kontakt mit wenigen Verbindungen kann dir nur minimale Unterstützung leisten, während andere über größere Mittel verfügen könnten. Die Fähigkeit eines Kontakts zu deiner Unterstützung könnte sich sogar im Laufe deiner Abenteurerkarriere verändern. Er kann sich beruflich verändern, gesellschaftlich auf- oder absteigen oder aufgrund anderer persönlicher Ereignisse mehr oder weniger Hilfe erbringen können.

Manchmal muss ein Kontakt für seine Dienste entlohnt werden oder benötigt zumindest den Ersatz seiner Aufwendungen, die er für dich getätigt hat. Andere verlangen im Gegenzug, dass man ihnen Gefallen tut. Bei kriminellen Kontakten ist dies beinahe immer der Fall. Ein Kontakt in einem Tempel oder bei einer Gilde könnte erwarten, dass du dem Tempel eine Spende zukommen lässt oder Mitgliedsgebühren entrichtest. Manchmal entstehen Kosten auch aus der Not heraus: Ein Kontakt, der unerkannt bleiben muss, um eine Aufgabe zu erfüllen, könnte weitere Mittel für Bestechungsgelder benötigen oder um geheimen Zugang zu einem verborgenen Ort zu erwerben. Ebenso mag ein Zauberkundiger zwar für dich kostenlos Zauber wirken, aber dennoch erwarten, dass du ihm teure Komponenten finanzierst oder ersetzt.

Zwei Faktoren beeinflussen die Effektivität eines Kontakts: das Vertrauen, welches zwischen dir und ihm besteht, und das Risiko, welches der Kontakt für dich eingehen soll. Ein Kontakt, der dir nicht völlig vertraut, wird seinen Hals nicht für dich riskieren. Er könnte aber einige im Grunde risikofreie Aufgaben für dich erledigen, um zu sehen, ob du vertrauenswürdig bist.

VERTRAUEN

Um einen verlässlichen Kontakt zu gewinnen, musst du sein Vertrauen erlangen und erhalten. Ein neuer Kontakt will meistens nicht den vollen Umfang seiner Fähigkeiten oder Verbindungen enthüllen. Dein Freund aus Kindheitstagen könnte z.B. enge Verbindungen zu einer politischen Organisation, Diebesgilde oder Straßenbande unterhalten, dies aber geheim halten, um sich und dich zu schützen. Irgendwann enthüllt er diese Verbindung und wird zu einem Kontakt für dich. Wenn sein Vertrauen zu dir steigt, ist er eher bereit, für dich verschiedene Dienstleistungen zu erbringen oder zu organisieren, sofern sie im Bereich seiner Möglichkeiten liegen.

Vertrauen wird in einer Skala von 1 (kaum Vertrauen) bis 5 (absolutes Vertrauen) gemessen. Du kannst Vertrauen durch

erfolgreiche Interaktionen zwischen dir und deinem Kontakt verbessern – siehe Kontakte gewinnen, kultivieren und verlieren auf Seite 173. Ein Kontakt könnte unterschiedliche Vertrauenswerte gegenüber unterschiedlichen SC innerhalb derselben Gruppe besitzen; eine Stadtwache könnte einen hohen Vertrauenswert hinsichtlich eines Paladins haben, den er schon lange kennt, und einen niedrigen Vertrauenswert hinsichtlich eines Magiers haben, der neu in der Stadt ist. Bei manchen Kontakten nimmt der Vertrauenswert ab, wenn sie von dir eine Weile lang nichts hören. Allerdings fällt es in diesem Fall leichter, Vertrauen wieder aufzubauen, als ganz von vorn zu beginnen.

Die Vertrauensstufen sehen folgendermaßen aus:

1. Misstrauisch: Ein misstrauischer Kontakt hat nicht mehr Vertrauen zu dir wie zu einem beliebigen Fremden. Er ist bereit, minimale Informationen weiterzugeben, würde sie aber auch deinen Feinden verkaufen oder dich verraten, um sich oder seinen Ruf zu schützen. Ein misstrauischer Kontakt übernimmt nur einfache Aufgaben ohne sonderliches persönliches Risiko.

2. Skeptisch: Ein skeptischer Kontakt vertraut dir ein wenig. Trotz früherer positiver Interaktionen ist er recht vorsichtig. Er ist bereit, Aufgaben zu erfüllen, die mit minimalen Risiken verbunden sind, weigert sich aber, sich auf Dinge einzulassen, die seine Sicherheit, Finanzen oder sein Bild in der Öffentlichkeit gefährden könnten. Sollten ihm Fragen über dich gestellt werden, versucht er, sich als neutral zu präsentieren, und wird dich nicht sofort verraten.

3. Verlässlich: Ein verlässlicher Kontakt vertraut dir noch nicht vollständig, ist aber zu größeren Anstrengungen bereit. Er könnte ein etwas höheres Risiko eingehen, indem er etwa einen Flüchtigen versteckt oder etwas Geld oder nichtmagische Gegenstände verleiht. Ein verlässlicher Kontakt wird aber keine größeren Risiken eingehen, nur weil er dir vertraut. Er versucht außerdem, seinen Ruf als verlässlicher Kontakt zu schützen.

4. Vertrauenswürdig: Ein vertrauenswürdiger Kontakt hat eine hohe Meinung von dir. Wenn du ihn um Hilfe bittest, möchte er dich ehrlich unterstützen. Er wendet zusätzliche Zeit und Anstrengungen auf, um den Erfolg zu garantieren, meidet aber dennoch Risiken, die ihn oder seine Lieben in deutliche Gefahr bringen würden. Er akzeptiert nicht einfach einen Auftrag, welcher seine Karriere, seinen Ruf oder seine Finanzen zerstören würde.

5. Vertrauensperson: Auf dieser Stufe würde der Kontakt dir sein Leben anvertrauen. Er versucht, dir zu helfen, selbst wenn er dazu hohe eigene Aufwendungen tätigen oder großes persönliches Risiko eingehen müsste. Er wendet sich nur dann gegen dich, wenn ihm überzeugend bewiesen wird, dass du ihn verraten hast.

RISIKO

Unter Risiko versteht man die potentielle Gefahr, die mit diversen Aufgaben und Aufträgen verbunden ist. Auch Risiko wird auf einer Skala von 1 (kein oder sehr geringes Risiko) bis 5 (ernsthafte Gefahr) gemessen. Jede Risikostufe führt die typischen Folgen oder Strafen für den Kontakt auf, sollte ihm ein solcher Auftrag kritisch misslingen (siehe Verhandlungswürfe, Seite 172).

Der SL sollte die folgenden Beispiele für die einzelnen Risikostufen als Richtlinien für andere Aufträge und Aufgaben verwenden:

1. Kein Risiko: Risikolose Aufträge umfassen, eine Nachricht zu einem Verbündeten im Nachbarort zu bringen, dir den Weg zu einem ehrbaren Händler zu weisen, deine



Ausrüstung reparieren zu lassen, dich über unbedeutende Gerüchte zu informieren oder einen Gelehrten zu überzeugen, dir ein Geschichtsbuch oder eine Karte zu zeigen. Diese Aufgaben können unbequem oder zeitraubend sein, der Kontakt riskiert aber auch keine Nachteile, wenn er sie ausführt.

Kritischer Fehlschlag: Keine nennenswerten Folgen.

2. Geringes Risiko: Zu solchen Aufträgen gehört es z.B. eine Tür zu Privaträumen absichtlich nicht abzuschließen, dir einen nicht ganz legalen Gegenstand zu beschaffen oder einen Ort zu finden, an dem du untertauchen kannst. Negative Folgen könnten in kleineren Strafgebühren, dem Zorn der lokalen Autoritäten, einen kleinen finanziellen Verlust oder gesellschaftlichem Gesichtsverlust bestehen.

Kritischer Fehlschlag: Geldstrafe oder Haft mit Kautions. Du musst $\frac{1}{3}$ des Wertes der Ausrüstung des Kontaktes (siehe Tabelle 14-9: NSC-Ausrüstung, Seite 454 im *Grundregelwerk*) erbringen, um die Lage zu bereinigen, andernfalls verlierst du den Kontakt und die Vertrauenswerte all deiner anderen gegenwärtigen und künftigen Kontakte werden um 1 gesenkt.

3. Durchschnittliches Risiko: Riskante Aufgaben umfassen das Belügen der Behörden für dich, das Herstellen von Fälschungen, das Verleihen von Geld oder Ausrüstung an dich (bis zu $\frac{1}{3}$ des geschätzten Wertes deiner Ausrüstung gemäß Tabelle 12-4: Charaktervermögen nach Stufe, Seite 399 im *Grundregelwerk*) oder Hilfe beim Entkommen vor den Behörden (z.B. durch Zurverfügungstellen von Pferden oder wirken von *Teleportieren*). Sollte der Kontakt gefangen genommen werden, während er mit dem Auftrag beschäftigt ist, muss er eventuell eine Strafe zahlen, vorübergehend im Kerker

einsitzen oder er erleidet einen durchschnittlichen finanziellen oder gesellschaftlichen Gesichtsverlust.

Kritischer Fehlschlag: Geldstrafe oder Haft mit Kautions. Du musst $\frac{1}{2}$ des Wertes der Ausrüstung des Kontaktes (siehe Tabelle 14-9: NSC-Ausrüstung, Seite 454 im *Grundregelwerk*) erbringen, um die Lage zu bereinigen, andernfalls verlierst du den Kontakt und die Vertrauenswerte all deiner anderen gegenwärtigen und künftigen Kontakte werden um 2 gesenkt. Der SG aller künftigen Versuche, Vertrauenswerte von Kontakten zu verbessern, steigt um +5.

4. Beachtliches Risiko: Derart riskante Aufträge sind definitiv illegal (z.B. Einbruch oder Raub) oder legal, aber moralisch fragwürdig (z.B. Betrug mittels Ausnutzen obskurer Schlupflöcher im Gesetz). Wenn der Kontakt gefangen genommen wird, während er mit dem Auftrag beschäftigt ist, muss er eventuell in den Kerker, sein Eigentum kann beschlagnahmt werden oder er kann persönliche Rechte (z.B. einen Titel oder ein Amt) verlieren. Er könnte bestraft werden durch Auspeitschen, Folter oder Versklavung.

Kritischer Fehlschlag: Kerker ohne Kautions oder der gesellschaftliche Status des Kontaktes wird auf den eines Bauern reduziert. Du musst den Status des Kontaktes wiederherstellen, indem du ihn legal befreist und von aller Schuld reinwäschst oder ihn rettetest und ihm hilfst, anderswo ein neues Leben aufzubauen. Gelingt dir dies nicht, verlierst du den Kontakt und die Vertrauenswerte all deiner anderen gegenwärtigen und künftigen Kontakte werden um 3 gesenkt. Der SG aller künftigen Versuche, Vertrauenswerte von Kontakten zu verbessern, steigt um +5.



5. Hohes Risiko: Ein hohes Risiko besteht, wenn ein Fehlschlag zu Tod, Verbannung oder lebenslangem Kerker führt, z.B. Mord, Hochverrat oder Schwere Körperverletzung mit Todesfolge.

Kritischer Fehlschlag: Du musst dafür sorgen, dass das Urteil binnen 1 Woche nach Gefangennahme des Kontaktes aufgehoben bzw. widerrufen wird oder ihn anderweitig vor seinem Schicksal retten. Gelingt dir dies nicht, verlierst du den Kontakt und die Vertrauenswerte all deiner anderen gegenwärtigen und künftigen Kontakte werden um 4 gesenkt. Der SG aller künftigen Versuche, Vertrauenswerte von Kontakten zu verbessern, steigt um +5. Außergewöhnliche Maßnahmen wie z.B. den Kontakt ins Leben zurückzuholen, ermöglichen es dir, ihn zu behalten, wobei sein Nutzen und Status fraglich sein könnten, wenn sein Ruf vernichtet wurde. Außer es wird bekannt, dass du zu solchen außergewöhnlichen Maßnahmen gegriffen hast, verbleiben die Vertrauensabzüge für die anderen Kontakte.

VERHANDLUNGSWÜRFE

Um einen Kontakt einzusetzen, musst du zunächst den Grad seiner Hilfsbereitschaft bestimmen. Vergleiche dazu den Risikowert des Auftrages mit dem Vertrauenswert des Kontaktes.

Sollte der Risikowert den Vertrauenswert übersteigen, weigert der Kontakt sich, den Auftrag auszuführen. Du kannst versuchen, ihn zu überzeugen, indem du ihm eine Entlohnung für seine Mühen in Form von Gold, Edelsteinen, einem magischen Gegenstand oder einem geschuldeten Gefallen anbietest. Als Faustregel kannst du den Vertrauenswert des Kontaktes vorübergehend um 1 Punkt verbessern, indem du eine Belohnung im Wert seiner halben Ausrüstung anbietest (siehe Tabelle 14-9: NSC-Ausrüstung, Seite 454 im *Grundregelwerk*). Du kannst auf diese Weise maximal einen Bonus von +1 auf den Vertrauenswert gewinnen.

Sollte der Vertrauenswert dem Risikowert entsprechen, muss du verhandeln, indem du einen konkurrierenden Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen den Kontakt ablegst, um zu bestimmen, ob er den Auftrag ausführt. Der Kontakt addiert den Risikowert des Auftrages auf seinen Fertigkeitswurf für Diplomatie. Gelingt dein Wurf, ist der Kontakt bereit und in der Lage, dir zu helfen, könnte aber dennoch einen Preis für

seine Hilfe verlangen. Ein Misserfolg bedeutet nicht zwangsläufig, dass der Kontakt nicht helfen will: Er könnte auch einfach nicht verfügbar oder nicht in der Lage sein, dir dieses Mal zu helfen.

Sobald der Kontakt einverstanden ist, muss der SL das Ausmaß des Erfolges bestimmen. Er legt für den Kontakt einen Fertigkeitswurf für dessen am ehesten passende Fertigkeit hinsichtlich des Auftrages ab, sollte keine Fertigkeit passend sein, würfelt er für ein Attribut. Der SG dieses Wurfes wird nach folgender Formel bestimmt:

$$\text{SG} = 10 + \text{HG des Auftrages} + \text{Risikowert des Auftrages} + \text{sonstige Modifikatoren}$$

„Sonstige Modifikatoren“ umfassen alle Modifikatoren, welche der SL für die Situation als angemessen erachtet, z.B. die hohen Sicherheitsvorkehrungen bei einem Fest an einem Adelshof oder eine vorübergehende Knappheit bei bestimmten Schwarzmarktgütern.

Scheitert dieser Wurf um 5 oder mehr, kommt es zu einem Kritischen Fehlschlag (siehe unter Risiko, welche Folgen Kritische Fehlschläge haben).

Die meisten Aufträge erfordern 1 Tag Arbeit und der Wurf für Erfolg oder Misserfolg wird am Ende dieses Zeitraumes abgelegt. Wenn passend, könnte der Kontakt den SG des Auftrages senken, indem er mehr Zeit für seine Durchführung aufwendet – dies repräsentiert die genutzte Zeit für Planung und Vorbereitungen, das Sammeln von Ressourcen und Abwarten des richtigen Moments. Ziehe 1 vom SG ab pro zusätzlichem Tag nach dem ersten, der auf diese Weise genutzt wird (maximal 4 zusätzliche Tage).

Der SL kann zudem entscheiden, dass manche Aufgaben wenigstens 1 Woche erfordern (z.B. ein großer Raubzug oder jemanden über mehrere Tage hinweg zu beschützen). Der Kontakt kann den SG eines derart langfristigen Auftrages senken, indem er proportional zusätzliche Zeit aufwendet. Ziehe 1 vom SG ab pro zusätzlicher Woche nach dem ersten, der auf diese Weise genutzt wird (maximal 4 zusätzliche Wochen). Noch länger dauernde Aufträge sollten in kleinere und kürzere Aufgaben unterteilt und auf Tages- oder Wochenbasis abgehandelt werden.

Sollte ein Auftrag riskanter werden, während der Kontakt noch an ihm arbeitet, werden zwei weitere konkurrierende Fertigkeitswürfe für Diplomatie fällig, wobei der Kontakt den neuen Risikowert auf seinen Wurf addiert. Du musst dabei nicht zugegen sein, um mit ihm zu verhandeln, da dieser erneute Wurf das Abwägen des Kontaktes zwischen dem Vertrauen zu dir und dem Risiko repräsentiert. Gelingt dir dieser zweite Fertigkeitswurf, macht der Kontakt mit dem Auftrag weiter, anderenfalls gibt er die Tätigkeit für dich auf.

Wenn ein Kontakt scheitert oder die Ausführung eines Auftrages abbricht, führt dies zu einem kumulativen Bonus von +1 auf alle seine folgenden Fertigkeitswürfe für Diplomatie, wenn er mit dir über einen Auftrag verhandelt. Diese Boni beruhen auf Frustration, der Furcht, mit dir in Verbindung gebracht zu werden, und anderen Gründen. Du kannst versuchen, den Kontakt zu einem erneuten Versuch zu überreden, nur muss der Kontakt meistens 1W4 Tage bis zu einem erneuten Anlauf warten und er erhält auf seinen konkurrierenden Fertigkeitswurf für Diplomatie beim Verhandeln in diesem Fall einen Bonus von +4.

KONTAKTE GEWINNEN, KULTIVIEREN UND VERLIEREN

Der SL kann dir gestatten, die Kampagne mit einem Kontakt zu beginnen, der dir gegenüber einen Vertrauenswert von 2 oder 3 besitzt. Ansonsten musst du dir Kontakte durch Rollenspiel im Laufe der Kampagne erarbeiten. Um einen neuen Kontakt zu erlangen, musst du zuerst das Vertrauen des NSC durch eine Reihe positiver Interaktionen oder eine einzelne, ausschlaggebende Tat erlangen.

Positive Interaktionen wären z.B. regelmäßiger Besuch und Einkauf im Geschäft der NSC, dem NSC zusätzliche Entlohnung für seine Bemühungen zukommen zu lassen, in seinem Sinne tätig werden oder den eigenen Einfluss zu nutzen, um dem Kontakt zu mehr Macht oder Einfluss zu verhelfen. Eine ausschlaggebende Tat kann das Retten des Lebens des NSC oder einer von ihm geliebten Person sein, das Beschützen seines Rufes gegen einen Rufmörder oder zu vereiteln, dass er Eigentum oder Geldmittel verliert. Wenn du wenigstens fünf positive Interaktionen oder eine ausschlaggebende Tat bei einem NSC angesammelt hast, kannst du ihn als einen Kontakt behandeln. Dies bedeutet, dass du ihn um Hilfe bitten und versuchen kannst, seinen Vertrauenswert dir gegenüber zu verbessern.

Die Beziehung zu einem Kontakt entwickelt sich mit der Zeit, die du mit ihm verbringst. Mit jeder positiven Interaktion und jeder ausschlaggebenden Tat kannst du einen Fertigkeitswurf für Diplomatie ablegen, um den Vertrauenswert des Kontakts dir gegenüber um +1 zu verbessern; dies ist dir aber nur maximal einmal im Laufe einer Charakterstufe möglich. Im Falle einer ausschlaggebenden Tat erhältst du einen Bonus von +5 auf diesen Fertigkeitswurf für Diplomatie. Der SG des Fertigkeitswurfes hängt vom Vertrauenswert des Kontakts dir gegenüber ab.

NSC (VERTRAUENSWERT)	DIPLOMATIE SG*
Misstrauisch (1)	20
Skeptisch (2)	15
Verlässlich (3)	10
Vertrauenswert (4)	15
Vertrauensperson (5)	20

* Sollte der Kontakt über einen Bonus auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie dir gegenüber bei Verhandlungen verfügen, weil er bei einem Auftrag gescheitert ist oder einen solchen abgebrochen hat, dann addiere diesen Bonus auf den SG.

Der SL kann bestimmen, dass der Vertrauenswert eines Kontaktes sinkt, wenn er dich einen Monat oder länger nicht getroffen hat, da er dich zu vergessen beginnt. Lege in diesem Fall einen Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen den oben aufgeführten SG ab; bei Erfolg verändert sich der Vertrauenswert nicht, andernfalls sinkt er um 1 (Minimum 1). Der SL kann ferner festlegen, dass Kontakte, die zu dir in einer besonderen Beziehung stehen, z.B. Freunde aus der Kindheit oder frühere Lehrmeister, auf diese Weise kein Vertrauen in dich verlieren oder dass diese Fertigkeitswürfe für Diplomatie bei ihnen jährlich und nicht monatlich fällig werden.

Die Beziehung zu einem Kontakt zu beenden, kann einfach oder schwierig sein. Dies hängt davon ab, wer der Kontakt ist und welcher Art eure Beziehung ist. Wie du die Beziehung zu einem Kontakt beendest, kann Auswirkungen auf die Vertrauenswerte deiner anderen Kontakte haben. In manchen Fällen genügt es, dem Kontakt lange genug aus dem Weg zu gehen, bis sein Vertrauenswert auf 1 gefallen ist, um die Beziehung ohne Streit zu beenden. Der SL bestimmt, was du tun musst,

um dich so von einem Kontakt zu trennen, dass es keine Auswirkungen auf das Vertrauen der anderen Kontakte hat. Dabei sollte der SL aber großzügig sein – wenn du dich bemüht hast, viele Kontakte zu gewinnen, solltest du nicht bei allen mit gesunkenen Vertrauenswerten bestraft werden, nur weil du nicht mehr mit allen interagierst.

ARTEN VON KONTAKTEN

Kontakte sind so unterschiedlich und komplex wie die Gesellschaft selbst. Einfache Kontakte liefern dir nur grundlegende Informationen, z.B. welche Straßen eher banditenfrei sind oder welche Brunnen über das sauberste Wasser verfügen. Kontakte mit höherer Erfahrung, Macht und Einfluss können bessere Unterstützung leisten. Der Schreiber eines Politikers könnte Informationen weitergeben oder ein wichtiges Dokument verändern, während ein hochrangiger Angehöriger des Klerus dir ein heiliges Relikt leihen könnte. Aufgrund dieser Unterschiedlichkeit besteht bei der Arbeit mit manchen Kontakten für dich ein größeres Risiko als bei anderen: Ein Gespräch mit einem örtlichen Müller oder Holzfäller erregt viel weniger Aufmerksamkeit als eine Unterhaltung mit der Schwester eines mächtigen Gildenmeisters oder mehrere Besuche in den Gemächern des Großwesirs. Ebenso könnte es als Drohung missverstanden werden, wenn du einen berühmten Assassinen bittest nachzusehen, ob sich ein befreundeter, kranker Magier erholt hat. Wenn du einen verrückten Magier-Kontakt nach örtlichen Gerüchten fragst, könnte das Ergebnis gänzlich anders ausfallen, als wenn du dich dazu an einen beliebten Barden wendest, und die Gesellschaft von Kriminellen, Ausgestoßenen oder anderen zwielichtigen Charakteren könnte dich in den Augen der örtlichen Behörden zu einem Mitwisser machen.

Einige der folgenden Beispielkontakte besitzen einen Mindestrisikowert (MR). Wenn du einen Fertigkeitswurf für Diplomatie für Verhandlungen ablegst, dann nutze den Risikowert des Auftrages oder den Mindestrisikowert des Kontakts, falls dieser höher ausfällt. Beispielsweise ist es ein Auftrag mit geringem Risiko (Risikowert 2), einen Kontakt zu bitten, einen Schwarzmarktgegenstand zu besorgen; bittest du aber einen Assassinen-Kontakt (MR 3) darum, wird der Auftrag zu einer durchschnittlich riskanten Angelegenheit für diesen, da selbst gewöhnliche Aufgaben aufgrund seiner Natur und seines Rufes gefährlicher ausfallen.

Der SG des Fertigkeitswurfes zur Vollendung des Auftrages orientiert sich am Risiko des Auftrages, nicht am MR des Kontaktes. Nur weil ein Assassine ein von Natur aus riskanter Kontakt ist, fällt es ihm deshalb nicht automatisch schwerer, für dich einen Gegenstand auf dem Schwarzmarkt zu finden.

Ein Kontakt könnte sogar ein höheres Mindestrisiko aufweisen als im Folgenden aufgeführt, da es sich nur um typische Beispiele in allgemeinen Kategorien handelt.

Akademiker: Ein Akademiker kann Wissen und Erkenntnisse innerhalb seines Fachgebietes liefern. In der Regel hat er Zugang zu diversen Bibliotheken oder anderen Zentren des Wissens. Ein Akademiker stellt Nachforschungen zu einem Thema an, indem er öffentliche Aufzeichnungen und Niederschriften nutzt und dann versucht, mittels passender Fertigkeitswürfe für Wissen Antworten auf Fragen zu finden.

Außenseiter (MR 2): Ein Außenseiter stammt aus einem anderen, fernen Ort oder einer anderen Gesellschaft und ist daher dem Misstrauen und den Vorurteilen der Einheimischen ausgesetzt. Er könnte ein Ausländer sein, einem primitiven Stamm angehören oder ein Einheimischer in einem von einer anderen Macht eroberten Land sein. Der Außenseiter verfügt

über Informationen über andere Länder, insbesondere seines Geburtslandes, und die von ihm bereisten Orte. Er weiß, wo man exotische Waffen und andere Importe erhalten kann, z.B. Gewürze oder Weine. Alternativ könnte er seltene Kampftechniken, geheime Formeln oder die esoterischen Zauber seines Volkes kennen und weitergeben können.

Ausgestoßener (MR 2): Ein Ausgestoßener leidet unter Verachtung einer bestimmten Gruppe. Dies kann der Stadtrat sein, der lokale Kirchenfürst und seine Gemeinde oder sogar eine ganze Gemeinschaft. Er wird zwar nicht offen verfolgt oder gejagt, besitzt aber nur wenige Rechte und keine Privilegien. Was ein Ausgestoßener anzubieten hat, ist vom Einzelfall abhängig. Verwende eine andere Art von Kontakt, um zu bestimmen, welche Unterstützung er leisten kann, aber nutze das MR des Ausgestoßenen.

Beobachter: Diese Kategorie umfasst Obdachlose, Landstreicher, Bettler, Straßenhändler, Wahrsager, Säufer und andere, welche ihre Zeit auf den Straßen der Städte oder des Landes verbringen. Der Beobachter ist ein derart normaler Anblick, dass die meisten Leute und Passanten ihn ignorieren. Er jedoch sieht alles, was um ihn herum vor sich geht. Er kann dir sagen, wann ein bestimmtes Ereignis eingetreten ist und wer zugegen war. Er weiß, wie die Stadtwache patrouilliert und welche Tore sie besonders im Auge hat, und kann nach Individuen Ausschau halten, die sich in der Menge verbergen oder zu seltsamer Stunde unterwegs sind.

Berufsverbrecher (MR 3): Dieser Kontakt gehört einer bekannten Verbrecherorganisation, Diebesgilde oder Straßenbande an. Im Gegensatz zum Kleinkriminellen könnte er brutalere Verbrechen begehen wie Brandstiftung, Entführung, Erpressung und Körperverletzung. Er könnte für ein Verbrecheroberhaupt arbeiten oder ein solches zumindest kennen.

Gerüchtekoch: Ein Gerüchtekoch lauscht nach Informationshäppchen zu gesellschaftlichen und politischen Geschehnissen und zu interessanten aktuellen Ereignissen und Entdeckungen. Er lebt davon, teilweise wichtige und persönliche Informationen zu kaufen und zu verkaufen. Er könnte zudem über wenig bekannte Einzelheiten zu gegenwärtigen Geschehnissen verfügen. Ein Gerüchtekoch ist für seine Gemeinschaft meistens eher nützlich und amüsant als bedrohlich. Er ist sorgfältig genug, jene Geheimnisse für sich zu behalten, für die er ansonsten getötet werden würde. Zuweilen gibt er aber Informationen weiter, deren Bedeutungsgehalt er nicht erkennt, was ihn oder andere in Gefahr bringt.

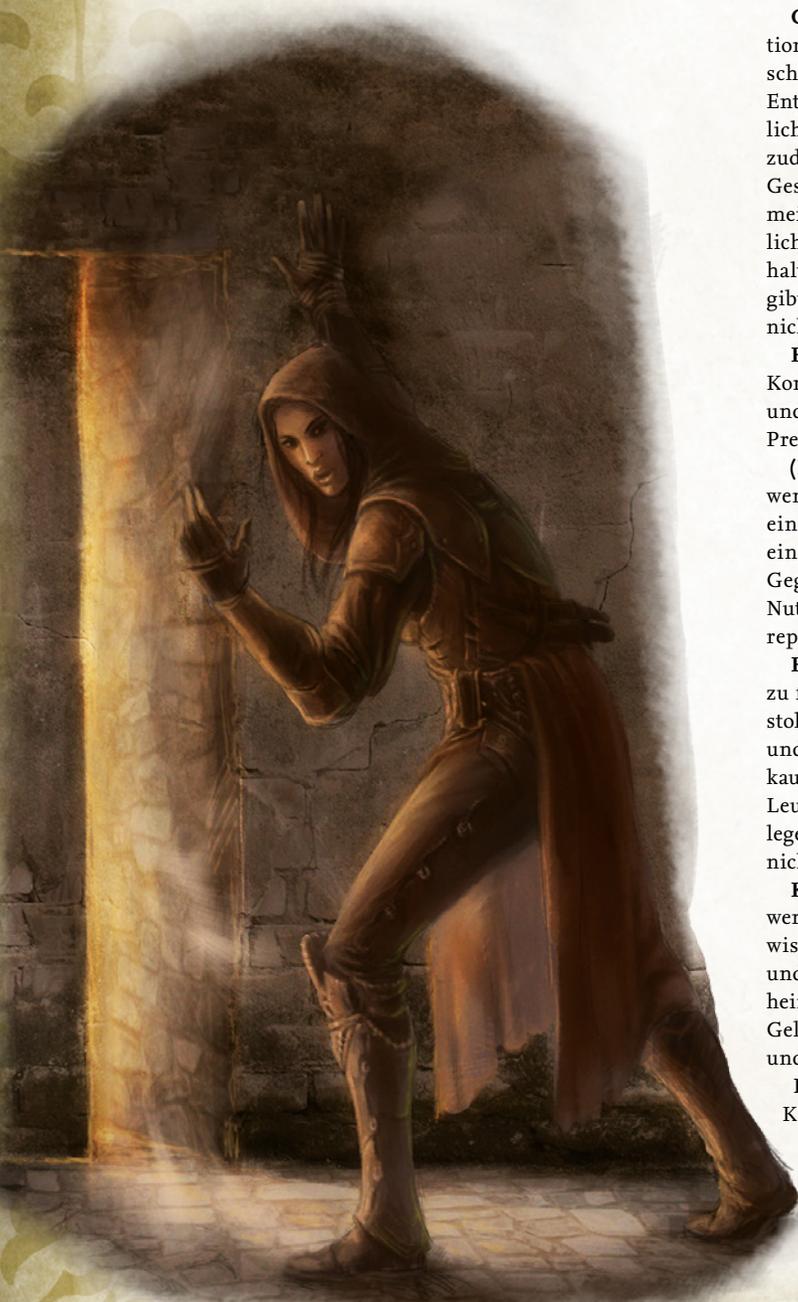
Händler: Ein Händler besitzt oder leitet ein Geschäft. Als Kontakt könnte er dir vereinzelte Informationen über Kunden und örtliche Gerüchte zukommen lassen. Er könnte dir auch Preisnachlässe oder Kredit gewähren.

(Kunst-)Handwerker: Ein SC kann sich an einen Handwerker wenden, um eine ehrliche Einschätzung des Wertes eines Gegenstandes zu erhalten, Waren zu fairen Preisen einzukaufen, einen schwer zu findenden, nichtmagischen Gegenstand aufzuspüren oder herstellen zu lassen, gesundes Nutzvieh zu erwerben oder einen beschädigten Gegenstand reparieren zu lassen.

Hehler (MR 2): Ein Hehler ist darauf spezialisiert, schwer zu findende Gegenstände, magische Schmuckstücke und gestohlene oder illegale Schwarzmarktgüter wie Drogen, Gifte und andere Arten von Schmuggelware zu kaufen und zu verkaufen. Hehler halten sich in der Regel bedeckt, aber viele Leute erachten ihre Dienste als nützlich genug, dass ein gelegentlicher Kontakt mit einem lokalen Hehler deinen Ruf nicht vollständig befleckt.

Ketzer (MR 2): Ein Ketzer könnte in einem Tempel verlacht werden oder ein gefährlicher Kultanhänger sein. Er könnte wissen, welche Angehörigen des Klerus besonders bestechlich und korrupt sind. Er könnte auch Zugang zu dunklen Geheimnissen, verbotenen Texten oder verborgenen Horten mit Geldmitteln oder Magie besitzen oder über Beweise für Lügen und Verschwörungen verfügen.

Klatschmaul: Dieser Kontakt könnte ein Schankwirt, Kneipenbesitzer, Diener, Stallbursche oder eine Prostituierte sein, der oder die regelmäßig allen möglichen Leuten begegnet. Ein Klatschmaul ist schwatzhaft und gibt Informationen zu Kunden oder Geschichten an dich weiter. Im Gegensatz zu einem Gerüchtekoch versucht er nicht, Informationen gegen Geld zu verbreiten. Sein Wissen basiert auf dem, was er von anderen hört. Ein Klatschmaul liefert zwar nützliche Informationen,



allerdings sind diese nur selten ungewöhnlich oder geheim. Er könnte wissen, welche Art von Person das Interesse eines bestimmten Adligen erwecken könnte oder wann Handelschiffe in der Regel eintreffen, oder auch von Berichten über eine wilde Bestie wissen, die das Umland unsicher macht.

Kleinkrimineller (MR 2): Ein Kleinkrimineller geht minderen, gewaltlosen Verbrechen nach. Er könnte ein Einbrecher, Schmuggler oder Geldwäscher sein. Er könnte über verborgene Tunnel und Passagen innerhalb einer Stadt Bescheid wissen und welche Beamten bestechlich sind. Er könnte bereit sein, dich mit einem Berufsverbrecher oder einem Verbrecheroberhaupt bekannt zu machen.

Manipulator (MR 2): Ein Manipulator leitet in der Regel ein verborgenes Agentennetzwerk, welches in die Ohren mächtiger Händler, Adeliger, Priester und Politiker wispert, um diese im Sinne der Klienten des Manipulators zu beeinflussen. Abhängig von seinen persönlichen Motiven, der Natur seines Netzwerkes und ob deine Pläne seine anderen Klienten betreffen, könnten seine Dienste sehr teuer sein.

Meuchelmörder (MR 3): Ein Meuchelmörder lässt jemanden für dich krank werden, vergiftet oder tötet ihn. Die meisten dieser Attentäter verlangen dem Ziel entsprechend eine Gebühr. Es gibt aber auch religiöse Attentäter, welche derartige Dienste für Kirchenoberhäupter kostenlos erbringen. In den meisten Ländern wird das Anheuern eines Meuchelmörders auf dieselbe Weise bestraft wie der Mord selbst.

Politiker (MR 2): Diese Person verfügt über Einfluss innerhalb der gegenwärtigen politischen Struktur der Gemeinschaft. Er könnte ein königlicher Ratgeber sein, ein Mitglied des Stammesrats oder der Spross eines anderen Politikers. Der Kontakt unterhält direkten Zugang zu den Ohren und Sorgen jener mit politischer Macht und kann versuchen, ihre Entscheidungen zu beeinflussen. Diese Art von Kontakt ist hochbegehrt, daher wird er auch gut beobachtet, um zu vereiteln, dass Außenstehende wie du ihn bestechen oder anderweitig manipulieren. Auch wenn er über großes Potential verfügt, gesellschaftliche und politische Veränderungen einzuleiten, ist er niemals unbeobachtet. Ein Politiker, der an Einfluss verloren hat, könnte zu einem Klatschmaul, Außenseiter, Manipulator oder sogar einem Ausgestoßenen oder Verräter werden.

Saboteur (MR 3): Ein Saboteur versteht sich darauf, Gegenstände und Eigentum zu zerstören. Er könnte Gebäude anzünden, Schiffe versenken, Brücken schwächen oder tödliche Fallen stellen. In der Regel arbeitet er für eine Diebesgilde oder mit einer Widerstandsbewegung gegen lokale Autoritäten.

Schläger (MR 2): Ein Schläger setzt Drohungen und Gewalt ein, um andere zu beeinflussen. Er könnte ein Vollstrecker sein, der für seine Arbeitgeber Schulden eintreibt, oder jemand, der Selbstjustiz gegen Bösewichte übt. Oft besteht der Unterschied zwischen ihm und der Stadtwache darin, dass er seine Aufgabe außerhalb der Einschränkungen des Gesetzes ausführt. Ein Schläger ist nicht zwangsläufig ein Bösewicht,

könnte aber von anderen aufgrund seiner Taten als Krimineller betrachtet werden. Er kann nicht nur zwielichtige Aufträge für dich erfüllen, sondern dich auch mit Einzelheiten über seinen Arbeitgeber oder jene, die er quält, versorgen.

Spitzel (MR 2): Im Gegensatz zu einem Gerüchtekoch handelt ein Spitzel nur mit Informationen, von denen er weiß, dass sie wahr sind. Er bedient sich einer großen Anzahl von Quellen und überprüft die Genauigkeit ihrer Berichte. Ein Spitzel hat aber auch viele Feinde und bemüht sich daher um Unauffälligkeit. Er ist zuweilen schwer zu kontaktieren und seine Dienste sind in der Regel kostspielig. Er kann persönliche Informationen zu Adligen, Angehörigen des Klerus, Politikern, Kriminellen und anderen bedeutenden Leuten liefern.

Stadtwache: Dieser Kontakt verfügt über Informationen zu den lokalen Verbrechen und Verdächtigen und weiß über die internen Angelegenheiten der Stadtwache und aktuelle politische Geschehnisse und Trends Bescheid. Er kann Dinge im Auge behalten, für eine Eskorte sorgen, dich mit einem Gefangenen sprechen lassen oder ein Treffen mit einem vorgeetzten Offizier arrangieren.

Verbrecheroberhaupt (MR 3): Dieser Kontakt ist der Anführer einer kriminellen Vereinigung, z.B. einer Diebesgilde, Verbrecherfamilie oder eines nekromantischen Kults. Ein erfolgreicher Anführer verfügt in der Regel über großen Reichtum und Wissen über die Region, in der seine Organisation tätig ist. Angesichts der ihm zur Verfügung stehenden Mittel scheitert ein Verbrecheroberhaupt nur selten bei der Ausführung von Aufträgen. Er verlangt meistens aber eine Art von Bezahlung für seine Dienste: In der Regel sollst du für ihn eine illegale Tat ausführen, die ihm oder seiner Organisation zugutekommt.

Verräter (MR 3): Ein Verräter wurde beschuldigt oder verurteilt, gegen die Regierung und mit ihren Feinden zu arbeiten. Dieser Kontakt ist nicht zwangsläufig böse. Er lehnt nur die Ideologie oder das Tun der gegenwärtigen Herrscher aktiv ab – ein Paladin, der die Edikte eines skrupellosen Monarchen ablehnt, und eine Hexe, welche Adelige verhext, sind beides Verräter in den Augen der lokalen Anführer. Ein Verräter weiß oft vieles über die Regierung und könnte sogar selbst einst ein einflussreicher Politiker gewesen sein.

Wahnsinniger (MR 2): Dieser Kontakt könnte ein umherziehender Unheilsprediger, ein zurückgezogener Eremit oder ein wahnsinniger Krimineller sein, der in einer feuchten Zelle eingesperrt ist und sich verzweifelt menschliche Gesellschaft ersehnt. Wahnsinnige kennen oft dunkle, vergessene Geheimnisse, können scheinbar unbedeutende Ereignisse berichten, die voller Hinweise sind, oder sich an Dinge erinnern, die die meisten anderen lieber vergessen würden. Ein Wahnsinniger könnte dich bewundern und dir wirklich helfen wollen, ist in seinem Urteilsvermögen und seiner Interpretation von Fakten und Realität aber durch seinen Irrsinn eingeschränkt. Manchmal kann sein wirres Gestammel hilfreich sein, manchmal aber auch nutzlos oder sogar schädlich.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE ERSCHAFFEN

Solltest du über Talente zum Erschaffen magischer Gegenstände verfügen oder über Gefolgsleute bzw. andere NSC auf diese Talente Zugriff haben, möchtest du möglicherweise die Zeit zwischen den Abenteuern nutzen, um magische Gegenstände herzustellen. Dabei kannst du neue Gegenstände herstellen oder bestehenden Gegenständen neue Fähigkeiten und Kräfte hinzufügen. Wenn es sich um einen Gegenstand handelt, der z.B. im *Grundregelwerk* abgedruckt ist, und du über die passenden Talente verfügst, muss der SL lediglich zustimmen. Sollte er z.B. entscheiden, dass der gewünschte Gegenstand selten ist, exotische Materialien oder Ingredienzien erfordert oder an dem Ort, wo du zwischen den Abenteuern gerade verweilst, illegal oder verboten ist, kann er auch ein Veto einlegen. Falls die Chance besteht, dass du einen verfluchten Gegenstand anfertigst, wenn dir der Fertigkeitwurf um 5 oder mehr misslingt, sollte der SL den Wurf im Verborgenen ausführen, damit du nicht weißt, ob auf dem Gegenstand ein Fluch lastet oder nicht.

Falls du einen gänzlich neuen Gegenstand herstellen (z.B. einen Ring, der es dir gestattet, drei Mal am Tag *Säurepfeil* zu wirken) oder einem bestehenden Gegenstand neue Eigenschaften hinzufügen willst (z.B. indem du einem *Heiligen Rächer* die Waffeneigenschaft *Aufflammend* gibst), ist der Prozess aufwändiger und erfordert Absprache und Zusammenarbeit von dir und SL. Die folgenden Unterabschnitte befassen sich mit weitverbreiteten Fragen und Problemen hinsichtlich der Herstellung magischer Gegenstände:

Was kostet ein neuer Gegenstand?

Du legst den Preis eines Gegenstands fest, indem du seine Fähigkeiten mit ähnlichen Gegenständen im *Grundregelwerk* vergleichst (siehe dort Tabelle 15-29: Preise magischer Gegenstände auf Seite 549). Nur wenn es keine ähnlichen Gegenstände gibt, solltest du die Preisformeln nutzen, um den Preis in etwa zu bestimmen. Solltest du auf eine Regellücke stoßen, die es gestattet, einen Gegenstand zu einem weitaus niedrigeren Preis herzustellen als einen vergleichbaren Gegenstand aus dem *Grundregelwerk*, sollte der SL den Preis im *Grundregelwerk* zum Standardpreis des Effekts bestimmen. Die meisten Schlupflöcher entstehen, wenn man versucht, eine unbegrenzte Anzahl an Einsatzmöglichkeiten pro Tag über die Optionen „Befehlswort“ oder „Aktiviert durch Benutzer oder dauerhaft aktiv“ (Tabelle 15-29, Seite 549 im *Grundregelwerk*) zu erlangen.

Beispiel: Robs Kleriker will einen Schweren Streitkolben herstellen, auf dem dauerhaft *Zielsicherer Schlag* liegt, so dass der Träger einen Verständnisbonus von +20 auf jeden Angriffswurf erhält. Die Formel für einen dauerhaften Zaubereffekt ist $\text{Zaubergrad} \times \text{Zauberstufe} \times 2.000 \text{ GM}$; hier 2.000 GM (1. Grad, ZS 1).

Der SL verweist darauf, dass ein Verbesserungsbonus von +5 bei einer Waffe 50.000 GM kostet und ein Bonus von +20 aufgrund von *Zielsicherer Schlag* natürlich um Längen besser wäre, so dass er einen Preis von 200.000 GM für den Streitkolben vorschlägt. Rob stimmt zu, dass es unlogisch ist, die Formel auf diese Weise zu nutzen, und entscheidet sich stattdessen einen *Schweren Streitkolben +1* nach den normalen Regeln für Waffenpreise herzustellen.

Beispiel: Patricks Magier möchte Armschienen herstellen, auf denen dauerhaft *Magierrüstung* liegt, so dass der Träger

einen Rüstungsbonus von +4 auf die RK erhält. Die Formel legt nahe, dass dies 2.000 GM kosten würde (1. Grad, ZS 1). Der SL verweist aber darauf, dass *Armschienen +4* 16.000 GM kosten und dass auch dieser Gegenstand dann soviel kosten sollte. Patrick stimmt ihm zu. Da er nur über 2.000 GM verfügt, entscheidet er sich, 1.000 GM aufzuwenden, um *Armschienen +1* nach den normalen Regeln für Rüstungspreise anzufertigen.

Manche neue magische Gegenstände sind eigentlich Variationen existierender Gegenstände mit anderen Waffen- oder Rüstungsarten: Ein *Giftdolch* könnte ein *Giftrapier* sein und ein *Löwenschild* könnte aus Holz anstelle aus Metall gefertigt sein. Ändere in solchen Fällen nur die Preise der nichtmagischen Ausgangsgegenstände ab – da ein Dolch 2 GM und ein Rapier 20 GM kostet, würde ein *Giftrapier* 18 GM mehr kosten (8.320 GM) als ein *Giftdolch* (8.302 GM).

Zusammenarbeit bei der Herstellung von Gegenständen

Solltest du einen anderen Charakter benötigen, welcher eine oder mehrere Voraussetzungen für einen Gegenstand beisteuert – z.B. wenn du ein Magier bist, der einen Gegenstand mit einem göttlichen Zauber herstellt –, müssen alle Beteiligten während des gesamten Herstellungsprozesses anwesend sein. Sollte der SL das System für die Zeit zwischen den Abenteuern aus Kapitel 2 verwenden, müsst ihr zur selben Zeit zu diesem Zweck von dem System Gebrauch machen. Allerdings musst nur du den Fertigkeitwurf zur Vollendung des Gegenstandes ablegen. Ausnahme: Sollte die Möglichkeit der Herstellung eines verfluchten Gegenstandes bestehen, legt der SL den Wurf im Verborgenen ab.

Sollte der zweite Charakter einen Zaubereffekt beisteuern, wendet er diesen Zauber für den Tag auf, so als würdest du einen deiner eigenen Zauber nutzen, um eine Voraussetzung zu erfüllen. Sollte der zweite Charakter ein angeheuerter NSC sein, musst du ihn für seine Dienste als Zauberkundiger jeden Tag bezahlen (*Grundregelwerk*, S. 163).

Wie werden magische Gegenstände verbessert?

Einen existierenden Gegenstand mit weiterer Magie aufzuwerten, kann recht einfach oder ein ziemlicher mathematischer Rechenaufwand sein. Wenn die aktuellen und angestrebten Fähigkeiten normalen Preisregeln folgen (dies gilt insbesondere für Waffen, Rüstungen und Schilde), muss man nur den alten Preis der Eigenschaft vom Preis der neuen Eigenschaft abziehen und anhand der Differenz bestimmen, wie viele Arbeitstage erforderlich sind.

Beispiel: Patricks Magier will zwischen zwei Abenteuern den Rüstungsbonus seiner *Rüstungsarmschienen +1* zu +3 verbessern. Der Preisunterschied zwischen *Rüstungsarmschienen +1* und *Rüstungsarmschienen +3* beträgt 8.000 GM, folglich muss Patricks Magier 8 Tage an der Verzauberung arbeiten und 4.000 GM (die Hälfte der Preisdifferenz) an Kosten aufwenden. Sollten ihm weniger als 8 Tage zur Verfügung stehen, muss er die Arbeit während des nächsten Abenteuers vollenden oder im Ort schneller arbeiten, um den Vorgang zu beschleunigen.

Bei den meisten anderen Gegenständen sollte der SL die Regeln für Verschiedene magische Eigenschaften (*Grundregelwerk*, S. 548) zur Preisbestimmung nutzen: Der Preis der neuen Eigenschaft steigt um 50%, addiere diesen Wert auf den Gesamtpreis des Gegenstandes, um den neuen Preis zu erhalten. Ziehe dann den alten Preis vom neuen Preis ab, um die Differenz zu bestimmen, und bestimme, wie viele Arbeitstage erforderlich sind, um die Differenz abzudecken.

Beispiel: Lisas Paladin besitzt einen Satz *Hufeisen des Zephyrs* und heuert Patricks Magier an, diesen Hufeisen die Eigenschaften von *Hufeisen der Schnelligkeit* zu geben. Ihr SL entscheidet, dass dies möglich ist und gibt den beiden grünes Licht. *Hufeisen der Schnelligkeit* kosten 3.000 GM, so dass der Preis der Eigenschaft auf 4.500 GM gemäß der Regel für Verschiedene magische Eigenschaften ansteigt. Patricks Magier muss 5 Tage arbeiten und Lisas Paladin 2.250 GM bezahlen (die Hälfte der Preisdifferenz von 4.500 GM), um den Hufeisen die neue Eigenschaft zu geben. Das Endergebnis hat einen Wert von 10.500 GM (6.000 GM Ausgangspreis + 4.500 GM für die neue Eigenschaft).

Bei spezifischen magischen Waffen und Rüstungen kann es schwierig sein, den Preis des Ausgangsgegenstandes zu bestimmen, da manche Eigenschaften preislich vielleicht auf Basis des Bonuswertes bestimmt wurden und andere auf Basis des GM-Wertes. Ohne beides unterscheiden zu können, kann nicht bestimmt werden, wie man den Preis erhöhen soll. Liegt dieser Fall vor und kann man sich nicht auf einen fairen Preis einigen, sollte man den Gegenstand nicht verbessern oder alternativ den SL bitten, eine Pseudoverbesserung durchführen zu können, bei der der Gegenstand durch einen anderen Gegenstand ersetzt wird, dessen Preis man mit Hilfe der normalen Regeln ausrechnen kann.

Beispiel: Lisas Paladin möchte seinen *Heiligen Rächer* mit der besonderen Waffeneigenschaft *Aufflammend* aufwerten. Ein *Heiliger Rächer* hat einen Preis von 120.630 GM. Wenn es von jemanden geführt wird, der kein Paladin ist, funktioniert das Schwert wie ein *Heiliges Langschwert +5* aus Kaltem Eisen; eine solche Waffe hätte einen Preis von 100.630 GM. Die 20.000 GM Preisunterschied bei diesen beiden möglichen Ausgangswaffen umfassen die Zauberresistenz des Schwertes, *Mächtiges Magie bannen* einmal pro Runde und die Einschränkung „nur für Paladin“. Lisa und ihr SL besprechen die Preisbestimmung, finden aber keinen fairen Weg, um den Preis der Verbesserung zu bestimmen. Lisa entscheidet sich, stattdessen die Rüstung ihres Charakters zu verbessern.

Die Regel für verschiedene ähnliche Eigenschaften (*Grundregelwerk*, S. 548) gilt speziell für Gegenstände, die keinen magischen Ausrüstungsplatz am Körper belegen, - z.B. Zauberstecken. Sie kann daher nicht auf Gegenstände angewandt werden, die einen Ausrüstungsplatz belegen. Die Zauberstecken im *Grundregelwerk* folgen alle dieser Regel hinsichtlich der Preisbestimmung ihrer Zauber. Wenn du ihnen weitere Eigenschaften hinzufügst, dann vergiss nicht, dass die Preisgestaltung auf Basis des Zaubers des höchsten Grades zu 100%, des Zaubers des zweithöchsten Grades zu 75% und aller weiteren zu 50% erfolgt. Wird also ein Zauber hinzugefügt, dessen Grad zwischen dem höchsten und niedrigsten Zaubergrad des Steckens liegt, kann dies Einfluss auf die Preise der anderen Eigenschaften des Gegenstandes nehmen. Auch wenn die zum Einsatz einer Eigenschaft erforderliche Anzahl an Ladungen erhöht wird, wirkt sich dies auf den Preis der Eigenschaft aus (siehe Zauberstecken herstellen, *Grundregelwerk*, S. 552). Da die Preisermittlung eines Zaubersteckens so umfangreich ist, könnte ein SL untersagen, einem Stecken neue Eigenschaften zu geben oder diese auf den niedrigsten Zaubergrad beschränken, der bereits im Gegenstand vertreten ist.

Wie lade ich Gegenstände mit Ladungen wieder auf?

Nach dem *Grundregelwerk* ist es nicht möglich, mittels Talenten zur Herstellung magischer Gegenstände geladene Gegenstände wie Zauberstäbe wieder nachzuladen. Dies liegt darin begründet, dass Zauberstäbe die kosteneffektivste Möglichkeit im Spiel darstellen, Zauber mittels Gegenständen zu wirken, die über

Ladungen verfügen. Der Minimalpreis liegt bei 15 GM pro Ladung, während eine Nutzung einer Schriftrolle wenigstens 25 GM oder eines Zaubertrank wenigstens 50 GM kostet. Erlaubt man also das Wiederaufladen von Zauberstäben, wertet dies Schriftrollen und Zaubertränke ab, zumal der Einsatz eines Zauberstabes keine Gelegenheitsangriffe provoziert. Aufgrund der niedrigeren Preisstufen könnte ein Zauberstab auch recht leicht und schnell (ggfs. auch nur teilweise) zwischen den Abenteuern wiederaufgeladen werden (10 Ladungen pro Tag bei einem Zauberstab des 2. Grades, 4 Ladungen pro Tag bei einem Zauberstab des 3. Grades und 2 Ladungen pro Tag bei einem Zauberstab des 4. Grades), so dass Zauberstäbe noch nützlicher und kosteneffektiver werden würden.

Sollte ein SL aber das Wiederaufladen von Zauberstäben gestatten wollen, könnte er verlangen, dass stets wenigstens 25 Ladungen nachgeladen werden müssen, um diesen Vorteil auszugleichen, da in



diesem Fall ein größerer Betrag an Gold (und Zeit) fällig wird anstelle vieler kleiner Kleckerbeträge.

Wie verändere ich existierende Gegenstände?

Nach dem *Grundregelwerk* können Talente zur Herstellung magischer Gegenstände nicht eingesetzt werden, um die körperliche Natur eines Gegenstandes, seine Größenkategorie, Form oder magischen Eigenschaften zu verändern. Es gibt z.B. keinen Mechanismus, um mittels solcher Talente aus einem stählernen *Langschwert +1* ein *Adamantlangschwert +1* zu machen, aus einem *Großen Kettenhemd +1* ein *Mittelgroßes Kettenhemd +1*, aus *Siebenmeilentiefeln* ein *Siebenmeilenamulett* oder aus einem *Unheiligen Langschwert +1* ein *Aufflammendes Langschwert der Blitze* zu machen. Viele SL könnten bestimmen, dass derartige Transformationen (zumindest für Sterbliche) unmöglich oder nicht so kosteneffizient sind wie die Herstellung eines komplett neuen Gegenstandes. Andere könnten sie gestatten und eventuell mit einem geringen Aufpreis verbinden. Beachte dabei Folgendes:

Nicht alle Ausrüstungsplätze haben denselben Wert: Dies ist zwar nicht als Faktor der Preisbestimmung in den Regeln enthalten, stimmt aber dennoch. Manche Ausrüstungsplätze wie Finger, Füße, Gürtel und Hals werden von vielen nützlichen Gegenständen wie Amuletten, Gürteln, Ringen und Stiefeln genutzt, während es für andere (Augen, Körper und Oberkörper) eher wenige unterschiedliche Gegenstände gibt. Wenn ein Charakter Gegenstände verändern oder für diese weniger genutzten Ausrüstungsplätze herstellen kann, gestattet ihm

dies, die ansonsten bestehende Auswahl zwischen beliebten Gegenständen zu umgehen.

Manche Eigenschaften sind bestimmten Ausrüstungsplätzen zugewiesen: Manche magische Gegenstände im *Grundregelwerk* sind aus Gründen des Spielgleichgewichts bestimmten Ausrüstungsplätzen zugeordnet, damit du vor teils schwierigen Entscheidungen stehst, welche Gegenstände du tragen solltest. Die magischen Gürtel und Stirnreife, welche Verbesserungsboni auf Attributswerte geben, fallen unter diese Kategorie. Will ein Spieler mehrere körperliche oder geistige Attributswerte verbessern, muss er zusätzliche für diese kombinierende Gegenstände wie z.B. einen *Gürtel der Körperkraft* oder einen *Stirnreif der Geistigen Stärke* bezahlen.

Wenn es im *Grundregelwerk* einen erkennbaren Trend gibt, bestimmte Arten von Gegenständen einem bestimmten Ausrüstungsplatz zuzuordnen (wie es bei Gegenständen, die Boni auf körperliche Attribute geben, mit Gürteln oder bei Gegenständen, welche Boni auf die Bewegungsrate verleihen, mit Stiefeln der Fall ist), sollte ein SL zögern zu erlauben, diese Eigenschaften in andere Ausrüstungsplätze verlagern zu können. Andernfalls ignorieren sie diese absichtlichen Einschränkungen, indem sie die Verteilung solcher Gegenstände über ungenutzte Ausrüstungsplätze besonders günstig ermöglichen.

Manche Klassen nutzen manche Ausrüstungsplätze stärker als andere: Dies ist eine Kombination der letzten beiden Warnungen. Da die meisten Gürtel körperliche Attribute verbessern, benötigen Magier nur selten die normalen magischen Gegenstände, die für den Ausrüstungsplatz Gürtel gedacht sind. Wenn also ein Magier einen für ihn nützlichen Gegenstand zu einem Gürtel machen könnte, müsste er sich keine Gedanken hinsichtlich der Entscheidungsnotwendigkeit machen, da es unwahrscheinlich ist, dass er einen magischen, für ihn geeigneten Gürtel in einem Schatzhort findet. Kämpfer dagegen haben wenig Bedarf an den meisten magischen Gegenständen für den Ausrüstungsplatz Stirn, wenn sie also für Kämpfer gedachte Gegenstände in diesem Ausrüstungsplatz tragen könnten, bestünde kaum Risiko, dass sie später gefundene Stirngegenstände benötigen könnten. Ein SL sollte daher gut und sorgfältig nachdenken, ehe er es gestattet, diese absichtlich eingebauten Beschränkungen bei den Ausrüstungsplätzen zu umgehen.

Respektiere die Bereiche der jeweiligen Gegenstand herstellen-Talente: Du könntest in Versuchung kommen, Ringe herzustellen, welche wie Zauberstäbe über Ladungen verfügen, oder Armschienen mit mehreren, auf Ladungen basierenden Effekte ähnlich Zauberstecken. Dies würde die Talente Ring schmieden und Wundersamen Gegenstand herstellen noch vielseitiger und machtvoller machen und zugleich Zauberstab herstellen und Zauberstecken herstellen abwerten, da mit diesen Talenten nur Gegenstände mit Ladungen hergestellt werden können.

Ehe du also einen solchen Gegenstand gestattest, überlege, ob du das Gegenteil ebenfalls zulassen würdest – solange niemand mittels Zauberstab herstellen einen *Schutzstab +1* herstellen kann, der einen Ablenkbonus wie ein *Schutzring +1* bietet, und niemand mittels Zauberstecken herstellen einen *Praktischen Stecken* herstellen kann, in dem man Gegenstände wie in einem *Praktischen Rucksack* unterbringen kann, dann sollten Ringe schmieden und Wundersamen Gegenstand herstellen auch nicht zur Herstellung von Gegenständen benutzt werden können, zu der man eigentlich andere Talente benötigt.

Sollte ein SL aber einige dieser Veränderungen erlauben, sollte er in Erwägung ziehen, den ursprünglichen Gegenstand als Talismankomponente für den Zielgegenstand zur Anwendung kommen zu lassen (siehe Seite 179).



Wie passe ich das Charaktervermögen an die Charakterstufe an?

Du kannst die Regeln zur Erschaffung von magischen Gegenständen nutzen, um fast alle deine magischen Ausrüstungsgegenstände selbst herzustellen. Da du dabei nur die Hälfte des Marktpreises an Herstellungskosten entrichtest, könntest du am Ende über mehr Ausrüstung verfügen, als die Tabelle 12-4: Charaktervermögen nach Stufen auf Seite 399 im *Grundregelwerk* vorschlägt. Dies ist insbesondere der Fall, wenn du einen neuen Charakter jenseits der 1. Stufe beginnst oder dieser Charakter über das vielseitige Talent Wundersamen Gegenstand herstellen verfügt. Dank dieser Vorteile kannst du dir sorgfältig optimierte Ausrüstung selbst zusammenstellen, statt im Verlauf der Kampagne vom SL ausgewählte Gegenstände zusammenzutragen. Ein neu erstellter Charakter der 4. Stufe sollte über Ausrüstung im Wert von 6.000 GM verfügen; für dieselbe Menge Gold könntest du aber auch Gegenstände im Wert von maximal 12.000 GM herstellen – und all dies, bevor der Charakter überhaupt in die Kampagne eingetreten ist, so dass der Zeitfaktor völlig irrelevant wird.

Manche SL könnten nun versucht sein, dich zum Ausgleich weniger oder weniger wertvolle Schätze finden zu lassen, um deinen Reichtum in etwa den Werten der Tabelle Charaktervermögen nach Stufen anzupassen. Dies hebt im Endergebnis aber den Hauptvorteil des Herstellens magischer Gegenstände aus und macht das Talent im Grund wertlos. Aus Gründen des Spielgleichgewichts sollten aber alle Charaktere in einer normalen Kampagne sich grob den aufgeführten Werten für das Vermögen nach Stufe unterwerfen. – Daher sollte der SL dich auch nicht einfach magische Ausrüstung im doppelten Wert der normalen Ausrüstung herstellen lassen. Als Richtlinie ist es gerecht, einen SC, der selbst magische Gegenstände herstellt, den in Tabelle 12-4: Charaktervermögen nach Stufen angegebenen Wert um 25% überschreiten zu lassen. Diese Grenze kann sogar auf bis zu 50% gestreckt werden, wenn der SC über mehrere Talente zum Herstellen magischer Gegenstände verfügt.

Wenn du magische Gegenstände für andere Charaktere in der Gruppe herstellst, dann sollte der zusätzliche Reichtum der anderen Charaktere auf dein Vermögen hinsichtlich der Vermögensobergrenze angerechnet werden. Auf diese Weise wird nicht nur vereitelt, dass du die Vermögensobergrenze nach Stufe für die ganze Gruppe aushebelst, sondern die anderen Charaktere werden dazu ermutigt, ebenfalls Talente zur Herstellung magischer Gegenstände zu erlernen.

Beispiel: Die Tabelle Charaktervermögen nach Stufen besagt, dass ein Charakter der 8. Stufe über Gegenstände im Wert von 33.000 GM verfügen sollte. Es kommt die oben genannte +25%-Regel zur Anwendung. Patricks Magier der 8. Stufe verfügt über das Talent Wundersamen Gegenstand herstellen. Er könnte zusätzliche selbsthergestellte Wundersame Gegenstände im Wert von weiteren 8.250 GM besitzen. Sollte er sein Talent nutzen, um den Rest der Gruppe auszurüsten, wird jede Goldmünze, um die das Vermögen der anderen SC die Obergrenze nach Stufe überschreitet, gegen Patricks zusätzliche möglichen 8.250 GM an selbstgefertigten magischen Gegenständen angerechnet.

KANN ICH AN DER HERSTELLUNG VON GEGENSTÄNDEN VERDIENEN?

Normale Kampagnen basieren u.a. auf der Annahme, dass die SC auf Questen und Missionen ausziehen, um Monster zu bekämpfen und Schätze zu erbeuten. Dies umfasst eigentlich nicht,

daheim zu bleiben und im Rahmen einer alltäglichen Berufstätigkeit sein Brot zu verdienen, statt ins Abenteuer hinauszuziehen. Die Spielmechanismen unterstreichen dies noch, indem sie dir nur erlauben, Gegenstände zum halben Preis zu verkaufen. Dabei wird davon ausgegangen, dass der Käufer ein NSC ist. Selbst wenn du einen *Nimmervollen Beutel* herstellst, kannst du nichts zum vollen Preis an dich selbst verkaufen, da du über kein Geschäft verfügst, in welchem du Gegenstände verkaufen könntest. Auf diese Weise soll verhindert werden, dass du einen Gegenstand zur Hälfte des Marktpreises herstellst, zum vollen Marktpreis verkaufst und so daraus Gewinn schlägst.

Das System für die Zeit zwischen den Abenteuern (siehe Kapitel 2) ermöglicht es dir allerdings, ein Geschäft wie z.B. eine Schenke oder auch einen Magieladen aufzubauen und durch dieses Geschäft Geld zu verdienen, während du Abenteuer erlebst. Vielleicht möchtest du ein passendes Geschäft nutzen, um selbsthergestellte Gegenstände für mehr als den halben Preis zu verkaufen. Das System für die Zeit zwischen Abenteuern befasst sich aber bereits damit, wie man mittels Gebäuden Geld verdienen kann und wie persönlicher Einsatz sich darauf auswirkt (siehe Seite 85). Ein typischer Magieladen (siehe Seite 110) wirft pro Tag etwa 3 GM ab und 4-5 GM am Tag, wenn ein fähiger Betreiber-SC sich direkt an der Leitung des Geschäftes beteiligt. Da magische Gegenstände sehr teuer sind (die einfachsten Zaubersprüche kosten bereits 50 GM aufwärts, was viel mehr ist, als sich die meisten Bürger leisten können) repräsentiert dieses Einkommen auch viele Tage, an denen nichts verkauft wird. Dann werden an einem Tag vielleicht ein oder zwei teure Gegenstände verkauft, so dass der Laden im Schnitt ein paar GM am Tag abwirft. Oder anders ausgedrückt: Nur weil du imstande bist, jeden Tag ein *Langschwert* +1 herzustellen, bedeutet dies nicht, dass du auch jeden Tag eins in deinem Laden verkaufst. Zur Lösung dieses merkantilen Dilemmas stehen dem SL zwei Möglichkeiten offen:

Verwende das System für die Zeit zwischen Abenteuern: Dies ist die einfachste Lösung und geht davon aus, dass du zwischen den Abenteuern mit der Leitung deines Geschäftes beschäftigt bist, statt spezifische Gegenstände herzustellen.

Beispiel: Patricks Magier gehört ein Magieladen. Zwischen zwei Abenteuern hat er 5 freie Tage. Statt in dieser Zeit Gegenstände zum eigenen Gebrauch herzustellen, nutzt er die Zeit für die Aktivität „Ein Geschäft führen“ (Seite 85). Es wird davon ausgegangen, dass er seine Talente zur Herstellung magischer Gegenstände nutzt, um schwächere magische Gegenstände für Kunden anzufertigen und so sein Geschäft mehr Einkommen generieren zu lassen. Patrick muss nicht erklären, was sein Charakter herstellt, ein Verzeichnis darüber führen oder sich Sorgen machen, er könnte bei der Arbeit gestört werden – die Details sind unbedeutend, wichtig ist nur, dass er seine Fertigkeiten nutzt, um den Profit seines Geschäftes zu erhöhen.

Verändere die Obergrenze für Charaktervermögen nach Stufen: Ähnlich wie bei der Anpassung der Obergrenze, wenn du magische Gegenstände selbst herstellst, kann dies auch gelten, wenn du ein entsprechendes Geschäft besitzt. Du musst nicht einmal belegen, welche speziellen Gegenstände von dir diesbezüglich hergestellt werden.

Beispiel: Robs Kleriker verfügt über das Talent Trank brauen und besitzt einen Magieladen. Der SL gestattet ihm eine Anhebung der Vermögensobergrenze nach Stufe um 25%. Dieses zusätzliche Vermögen muss nicht aus Zaubersprüchen bestehen, da Robs Charakter durchaus die Einkünfte aus dem Verkauf seiner Zaubersprüche nutzen könnte, um andere Gegenstände für seinen Charakter zu erwerben.

TALISMANKOMPONENTEN

Legenden, Sagen und Werke der Fantasy sind voller exotischer Materialien, aus denen magische Gegenstände hergestellt werden: Meteoreisen, das Horn eines Einhorns, Drachenblut, Vampirspeichel, usw. Das System zur Erschaffung magischer Gegenstände im *Grundregelwerk* ist sehr abstrakt. In der Regel muss nur in einem Ort Gold ausgegeben werden, um die nötigen Materialien zu erwerben, welche selbst aber nicht näher beschrieben oder auch nur aufgeführt werden. Dieser Abschnitt befasst sich damit, Talismankomponenten in eine Kampagne zu integrieren und wie sich dies auf Schatzhorte auswirkt. Er führt Beispiele für Talismankomponenten auf und für welche Arten von Gegenständen sie genutzt werden.

Reichhaltigere Kampagnengestaltung

Talismankomponenten stellen eine interessante Möglichkeit dar, einer Kampagne mit Lokalkolorit und Hintergrund zu verleihen. Sie machen magische Gegenstände einzigartiger und nehmen ihnen den Nimbus der Massenproduktion. Ein *Aufflammendes Langschwert +1* ist nicht länger eine magische Waffe wie jede andere auch, wenn ein Verzauberungsbonus von +1 eine Fingerkuppe Staub eines toten Sterns erfordert und für die besondere Waffeneigenschaft *Aufflammend* ein Fragment des Geistes eines Feuerelementars benötigt wird. Auf diese Weise erhält die Waffe eine eigene Geschichte und es werden viele Fragen angestoßen – z.B. wer das Schwert eigentlich erschaffen hat, woher die Materialien stammten und für wen es hergestellt wurde. Interaktionen mit Händlern erhalten neuen Gehalt, wenn Handelszüge mit Waren aus fernen Ländern auch einige dieser obskuren Werkskomponenten mitbringen.

Komponenteneinsatz

Du verwendest Talismankomponenten auf dieselbe Weise wie GM, wenn du magische Gegenstände herstellst, und sie werden dabei entweder zerstört oder Teil des Gegenstandes. Einmal genutzt, sind sie verbraucht und können nicht erneut verwandt werden. Talismankomponenten haben keine Auswirkungen auf die erforderliche Zeit zur Herstellung von Gegenständen, den SG oder andere Aspekte, sie sind nur eine Substitution für die GM-Kosten der Herstellung.

Beispiel: Drakonisches Herzblut ist eine Talismankomponente, welche bei allen magischen Gegenständen genutzt werden kann. Patricks Magier möchte einen *Zauberstab: Brennende Hände* herstellen (Preis 750 GM). Er müsste also 375 GM für Materialien aufwenden. Er besitzt eine Phiole Drachenherzblut im Wert von 300 GM. Diese wendet er in vollem Umfang zur Herstellung des Zauberstabes auf, so dass er nur noch 75 GM aufwenden muss.

Die meisten Komponenten können nur für die Herstellung bestimmter magischer Gegenstände genutzt werden, während ein paar bei allen magischen Gegenständen zur Anwendung kommen können. Die Beschreibung einer Komponente führt auf, für welche Arten magischer Gegenstände sie genutzt werden kann. Eine unpassende Komponente hat normalerweise keine Auswirkungen auf den Herstellungsprozess (der Hersteller verliert halt nur die Komponente und gewinnt keinen Kostenvorteil dabei), der SL könnte einem verzweifelten Hersteller aber gestatten, eine unpassende Komponente zu verwenden, und im Gegenzug den SG für die Vollendung des Gegenstandes erhöhen (und damit auch das Risiko zu scheitern oder einen verfluchten Gegenstand zu erschaffen).

Benötigte Komponenten

Der SL könnte entscheiden, dass manche oder alle magischen Gegenstände zur Herstellung Talismankomponenten erfordern. Diese Komponenten könnten in zivilisierten Gegenden käuflich sein oder müssen möglicherweise durch die Jagd auf bestimmte Kreaturen erlangt oder an abgelegenen Orten gesucht werden. Manche Komponenten könnten in verschiedenen Städten oder Ländern illegal sein und dort nur auf dem Schwarzmarkt gehandelt werden. Auf diese Weise kann der SL der Herstellung magischer Gegenstände verschiedene Kontrollmöglichkeiten vorschalten und für Abenteuermöglichkeiten für SC sorgen, die magische Gegenstände herstellen wollen. Wenn z.B. die Herstellung einer Waffe mit der besonderen Waffeneigenschaft *Anarchie* das Blut eines mächtigen Dämonen erfordert, kannst du versuchen, dieses in der Stadt zu erwerben und damit Misstrauen erwecken, wozu du eine derart üble Substanz benötigst. Du könntest aber auch an einen Ort reisen, wo Dämonen hausen, und versuchen, einen zu töten oder mit ihnen um eine „Blutspende“ feilschen.

Komponenten als Handelsgüter

Diese Komponenten sind ebenso Handelsgüter wie Edelsteine, Getreide, Gewürze oder Tuche. Unter normalen Umständen kannst du diese Materialien zum aufgeführten Preis kaufen und verkaufen. Beispiel: Eine Phiole Drachenherzblut kostet 500 GM in der Stadt; sollte eine solche Phiole Teil eines Schatzes sein und von dir beansprucht werden, kannst du sie in der Stadt für 500 GM verkaufen. Der Preis könnte steigen oder sinken, sollte es vor Ort erhöhte Nachfrage oder ein Überangebot geben. Ebenso könnten die Händler eher zum Feilschen bereit sein (siehe Seite 152), um ein besseres Geschäft zu machen.

Komponenten als Schätze

Falls der SL diese Regeln für Talismankomponenten nutzt, sollte das Töten von Monstern nicht plötzlich zu weiteren Schätzen führen, nur weil du ihre Körperteile als Komponenten erbeuten kannst. Nur weil Wyvern gift 3.000 GM kostet, bedeutet dies nicht, dass du aus jedem Wyvern verkaufbares Giftes im Wert von 3.000 GM erlangst. Der Wert von Talismankomponenten, die aus Monstern gewonnen werden, sollte zum Ausgleich vom Wert der Schätze abgezogen werden.

Aus einem Monster oder der Natur Talismankomponenten zu gewinnen, könnte nicht leicht sein oder automatisch erfolgen. Um ein seltenes Kraut zu pflücken, ohne seine magischen Eigenschaften zu beschädigen, könnte ein Fertigkeitwurf für Beruf (Kräuterkundler) erforderlich sein. Um einen leuchtenden Kristall intakt aus einer Mithralader zu gewinnen, könnte dies einen Fertigkeitwurf für Beruf (Bergarbeiter) erfordern. Um Herzblut aus der Leiche eines Drachen zu gewinnen, könnte ein Fertigkeitwurf für Handwerk (Alchemie) anfallen. Um eine Freudenträne von einer Lillend zu erlangen, könnte ein Fertigkeitwurf für Auftreten oder Diplomatie nötig sein. Der SL kann diese Arten von Fertigkeitwürfen nutzen, um dich dafür zu belohnen, dass du Fertigkeiträge in Fertigkeiten investiert hast, die nichts mit dem Kampf zu tun haben. Mit ähnlichen Fertigkeitwürfen kannst du erkennen, ob ein Gegenstand sich als Talismankomponente eignet.

Talismankomponenten könnten eine begrenzte Haltbarkeit aufweisen. Drachenherzblut verliert z.B. seine Kraft, wenn es länger als ein paar Minuten der Luft ausgesetzt ist, so dass es in versiegelten Phiolen transportiert werden muss (was auch die Menge beschränkt, die man aus einem

getöteten Drachen gewinnen kann). Vampirspeichel verdirbt augenblicklich im Sonnenlicht oder auf heiligem Boden. Diese Arten von Beschränkungen bieten zusätzliche Abenteuerhänger für Questen hinsichtlich des Erlangens und Transports von Talismankomponenten.

Beispielkomponenten

Dieser Abschnitt führt gewöhnliche und allgemein bekannte Talismankomponenten auf. Der SL sollte viele weitere fremdartige und mythische Komponenten erfinden wie „der erste Duft des Tages“ oder „das Geräusch des Schritts einer Katze“, insbesondere für sehr mächtige Gegenstände. Beachte, dass die Substanzen nicht zwangsläufig pro Einheit denselben Wert besitzen – Drachenherzblut könnte pro Tropfen 10 GM wert sein, Mithralkristalle 10 GM pro Pfund und die Hand eines Mörders 10 GM pro Stück.

Adamanterz: Wird für Metallrüstungen, -waffen und Gegenstände benutzt, welche Erde oder Metall manipulieren oder erschaffen.

Ätheressenz: Staub und Partikel von Kreaturen aus der Tiefe der Ätherebene; wird für Gegenstände benutzt, die zur Ebenenreise und bei Träumen genutzt werden.

Arkane Rückstände: Wird aus zerstörten magischen Gegenständen oft in kristalliner oder pulverartiger Form gewonnen und für jede Art von magischem Gegenstand benutzt.

Astralesenz: Wird aus Kreaturen gewonnen, die in der Tiefe der Astralebene hausen und für Gegenstände zum Ebenenwechsel, zur Zeitmanipulation oder Teleportation benutzt.

Dämonenblut: Wird aus mächtigen Dämonen gewonnen (schwache Dämonen können über winzige Mengen verfügen) und für böse, chaotische oder Dämonen beschwörende Gegenstände, solche, die Elektrizitätsresistenz verleihen, und solche, die Gutes oder Rechtschaffenens abwehren, benutzt.

Doppelgängerspeichel: Wird für Gegenstände zum Verkleiden und Verwandeln benutzt.

Drachenherzblut: Das frischeste Blut aus dem Herzen eines Drachen kann für jede Art von magischem Gegenstand benutzt werden.

Drachenknochen: Makellose, glatte Knochen eignen sich für Zauberstäbe, -stecken, -zepter und Drachen kontrollierende Gegenstände. Drachenknochen können zudem für Gegenstände mit Eigenschaften oder Energiearten passend zur Odemwaffe des Drachen benutzt werden (Kupferdrachenknochen für *Verlangsamung*, Rote Drachenknochen für Feuer usw.)

Geist eines Elementars: Wird den Überresten mächtiger Elementare entnommen und für Gegenstände benutzt, die zur Quelle des Elements oder seiner Energieart passen.

Hand eines Mörders: Muss kurz nach dem Tod des Mörders abgeschnitten werden. Wird für böse und Untote kontrollierende Gegenstände und solche benutzt, die mit Tod in Zusammenhang stehen, sowie als Gegenstand, bei dem eine konservierte Hand erforderlich ist (z.B. eine *Ruhmeshand*).

Heiliges/Unheiliges Symbol: Wird für Gegenstände benutzt, welche zur mit dem Symbol gehörenden Religion passen, für Gegenstände, die gegen Feinde dieser Religion zum Einsatz kommen, oder die speziell für göttliche Zauberkundige dieser Religion angefertigt werden, z.B. für eine *Gebetsrolle der Treue* oder eine *Gebetsrolle der Positiven Energie*.

Herz des Berges: Wird an Orten tief unterirdisch oder auf der Ebene der Erde gewonnen und für Metallrüstungen, -waffen und Gegenstände benutzt, welche Erde oder Stein manipulieren oder erschaffen.

Horn eines Einhorns: Wird intakt für Zauberstäbe und -stecken benutzt, die heilen oder Giftresistenz verleihen, und

als Pulver für Gegenstände, welche Böses abwehren, heilen oder mit Teleportation in Verbindung stehen.

Jungfrauenblut: Wird meist in Mengen von 0,5 l oder mehr gewonnen und für Scheusal beschwörende Gegenstände benutzt und solche, die mit Blut oder Reinheit in Verbindung stehen.

Mithralkristall: Eine seltene, kristalline Form von Mithralerz, wird für Gegenstände zur Verteidigung, der Abwehr von Lykanthropen und solche benutzt, die mit Licht in Verbindung stehen.

Nagagehirn: Wird für metamagische und Gegenstände benutzt, die mit Gift in Verbindung stehen.

Schreckenstiergehirn: Wird für tierbeeinflussende Gegenstände und solche benutzt, die körperliche Eigenschaften verbessern.

Seltene Kräuter: Dies ist eine breite Kategorie mit individuellen Anwendungsmöglichkeiten in Abhängigkeit von der Natur der einzelnen Kräuter. Nachtpilz wird für Gegenstände benutzt, die mit Schatten in Verbindung stehen, Blutranke für heilende Gegenstände und solche, die mit Blutung in Verbindung stehen, Wolfsbann für Gegenstände, die Lykanthropen abwehren, usw.

Sternenstaub: Wird aus längst toten Sternen, Meteoriten und fremdartigen Bestien gewonnen, die in der dunklen Leere heimisch sind, und für Gegenstände benutzt, die mit Dunkelheit, Kälte, Licht und/oder Schatten in Verbindung stehen.

Teufelsblut: Wird aus mächtigen Teufeln gewonnen (schwache Teufel können über winzige Mengen verfügen) und für böse, rechtschaffene oder Teufel beschwörende Gegenstände oder solche, die Feuerresistenz verleihen, benutzt.

Tinte eines Riesentintenfisch: Wird bei Schriftrollen und Gegenständen benutzt, die mit Wasser in Zusammenhang stehen.

Trollblut: Wird für heilende und regenerierende Gegenstände benutzt.

Vampirstaub/-speichel: Staub wird aus zerstörten Vampiren gewonnen, Speichel aus noch aktiven. Wird für gedankenkontrollierende, lebenskraftentziehende und nekromantische Gegenstände und solche benutzt, die mit Blut in Verbindung stehen.

Wyvernblut: Wird für Gegenstände benutzt, die mit Gift und Verderbnis in Verbindung stehen.



RUF UND RUHM

Manche Helden geben sich damit zufrieden, von den Erträgen ihrer Taten zu leben, oder hüllen sich in Bescheidenheit. Andere dagegen versuchen, in den Sagen und Liedern über ihre epischen Errungenschaften ewig zu leben. Die Geschichte misst den Erfolg eines Helden mittels triumphaler Taten voller Tapferkeit, welche noch Jahrhunderte später erzählt werden. Ein Held, dessen Geschichte von niemandem weitergegeben wird, verschwindet samt seiner unbesungenen Taten rasch in den Nebeln der Zeit. Was andere über seine Handlungen berichten, bestimmt die Lage der Messlatte, nach welcher der Held bewertet wird, und formt nach außen hin seine Identität und seinen Ruf.

Der Ruf repräsentiert, wie die Allgemeinheit dich sieht, und kann positiv oder negativ sein. Diese Wahrnehmung eilt dir voraus und bestimmt, wie du voraussichtlich von jenen behandelt wirst, die von dir gehört haben. Unterschiedlichen Arten von Charakteren bedeutet der Ruf oft etwas völlig anderes, je

nachdem, wie die gesellschaftlichen und kulturellen Werte in verschiedenen Regionen aussehen: Ein Charakter, welcher in einer Region alle Qualitäten eines Helden verkörpert, könnte anderswo als ehrlos oder bössartig wahrgenommen werden. Und eine in ihrem Heimatland weithin verehrte und respektierte Berühmtheit könnte im Nachbarland vollkommen unbekannt sein.

Wenn der SL diese Rufregeln verwendet, muss er festlegen, was Ruf für die Spieler und NSC in der Kampagne bedeutet. In einer Wikingerkampagne könnte Ruf davon abhängen, dass man ein fähiger und erfolgreicher Plünderer ist. Das Grundkonzept für das Erlangen eines Rufes bleibt aber stets dasselbe: Du erhältst Ruf, wenn sich die Kunde von deinen Taten verbreitet. Je fantastischer oder gesellschaftlich bedeutender deine Taten, umso besseren Stoff für Geschichten geben sie ab. Wenn du einen starken oder beachtlichen Ruf etablieren kannst, könntest du aus deinen Taten Früchte ziehen und Ressourcen erlangen, welche für weniger bekannte Individuen unerreichbar bleiben. Ebenso kannst du deinen Ruf

TABELLE 3-6: RUHM-EREIGNISSE

EREIGNIS	RUHMMODIFIKATOR
<i>Positive Ereignisse:</i>	
Einen beachtenswerten Schatz von einem würdigen Gegner erlangen ¹	+1
Zwei Kritische Treffer in Folge bei einer Begegnung mit angemessenem HG bestätigen	+1
Einen Tempel der eigenen Gottheit weihen	+1
Einen mächtigen magischen Gegenstand herstellen	+1 ²
Eine Stufe in einer SC-Klasse aufsteigen	+1
Drei oder mehr Fallen mit angemessenem HG in Folge finden und entschärfen	+1
Eine beachtenswerte historische, wissenschaftliche oder magische Entdeckung machen ³	+1
Einen legendären Gegenstand oder ein Artefakt besitzen	+1 ⁴
Einen Orden oder eine ähnliche Auszeichnung von einer Amtsperson erhalten	+1
Einen wichtigen magischen Gegenstand oder ein Relikt seinem Eigentümer zurückbringen	+1
Die Festung eines mächtigen Adligen erobern	+1
Allein einen Gegner mit einem HG besiegen, der über deiner Stufe liegt	+1 ⁵
Eine Kampfbegegnung gewinnen, deren HG um +3 oder mehr über der DGS liegt	+1
Eine Person im Kampf besiegen, die dich öffentlich geschmäht hat	+2
Einen Fertigkeitwurf für Handwerk gegen SG 30 bestehen, um ein Kunstwerk oder eine Meisterarbeit anzufertigen ⁶	+2
Einen Fertigkeitwurf für Diplomatie oder Einschüchtern gegen SG 30 in der Öffentlichkeit bestehen ⁶	+2
Einen Fertigkeitwurf für Auftreten gegen SG 30 in der Öffentlichkeit bestehen ⁶	+2
Ein Abenteuer abschließen, dessen HG zur DGS passt ⁶	+2
Einen formellen Titel erlangen (Edler, Edle, Ritter usw.)	+3
Einen bedeutenden Rivalen im Kampf besiegen	+5
<i>Negative Ereignisse:</i>	
Eines kleineren Verbrechens schuldig gesprochen werden	-1
Sich länger in der Gesellschaft von jemandem mit schlechtem Ruf aufhalten	-1 ⁸
Eines schweren Nichtgewaltverbrechens schuldig gesprochen werden	-2
Öffentlich vor einer Begegnung mit einem HG unter der DGS fliehen	-3
Unschuldige angreifen	-5
Eines schweren Gewaltverbrechens schuldig gesprochen werden	-5
Öffentlich bei einer Begegnung verlieren, deren HG die DGS nicht übersteigt	-5
Des Mordes schuldig gesprochen werden	-8
Des Verrats schuldig gesprochen werden	-10

¹ Dies umfasst die Schätze eines besiegten Monsters oder Rivalen. Ein schurkischer Charakter könnte auch Ruhm daraus ziehen, wenn er solch einen Gegenstand stiehlt, statt ihn fair zu erlangen.

² Pro 40.000 GM des Gegenstandspreises.

³ Z.B. die Entdeckung der Ruinen einer untergegangenen Stadt oder vergessenen Wissens oder das Entwickeln eines nützlichen neuen Zaubers.

⁴ Pro 40.000 GM des Gegenstandspreises. Artefakte ohne Preis zählen zu diesem Zweck als 200.000 GM-Gegenstände (5 RP).

⁵ Pro HG-Punkt, um den der Gegner deine Stufe übertrifft.

⁶ Du kannst deinen Ruhm auf diese Weise maximal einmal im Monat heben.

⁷ Ein Abenteuer von der Länge eines Pathfindermoduls oder –abenteuerpfadabenteuers.

⁸ Pro Woche enger Zusammenarbeit.

einsetzen, um andere gesellschaftlich, politisch und finanziell zu beeinflussen.

Drei Faktoren bestimmen deinen Ruf: Ruhm, Einflussbereich und Ansehenspunkte. Dein Ruhm steigt und fällt mit deinen Handlungen. Dein gegenwärtiger Ruhm bestimmt deinen allgemeinen Ruf und wie weit du daraus Nutzen ziehen kannst. Heroische Charaktere sind ruhmreich, schurkische Charaktere dagegen berüchtigt. Der Einflussbereich bestimmt, wo oder bei wem du deinen Ruf zu deinem Vorteil einsetzen kannst. Dies geschieht dann, indem du Ansehenspunkte aus gibst, um Belohnungen zu erlangen, zu denen auch vorübergehende Boni und Gefallen gehören.

RUHM

Du beginnst das Spiel mit einem Ruhmwert in Höhe deiner Charakterstufe + deines Charismamodifikators. Ruhm reicht von -100 bis 100 und ein Wert von 0 bedeutet, dass du völlig unbekannt bist. Im Laufe der Kampagne helfen dir deine Worte und Taten dabei, einen Ruf aufzubauen. Ein Abenteurer vollbringt zwar viele Taten, von denen aber nicht alle bedeutend genug sind, um zu einer Veränderung seines Ruhms zu führen. Nach Möglichkeit sollte der SL daher nur jene Taten berücksichtigen, welche die Handlung oder die Kampagne betreffen, und nicht für jeden kleineren Sieg Ruhmpunkte verteilen. Die Bedeutung bestimmter Taten sollte stets vom SL bemessen werden, wobei Tabelle 3-6 einige Beispiele liefert. Sollte dein Ruhm jemals unter 0 fallen, dann siehe Verruf und Ruchlosigkeit auf Seite 184.

EINFLUSSBEREICH

Dein Ruf reicht nur so weit, wie die Geschichten über deine Taten vordringen. Selbst wenn du in deinem Heimatland ein großer Held sein solltest, wirst du bemerken, dass immer weniger Leute von dir gehört haben, je weiter du dich von deiner Heimat entfernst, bis du schließlich eine Region erreichst, in der dich niemand kennt oder erkennt. Je größer dein Ruhm (und je höher dein Ruhmwert) ist, umso weiter reicht er und umso umfassender ist dein Einflussbereich.

Dein Ruhmwert bestimmt die maximale Reichweite deines Einflussbereiches. Dein Einflussbereich beginnt mit einem Radius von 150 Kilometern und wächst um jeweils weitere 150 km, wenn dein Ruhmwert auf 10, 20, 30, 40 und 55 steigt. Dies geschieht aber nicht automatisch und du besitzt etwas Einfluss darauf, wo dein Ruf etwas bedeuten soll. Du könntest z.B. mit dem SL absprechen, dass sich dein Ruf weiter nach Süden in Richtung einer großen Stadt erstreckt als nach Osten zu den Barbarenstämmen oder dass er sich landeinwärts in Richtung eines anderen Landes statt auf den Ozean hinaus erstreckt.

Dein Ruf kann sich zufällig ausdehnen, doch meist geschieht dies vorsätzlich in Form reisender Barden und Sänger, welche die Geschichten deiner Taten ausschmücken, um sie unterhaltsamer zu machen, deiner Verbündeten, welche bei ihren Berichten maßlos übertreiben, deiner Feinde, die Gerüchte über dich wiederholen, um andere gegen dich zu rekrutieren, oder auch deiner selbst, wenn du deine Geschichte bereitwilligen Zuhörern erzählst. Wo diese Geschichten erzählt werden, bestimmt, wo du bekannt wirst, und gestaltet und formt deinen Einflussbereich. Ein heldenhafter Hexenmeister könnte Barden anheuern, die im Nachbarland von seiner Zaubermacht singen, wenn er dieses Land besuchen will, während ein ruchloser Barbar vielleicht die verkrüppelten Überlebenden seiner Raubzüge nach Süden treibt, um seine nächsten Opfer in Angst und Schrecken zu versetzen.

Außerhalb deines Einflussbereiches ist dein Ruhmwert 0. Du kannst versuchen, deinen Einflussbereich auf eine neue Ortschaft auszuweiten, indem du einen Charismawurf oder einen Fertigkeitwurf für Diplomatie oder Einschüchtern gegen SG 30 ablegst. Bei Erfolg kannst du die Ortschaft für 1W4 Tage als Teil deines Einflussbereiches behandeln, wobei dein effektiver Ruhmwert nur die Hälfte des normalen Wertes beträgt. Nach dieser Zeit steht die Ortschaft wieder außerhalb deines Einflussbereiches.

Die folgenden Handlungen und Bedingungen beeinflussen deinen Modifikator auf den Charismawurf oder den Fertigkeitwurf für Diplomatie oder Einschüchtern beim Erweitern deines Einflussbereiches:



TABELLE 3-7: EINFLUSSBEREICHS-MODIFIKATOREN

HANDLUNG	MODIFIKATOR AUF WURF
Verbündete oder Diener verbreiten vor deiner Ankunft Geschichten über deine Taten	+5
Ein Barde verbreitet vor deiner Ankunft Geschichten oder Lieder über deine Taten	+1/2 Bardenstufe
Du hast NSC-Kontakte in der Ortschaft	+1
Du hast Feinde in der Ortschaft	+1
Entfernung vom Rand deines Einflussbereiches	-1 pro 15 km
In der Ortschaft wird hauptsächlich nicht deine Muttersprache gesprochen	-5

ANSEHENSPUNKTE

Ansehenspunkte stehen für deine Möglichkeiten zu Einsatz deines Ruhms. Du erhältst Ansehenspunkte (AP), wenn du im Laufe des Spiels Ziele erreichst. Der SL bestimmt, welche Taten, Ziele oder Handlungselemente von Bedeutung sind, und belohnt Spieler entsprechend dafür, wenn sie diese erreichen oder vollbringen. Wenn dein Ruhmwert um 1 Punkt steigt, erlangst du auch 1 Ansehenspunkt. Im Rahmen einer typischen Kampagne solltest du im Schnitt 4 bis 6 Ansehenspunkte pro Charakterstufe erhalten. Die Anzahl deiner Ansehenspunkte kann niemals deinen Ruhmwert übersteigen. Du kannst Ansehenspunkte nicht mit anderen Charakteren teilen und nur der Charakter, der sich Ansehenspunkte verdient hat, kann diese auch ausgeben. Meistens wendest du Punkte für Belohnungen auf: Titel, vorübergehende Fähigkeiten oder Boni für Handlungen, die mit deinen Interessen in Verbindung stehen.

BELOHNUNGEN

Wenn du Ansehenspunkte aufwendest, erlangst du dafür Belohnungen in Form von Gefallen oder vorübergehenden Boni. Wenn du eine Belohnung nutzen willst, musst du dafür Ansehenspunkte aufwenden. Sofern nicht anders vermerkt, sind Boni, die du über Ansehenspunkte erlangst, nicht kumulativ (du kannst z.B. nicht Wissen der Ewigkeit und Des Helden Glück kombinieren, um einen Bonus von +9 auf einen Fertigkeitwurf für Wissen zu erlangen). Ansehenspunkte für eine Belohnung auszugeben, ist keine Aktion. Du kannst Ansehenspunkte nur innerhalb deines Einflussbereichs aufwenden.

Titel sind eine spezielle Kategorie von Belohnungen, da sie dauerhaft statt vorübergehend sind. Du kannst einen bestimmten Titel nur einmal auswählen, außer die Beschreibung besagt, dass er vorübergehend ist.

Im Folgenden werden Beispiele für Belohnungen und Titel für unterschiedliche Ruhmesstufen aufgeführt. Um Belohnungen aus den jeweiligen Kategorien auswählen zu können, muss dein Ruhm wenigstens den geforderten Wert aufweisen. Um den Titel Wanderer wählen zu können, musst du beispielsweise über wenigstens Ruhm 10 verfügen, auch wenn er dich nur 5 Ansehenspunkte kostet.

Ruhm 1

Ein neuer Abenteurer auf der 1. Stufe verfügt über Ruhm 1.

Bestechungskünstler (Titel, 4 AP): In einer Ortschaft mit wenigstens 5.000 Einwohnern kannst du einen korrupten Beamten finden. Solltest du eingesperrt oder mit einem Bußgeld belegt werden, weil du innerhalb der juristischen Zuständigkeit des Ortes Verbrechen begangen hast, kannst du diesen Kontakt nutzen: Du bezahlst keine Strafe und entrinnt einer Verurteilung, sofern dir ein Fertigkeitwurf für Diplomatie gelingt (SG 15 für kleine Verbrechen, SG 20 für ernsthafte

Verbrechen, SG 25 für Schwerverbrechen). Du kannst diese Fähigkeit einmal pro Spielsitzung einsetzen. Du kannst diesen Titel für jede Ortschaft innerhalb deines Einflussbereiches einmal wählen und musst dabei jedes Mal bestimmen, in welcher Ortschaft du die Belohnung einsetzen kannst.

Glück des Helden (1 AP): Du erhältst einen Glücksbonus von +4 auf einen einzelnen Fertigkeitwurf. Du musst diese Belohnung nutzen, ehe du den fraglichen Wurf ablegst.

Planarer Pakt (5 AP): Du erlangst die Dienste eines Mephiten, Quasiten oder einer ähnlichen extraplanaren Kreatur von der Liste der Verbesserten Vertrauten (siehe *Grundregelwerk*, S. 133). Die Gesinnung dieser Kreatur kann von der deinen um maximal einen Schritt auf jeder Gesinnungsachse abweichen. Die Kreatur fungiert als dein williger Diener für eine Anzahl von Begegnungen in Höhe deines IN-, WE- oder CH-Bonus (entsprechend dem höchsten Wert), verlässt dich aber spätestens nach 24 Stunden. Es handelt sich um einen herbeigerufenen Externar, der mit dem Ende seiner Dienstzeit automatisch auf seine Heimatebene zurückkehrt.

Ruhm 10

Dies ist der typische Ruhmwert eines Charakters, der schon einige Abenteuer hinter sich gebracht hat.

Arkane Studien I (1 oder 2 AP): Mit der Hilfe eines Magiers oder magischen Rituals erlangst du die Fähigkeit, ein paar schwache arkane Zauber vorzubereiten und zu wirken. Wenn du 1 AP aufwendest, kannst du 4 Zaubertricks oder einen Zauber des 1. Grades von der Liste der Magierzauber vorbereiten, wenn du 2 AP aufwendest, kannst du 4 Zaubertricks und einen Zauber des 1. Grades von der Liste der Magierzauber vorbereiten. Du wirkst diese Zauber wie ein Magier, d.h. du musst über den erforderlichen minimalen Intelligenzwert zum Vorbereiten dieser Zauber verfügen und unterliegst den üblichen arkanen Patzerchancen. Du kannst diese Belohnung nicht wählen, falls du ein Magier bist. Nach 24 Stunden erleidest du 1W3 Punkte Intelligenzschaden und verlierst alle noch nicht gewirkten vorbereiteten Zauber.

Leumundszeuge (5 AP): Solltest du aufgrund falscher Anschuldigungen Probleme mit Behörden bekommen, erscheint ein einflussreicher Wohltäter, der für deine Ehre eintritt und dich von jeder Schuld freispricht. Du kannst diese Belohnung maximal drei Mal benutzen; danach beginnen die verfügbaren Wohltäter, deinen Ruf anzuzweifeln und jeder weiterer Einsatz dieser Belohnung kostet zusätzliche 1W4 Ansehenspunkte.

Wanderer (Titel, 1 AP): Durch die lange Zeit, die du mit anderen Reisenden auf der Straße verbracht hast, hast du gelernt, lokale Gebräuche aufzuspüren. Solange du diesen Titel besitzt, ist Wissen (Lokales) für dich eine Klassenfertigkeit.

Wissen der Ewigkeit (1 AP): Du versicherst dich der Hilfe eines Gelehrten, Bibliothekars oder anderen kundigen Individuums. Dies verschafft dir einen Bonus von +5 auf einen einzelnen Fertigkeitwurf für Wissen nach 1 Stunde Nachforschungen. Du legst diesen Fertigkeitwurf für Wissen ab, als wärst du in dieser Fertigkeit geübt.

Ruhm 20

Dies ist der typische Ruhmwert eines Abenteurers, der mehrere Abenteuer vollendet hat und von dem die Öffentlichkeit langsam Notiz nimmt.

Arkane Studien II (3 AP): Diese Belohnung funktioniert wie Arkane Studien I, du kannst aber einen Magierzauber des 2. Grades vorbereiten und der Intelligenzschaden beträgt 1W4 statt 1W3. Du kannst diese Belohnung und Arkane Studien I

gleichzeitig einsetzen. Du kannst diese Belohnung nicht auswählen, wenn du ein Magier bist.

Befreundeter Hehler (Titel, 4 AP): Du kannst einmal pro Spielsitzung einen Gegenstand über einen NSC-Hehler verkaufen, wodurch du +10% an GM für diesen Gegenstand erhältst. Dies hat keinen Effekt auf Gegenstände, die normalerweise zum vollen Wert verkauft werden wie Edelsteine oder Handelsgüter.

Beschützer (Titel, 2 AP): Wähle eine rivalisierende Organisation als Feind aus. Du erhältst einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe gegen Mitglieder dieser Organisation. Dies ist ein Erzfeindbonus.

Bevorzugtes Territorium (Titel, 5 AP): Wähle eine 150 km² große Region innerhalb deines Einflussbereiches. Dies ist nun dein bevorzugtes Territorium, in dem du einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie erhältst. Wenn dein Ruhmwert 30 und 55 erreicht, kannst du diesen Titel jeweils ein weiteres Mal wählen. Du erlangst dann jeweils ein weiteres bevorzugtes Territorium und der Bonus auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie steigt jeweils um +2 in den bisherigen bevorzugten Territorien.

Fleißiger Schüler (Titel, 2 AP): Du erhältst auf Fertigkeitwürfe für eine Fähigkeit einen Kompetenzbonus von +2, solange du diesen Titel besitzt. Du kannst diesen Titel erneut jeweils einmal wählen, wenn dein Ruhmwert 30, 40 und 55 erreicht, und dann jeweils eine andere Fertigkeit auswählen.

Gelehrter (Titel, 5 AP): Wähle eine Wissensfertigkeit aus. Du kannst fortan für sie ungeübt Fertigkeitwürfe bis zu einem SG von 20 statt einem SG von 10 ablegen. Du kannst diesen Titel wiederholt für jeweils eine andere Wissensfertigkeit auswählen.

Initiat (Titel, 1 AP): Eine mächtige Organisation nimmt dich auf. Es könnte ein Ritterorden, ein Zirkel weiser Zauberer oder auch ein Mönchsorden sein. Eine zu dieser Organisation passende Fähigkeit wird für dich zur Klassenfertigkeit. Du kannst diesen Titel wiederholt für jeweils eine andere Organisation wählen und erhältst jedes Mal eine passende Klassenfertigkeit. Der SL bestimmt, ob eine Organisation verfügbar und willens ist, dich aufzunehmen, und welche Klassenfertigkeiten jeweils zur Wahl stehen.

Meister des Handels (Titel, 4 AP): Mittels einflussreicher Kontakte und Erfahrungen als Händler kannst du gute Geschäfte abschließen. Einmal pro Spielsitzung erhältst du einen Preisnachlass von 10% beim Erwerb eines Gegenstandes. Diese Belohnung kann nicht für magische Dienstleistungen, teure Zauberkomponenten, beim Herstellen magischer Gegenstände oder beim Erwerb von Gegenständen genutzt werden, welche normalerweise zum vollen Preis verkauft werden (z.B. Edelsteine oder Handelsgüter).

Opfer (0 AP): Bringe ein deutliches Opfer dar, um 1W₃ Ansehenspunkte zu erlangen. Wenn du ein heldenhafter Charakter bist, musst du 375 GM x Charakterstufe für diese Belohnung aufwenden; dieser Betrag steht für ein Festmahl, das in deinem Namen veranstaltet wird, eine wohlthätige Spenden oder andere Aufwendungen, um deinen Ruf aufzupolieren. Wenn du dagegen ein schurkischer Charakter bist, musst du Verbündete und Diener töten oder opfern, deren Gesamtmenge an Trefferwürfeln deiner Charakterstufe entspricht, um dein abgrundtief böses Verhalten gegenüber Freuden und Untergeordneten zu dokumentieren. Du kannst diese Belohnung einmal im Monat nutzen.

Zeitweiser Gefolgsmann (1 AP): Du erlangst für 24 Stunden einen Gefolgsmann, als besäßeß du das Talent Anführen.

Ruhm 30

Dies ist der Ruhmwert eines erfolgreichen Abenteurers, der durch seine Taten in den Rang eines Volkshelden aufgestiegen ist.

Arkane Studien III (3 AP): Diese Belohnung funktioniert wie Arkane Studien II, du kannst aber einen Magierzauber des 3. Grades vorbereiten und der Intelligenzschaden beträgt 1W6 statt 1W4. Du kannst diese Belohnung, Arkane Studien I und Arkane Studien II gleichzeitig nutzen. Du kannst diese Belohnung nicht auswählen, falls du ein Magier bist.

Blutsbruder (Titel, 2 AP): Unterziehe dich mit einem Verbündeten, dessen eigener Ruhm wenigstens 30 beträgt, einem blutigen Ritual. Wenn dieser Verbündete bei dir ist, kannst du ihm einmal pro Woche bis zu 5 AP leihen, die er nach eigenem Belieben ausgeben kann. Nicht verbrauchte AP kehren nach 24 Stunden zu dir zurück.

Dem Tod entrinnen (5 AP): Solltest du unter 1 TP reduziert werden, ohne dabei getötet zu werden, stabilisiert du automatisch und heilst mit deinem nächsten Zug 2W8+3 TP. Du kannst diese Belohnung einmal pro Charakterstufe wählen.

Führungskraft (Titel, 5 AP): Du kannst diesen Titel nur auswählen, wenn du den Titel Initiat besitzt. Dein Rank innerhalb der ausgewählten Organisation verbessert sich. Du erhältst eine passende Beförderung und einen Bonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Bluffen, Diplomatie, Einschüchtern und Motiv erkennen bei Interaktionen mit Organisationsangehörigen. Solltest du mehreren Organisationen angehören, kannst du diesen Titel mehrfach wählen (einmal pro Organisation).

Gesetzeshüter (Titel, 5 AP): Innerhalb deines Einflussbereiches respektiert man dich genug, dass du jeden einfachen Bürger verhaften oder festhalten oder seine Besitztümer beschlagnahmen kannst, wenn du ihn verdächtigst, ein Verbrechen zu begehen oder begangen zu haben. Dieses Recht findet keine Anwendung gegenüber Adelligen, Politikern oder Charakteren, deren Rang oder Titel dem deinen entspricht oder ihn übersteigt.

Weltbekannt (2 AP): Die Kunde von deinen Taten reicht weit und sogar über den Rand deines Einflussbereichs hinaus. Während der nächsten 24 Stunden kannst du deinen Ruhm nutzen, als befändest du dich innerhalb deines Einflussbereichs, ohne einen Wurf ablegen zu müssen. Dein effektiver Ruhm beträgt aber nur die Hälfte des normalen Werts. Du kannst diese Belohnung wählen, auch wenn du dich nicht in deinem Einflussbereich befindest.



Ruhm 40

Diese ist der Ruhmwert eines berühmten Abenteurers.

Anführerposition (Titel, 4 AP): Du kannst diesen Titel nur auswählen, wenn du über den Titel Führungskraft verfügst. Du erlangst eine Kommandoposition innerhalb deiner ausgewählten Organisation. Du kannst rangniedrigere Organisationsmitglieder einsetzen, damit sie für dich gewöhnliche, persönliche Aufträge ausführen wie Überbringen von Nachrichten, Ankündigung deiner Ankunft und Sicherstellen, dass alle Vorbereitungen zur Erfüllung deiner Bedürfnisse getroffen wurden. Ferner erhältst du einen Bonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Einschüchtern, um Angehörige der wichtigsten rivalisierenden Organisation zu beeinflussen (z.B. Angehörige einer konkurrierenden Gilde oder Bürger eines feindlichen Landes). Falls du mehreren Organisationen angehörst, kannst du diesen Titel wiederholt, d.h. für jede einmal, wählen.

Audienz (2 AP): Du setzt deinen Ruf ein, um eine private Audienz bei einem mächtigen Individuum wie z.B. einer Königin, einem General, Hohepriester oder Gildenoberhaupt zu erhalten. Für die Dauer dieser Audienz erhältst du einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie.

Patriot (Titel, 4 AP): Dein Ruf als Vertreter der Interessen deines Heimatlandes eilt dir voraus. Außerhalb deines Einflussbereiches erhältst du einen Bonus von +2 auf alle Fertigkeitwürfe für Diplomatie und Motiv erkennen gegen Bürger oder Einheimische deines Heimatlandes.

Ruhm 55+

Ab diesem Ruhmwert wird der Charakter verehrt und aufgrund seiner Taten leicht erkannt.

Der Große (Titel, 10 AP): Du vergrößerst deinen Einflussbereich augenblicklich um 150 km.

Oberhaupt (Titel, 4 AP): Du kannst diesen Titel nur auswählen, wenn du über den Titel Anführerposition verfügst. Du wirst zu einem der Oberhäupter deiner Organisation. Wenn du im Interesse der Organisation tätig bist, kannst du rangniedrige Soldaten für dich in den Kampf schicken. Die Soldaten werden auf nichtmagische Weise herbeigerufen und du musst zu ihnen als Gruppe sprechen oder eine Führungskraft aussenden, um sie für dich zu sammeln (dies kann 1W4 Runden bis 1W10 Minuten dauern). Die Anzahl der Soldaten unter deinem Kommando entspricht deinem Ruhmwert. Hinzu kommen ein Offizier der 3. Stufe pro 20 Soldaten und ein Anführer der 5. Stufe pro fünf Offiziere. Die Soldaten sind in der Regel Kämpfer der 1. Stufe; die Klasse kann aber je nach Organisation variieren. Diese Diener folgen dir 1 Tag lang, verraten aber nicht die Interessen der Organisation und werfen auch nicht achtlos ihre Leben für dich fort. Falls du mehreren Organisationen angehörst, kannst du diesen Titel wiederholt, d.h. für jede einmal, wählen.



VERRUF UND RUCHLOSIGKEIT

Sollte dein Ruhm unter 0 fallen, beruht dein Ruf auf Ruchlosigkeit statt auf Ruhm. Behandle deinen Verrufwert (den negativen Ruhmwert) als positive Zahl hinsichtlich aller mit Ruhm, Einflussbereich und Ansehenspunkten in Verbindung stehenden Regeln (ein

Verruf von -20 entspricht einem Ruhm von 20 beispielsweise hinsichtlich der dir offenstehenden, zu erwerbenden Belohnungen).

Falls ein Ereignis deinen Verruf steigern würde, kannst du dich entscheiden, diesen stattdessen zu senken und dich wieder mehr der 0 (und damit dem positiven Ruhmbereich) anzunähern oder an Verruf hinzuzugewinnen (und weiter in den negativen Ruhmbereich abzusinken). Wenn du beispielsweise einen Verrufwert von 20 (Ruhm -20) besitzt und öffentlich ein Schwert [Meisterarbeit] mittels eines Fertigkeitwurfes für

TABELLE 3-8: REAKTIONEN AUF VERRUF

RUHM	REAKTION
-5	Händler, Mietlinge und Gastwirte erhöhen dir gegenüber ihre Preise um 10%, um dich davon abzuhalten, in ihrer Gemeinde Geschäfte zu machen.
-8	Händler, Mietlinge und Gastwirte weigern sich, mit dir Geschäfte zu machen. Solltest du ein Geschäft betreten, fordert man dich umgehend auf zu gehen. Solltest du dich weigern, ruft der Betreiber die Behörden oder Mitbürger herbei, um dich hinauszuerwerfen.
-10	Wenn du nahest, schließen Geschäfte ihre Türen und Fensterläden. Die meisten Bürger weigern sich, mit dir zu sprechen. Andere fordern dich auf, sofort zu verschwinden. Solltest du länger als 24 Stunden im Ort bleiben oder dich mit den Bürgern anlegen, sinkt dein Ruhm um 5 Punkte und die Bürger bilden einen aufgebrachten Haufen, der dich aus dem Ort jagt.
-15	Ein wütender Mob aus Bürgern kommt angesichts deiner Frechheit zusammen, ihren Ort zu betreten. Wenn du nicht binnen weniger Minuten verschwindest, bewerfen sie dich mit Obst, Stöcken und Steinen.
-20	Ein wütender Mob bildet sich, kurz nachdem du den Ort betreten hast. Diese Bürger fackeln nicht lange und wollen dich gefangen nehmen und für deine Verbrechen hinrichten, ohne auf ein Urteil eines vielleicht bestochenen Richters zu warten.
-25	Jemand mit Entscheidungsbefugnis lässt dich steckbrieflich suchen und hat auch ein Kopfgeld für deine Festnahme ausgeschrieben. Dies ist wohlbekannt und es gibt viele, die das Geld einstreichen wollen.
-30	Jemand mit Entscheidungsbefugnis lässt dich steckbrieflich suchen (lebend oder tot) und hat auch ein Kopfgeld ausgeschrieben. Dies ist wohlbekannt und es gibt viele, die das Geld einstreichen wollen.

Handwerk gegen SG 30 herstellt, wäre dies normalerweise +2 Ruhmpunkte wert. Du kannst deinen Verruf auf 18 (Ruhm -18) senken oder auf 22 (Ruhm -22) erhöhen. Negative Ereignisse, welche den Ruhm mindern, verschlechtern deinen Ruhm steht, bzw. erhöhen deinen Verruf – ein Bösewicht, der Unschuldige angreift, wird von der Öffentlichkeit dafür nicht mehr geliebt ...

Wenn du einen negativen Ruhmwert hast (also verrufen bist), reagieren nichtböse NSC auf dich oft unfreundlich oder feindselig (siehe Tabelle 3-8: Reaktionen auf Verruf). Solltest du im Ruf stehen, mächtig und gefährlich zu sein, werden NSC dich wahrscheinlich eher meiden als dich angreifen.

GEMEINSAMER RUHM

Manchmal müssen die Ruhmwerte mehrerer Charaktere berücksichtigt werden. Dies ist meistens der Fall, wenn die SC dauerhaft als Einheit operieren, wie es bei Angehörigen eines Ritterbundes, einer Räuberbande oder einer Piratenmannschaft der Fall ist. Der Ruhm der Gruppe wird weniger von ihren Mitgliedern bestimmt, sondern ist von ihnen unabhängig. Dies ist besonders der Fall, wenn die Gründer der Gruppe langsam in den Hintergrund treten und neue Mitglieder hinzustoßen. Eine solche Gruppe entwickelt ihren eigenen Ruf und ihre Mitglieder können den Ruhm der Organisation anstelle des eigenen nutzen. Sollten du und deine Verbündeten einer solchen Gruppe angehören, funktionieren die Ruhmregeln wie bei Charakteren, der SL muss aber die Buchhaltung hinsichtlich eines Ruhmwertes für die ganze Gruppe übernehmen statt individueller Werte der einzelnen Mitglieder. Die Taten jedes Charakters, welche sich auf den Ruhmwert auswirken, heben oder senken auch den Ruhmwert der Gruppe. Du erlangst immer noch eigene Ansehenspunkte und gibst diese aus, verwendest ansonsten aber den Ruhmwert der Gruppe für alles andere (z.B. den Einflussbereich usw.).

ALTERNATIVNAMEN, SCHEINIDENTITÄTEN UND GEHEIMIDENTITÄTEN

Im Laufe deiner Abenteurerkarriere könnte es passieren, dass deine wahre Persönlichkeit sich von der Person zu unterscheiden beginnt, als die du nach außen hin auftrittst oder als welche du wahrgenommen wirst. In diesem Fall könntest du deinen Namen ändern und eine neue Identität annehmen, um deinen früheren Ruf loszuwerden. In diesem Fall bleiben dein Ruhm und deine Ansehenspunkte mit deinem früheren Namen verbunden und erlauben es dir, dein altes Leben hinter dir zu lassen und neu anzufangen.

Im Falle einer Scheinidentität erschaffst du eine künstliche Persönlichkeit, die du gegenüber der Öffentlichkeit präsentierst. Du trägst eine Maske oder ein Kostüm, um deine wahre Identität zu verbergen. Wenn du im Deckmantel deiner Scheinidentität Taten vollbringst, entwickelst du den Ruhm dieser Identität anstatt deines eigenen. Nur wenn du dich deiner Scheinidentität bedienst, kannst du auch ihren Ruhm und ihre Ansehenspunkte zu deinem Vorteil nutzen. Auf diese Weise könnte ein scheinbar schwacher oder unscheinbarer Charakter die Identität eines berühmten maskierten Vigilanten annehmen und dessen Ruhm nutzen, um Bürgerliche zu überzeugen und Verbrecher in Schrecken zu versetzen, während seine wahre Identität unbekannt bleibt.

Sollte enthüllt werden, dass hinter deinen beiden (oder vielleicht noch mehr) Identitäten ein und dieselbe Person steckt, kann dies hinsichtlich derjenigen, die die Wahrheit herausgefunden haben, Auswirkungen auf deinen Ruhmwert und deine Ansehenspunkte haben. Wenn zum Beispiel ein berühmter Räuber seinen Namen ändert und als einfacher Heiler in einem Dorf neu anfängt, dies aber später offengelegt wird, reagieren die Dorfbewohner entsprechend seines alten, höheren und negativen Ruhms (also Verrufs) als Räuber. Zugleich verliert er an Ansehen bei den anderen Räufern, welche seine Entscheidung, ein friedliches Leben zu führen, nicht respektieren, und entsprechend seines niedrigeren, positiven Ruhms als Dorfheiler.



RUHESTAND

Die Reise jedes Helden kommt irgendwann zu einem Ende. Im Idealfall passiert dies am Ende der Kampagne, doch nicht jeder Held schafft es, so weit zu kommen. Manche werden im Kampf verkrüppelt, andere getötet, ohne dass die Möglichkeit besteht, sie ins Leben zurückzuholen, oder werden durch finstere Magie derart verändert, dass sie nicht wiederzuerkennen sind. Wieder andere verlieren ihren Willen, aufs Abenteuer hinauszuziehen oder erachten frühere Motive dazu nun als irrelevant. Charaktere können auch aus spielbezogenen Gründen wegfallen, etwa wenn sich der Terminplan eines Spielers verändert und er nicht mehr an den Spielrunden teilnehmen kann oder der Spieler das Interesse an der Darstellung des Charakters verliert.

Wenn dies geschieht, hast du die Möglichkeit, den Charakter nicht einfach in den Sonnenuntergang ziehen zu lassen. Du kannst auch mit dem SL zusammenarbeiten, um ihn zu einem NSC zu machen. In diesem Fall musst du verschiedene Fragen beantworten: Wohin geht der SC? Was tut er, wenn er nicht ins Abenteuer hinauszieht? Der SL dagegen steht vor der Frage, ob der in den Ruhestand versetzte Charakter als NSC Teil der Kampagne werden soll – und wenn ja, wie?

Frühere SC zu nutzen, um die Welt zu entwickeln und die Handlung voranzubringen, macht es leicht, eine persönliche Verbindung zwischen den Spielern und der Hintergrundwelt zu erschaffen. Wenn man es übertreibt, kann dies aber den Fokus der Kampagne von den aktiven SC nehmen. Der SL muss zudem die Wünsche des Spielers des Charakters beachten, da es kaum jemandem gefällt zu sehen, wie ein geliebter SC schlecht dargestellt wird.

Die Entscheidung, einen früheren SC einzubeziehen, sollte nicht leichtfertig getroffen werden. Allerdings überwiegen die Vorteile bei Weitem die Risiken: Wenn der frühere SC weiterhin genutzt wird, unterstreicht dies die Vorstellung, dass die Taten der Charaktere echte und bedeutsame Konsequenzen selbst nach der letzten Schlacht noch für die Spielwelt haben.

DAS EINFACHE LEBEN

Wenn die meisten Leute an Abenteurer im Ruhestand denken, stellen sie sich Entdecker vor, die nun als Wirte Schenken betreiben, oder erfahrene Veteranen, welche nun die Straßen als Ordnungshüter patrouillieren. Diese Charaktere haben sich von der Aufregung und Spannung abgewandt, um ein einfacheres, sicheres Leben innerhalb der Zivilisation zu führen. Dies ist eine exzellente Option für SC mit starken Bindungen an eine bestimmte Ortschaft oder deren Fertigkeiten und/oder Fähigkeiten auch außerhalb von Gewölben von Nutzen sein können. Solltest du daran interessiert sein, einen SC auf diese Weise in den Ruhestand zu schicken, dann arbeite mit dem SL zusammen, um zu bestimmen, welcher Tätigkeit dein Charakter nachgehen könnte und welcher Ort auf der Kampagnenwelt dafür am besten geeignet ist.

Der SL sollte überlegen, welche Auswirkungen der ehemalige SC auf die Region haben könnte. Wenn ein Magier der 3. Stufe in ein Nest oder einen Weiler zieht, schlägt er dort sicherlich Wellen, nicht aber in einem größeren Dorf oder einer Stadt. Ein Kleriker der 15. Stufe dagegen verändert die gesellschaftlichen und politischen Strukturen nahezu jeder Region quasi mit seiner Ankunft, sofern er sich nicht sehr um Unauffälligkeit bemüht. Der SL sollte mit dir besprechen, wie die Ruhestandspläne des Charakters aussehen und wie er diese ausführen will. Möchte er sich beispielsweise ein Haus

oder ein Geschäft errichten oder derartiges erwerben? Baut er selbst oder heuert er lokale Arbeiter an? Plant er zu heiraten und eine Familie zu gründen, vielleicht Kinder zu adoptieren? Welche Beziehung möchte er zu den lokalen NSC besitzen? Beteiligt er sich an der Politik? Die Antworten auf diese Fragen helfen dabei, den Charakter zu einem Teil der Welt zu machen, statt vergessen zu werden oder wie das fünfte Rad am Wagen zu wirken.

BEZIEHUNG ZU DEN SC

Überlege, in welcher Beziehung der Ruheständler-SC zu den übrigen SC steht, deinen neuen Charakter eingeschlossen, sofern du einen hast. Sollte dein SC die Gruppe im Guten verlassen haben, hat diese nun einen freundlichen Kontakt, an den sie sich um Rat oder Hilfe wenden können. Der Ruheständler kann auch als Sprachrohr des SL fungieren, wenn dieser den SC handlungsrelevante Informationen zukommen lassen will. Allerdings sollte der SL dem Ruheständler keine zu aktive Rolle innerhalb der Kampagne zukommen lassen. Man zieht sich schließlich in den Ruhestand zurück, um nicht aktiv zu sein. Wenn dein alter Charakter also fast ebenso involviert sein sollte wie dein gegenwärtiger Charakter, bedeutet dies, dass du quasi doppelt so lange im Rampenlicht stehst wie die anderen Spieler.

Dein in den Ruhestand versetzter SC ist nicht automatisch der beste Freund deines neuen Charakters und sollte nicht als Quelle für kostenlose Goldgeschenke, magische Gegenstände oder das Wirken von Zaubern fungieren (siehe aber den Abschnitt zur Abstammung ab Seite 134 hinsichtlich Erbschaften von früheren SC). Betrachte den Ruheständler eher als verbündeten NSC; um die Dinge fair zu halten, musst du Fertigkeitsswürfe für Diplomatie ablegen, um von ihm bedeutende Gefallen zu erlangen. Der SL hat dabei das letzte Wort, wie viel Hilfe der Ruheständler anzubieten bereit ist, und sollte dies an die Bedürfnisse der Kampagne anpassen.

EIN ANDERER WEG

Wenn ein Charakter aufhört ein SC zu sein, bedeutet dies nicht zwangsläufig, dass er seine Abenteurerkarriere beendet – er gehört nur nicht mehr zur Hauptabenteurergruppe. Ein gläubiger Mystiker könnte die Gruppe verlassen, um sich auf eine Pilgerreise für seine Kirche zu begeben, während ein primitiver Krieger vielleicht in sein Heimatland zurückkehrt, um seinen Stamm gegen fremde Invasoren zu verteidigen. Diese Art von Ruhestand funktioniert am besten bei Individualisten oder solchen Charakteren, deren Motive für ein Abenteuerleben andere sind als die allgemeinen Ziele der Gruppe. Der frühere SC spielt vielleicht keine direkte Rolle bei den künftigen Taten der Gruppe mehr, doch bedeutet dies nicht, dass er nicht weiteren Einfluss auf die Kampagne ausüben kann.

Der SL kann dafür sorgen, dass der Ruheständler weiterhin relevant bleibt, wenn er dafür achtet, dass die anderen SC über seine Aktivitäten informiert bleiben. Er könnten ihnen einen Brief oder mittels *Verständigung* magische Botschaften schicken. Die SC könnten auch von Barden oder durch das Stadtgespräch Neuigkeiten und Gerüchte über ihn erfahren, insbesondere wenn sie sich in seinem Revier befinden. Dabei kann es sich um realistische oder bombastische Geschichten handeln in Abhängigkeit von der Persönlichkeit des Ruheständlers. Als Faustregel sollten dessen Taten die Errungenschaften der aktiven SC nicht überschatten – das Ziel ist es, die SC zu informieren oder zu unterhalten, und nicht den Ruheständler das Rampenlicht stehlen zu lassen.

Dieser Ansatz gibt dem SL eine wunderbare Möglichkeit einen Ausblick auf künftige Entwicklungen innerhalb der Kampagne zu geben. Die SC könnten beispielsweise hören, dass ihr alter Verbündeter in einem nahen Ort mehrere Sätze großer Waffen und Rüstungen verkauft habe. Wenn sie dann diese Region erreichen, werden sie von Hügelryesen angegriffen. Mittels Ruheständlern kannst du die lokale Geschichte und örtlichen Legenden ausgestalten und der Kampagne zudem einen stärkeren Sinn von Kontinuität verleihen.

Ob die Neuigkeiten wahr oder nur Erfindungen sind, wissen natürlich nur der SL und der Spieler, der den früheren SC erschaffen hat. Der Ruheständler könnte aufgebrochen sein, um sich mit Problemen aus seiner Vergangenheit zu befassen oder gegen Bedrohungen zu kämpfen, für die er besonders geeignet ist. Alternativ könnte er sich auch entscheiden, der Gruppe auf weniger direkte Weise zu helfen. So könnte er Hinweisen zu den Kampagnenbösewichten für die aktiven SC folgen oder sich um offene Fragen kümmern, welche die SC hinterlassen haben – z.B. indem er die letzten Kultanhänger zur Strecke bringt, deren Tempel die SC zerstört haben. Der Ruheständler könnte sogar an einer anderen Front gegen einen gemeinsamen Feind kämpfen, ohne dass die SC dies vielleicht überhaupt wissen.

VERRAT!

Nicht alle im Ruhestand befindlichen Charaktere arbeiten, um die SC zu unterstützen. Dein Charakter könnte seinen alten Gruppengefährten irgendetwas nachtragen oder sich beim richtigen Anlass vielleicht sogar gegen sie wenden, insbesondere falls es in der Gruppe Persönlichkeitsprobleme gegeben hat. Einstige Freunde geben gefährliche Feinde ab, da sie die Schwächen der Gruppe kennen. Der Einsatz früherer SC als Kampagnenbösewichte hat zwei Vorteile: Erstens spart der SL Zeit, da er einen Charakter zur Hand hat, der im Grunde etwas mächtiger als ein Standard-NSC derselben Stufe ist. Zweitens sprechen übergelaufene SC sofort die Emotionen der Spieler an. Letzteres ist auch genau der Grund, weshalb der SL Vorsicht walten lassen sollte, wenn er frühere SC als Bösewichte einsetzt. Wiederholter Verrat wird schnell langweilig und verliert seine Wirkung, so dass die Spieler jedem neuen SC, der sich der Gruppe anschließt, mit Gleichgültigkeit, Zynismus oder Misstrauen begegnen. Der SL sollte diskret die Erlaubnis des Spielers des Ruheständlers einholen, da viele Spieler es nicht mögen, wenn ihre Helden zu Bösewichten werden. Natürlich könnte ein SL auch mit einem Spieler zusammenarbeiten, um einen neuen SC einzuführen, den sie zu einem Bösewicht machen wollen, nachdem er eine gewisse Zeit mit der Gruppe verbracht hat.

Ein guter Verrat muss unerwartet, rückblickend aber glaubwürdig sein. Diese Art von Ruhestand funktioniert gut für einen Charakter, den die Gruppe nicht sofort verdächtig, solange der SL und der Spieler sich ein rationales Motiv ausdenken können. Die Umstände machen dies zuweilen einfach: Ein totgeglaubter, zurückgelassener Charakter oder von dem die anderen glauben, er wäre im Kampf gefallen, könnte überlebt haben und den Freunden Rache schwören, die ihn im Stich gelassen haben. Er könnte auch als Untoter zurückkehren und die SC wortwörtlich heimsuchen. Er

könnte auch in einer anderen Gestalt wieder auftauchen, z.B. als Fleischgolem. Wenn sich kein offenkundiges Motiv für einen Verrat von selbst ergibt, sollte der SL überlegen, was dem früheren SC am meisten bedeutet, und diese Information einsetzen, um ihn gegen die Gruppe zu einzusetzen. Selbst der rechtschaffenste Charakter könnte sich unter den richtigen Umständen gegen frühere Freunde wenden. Vielleicht halten Bösewichte seine Familie als Geisel oder es handelt sich auch nur um eine gut formulierte *Einflüsterung*, einen *Person beherrschenden*-Zauber oder dämonische Besessenheit.

Um das Meiste aus dem Verrat eines Ruheständlers zu machen, sollte der SL ihn mit der Geschichte der Kampagne verbinden. Ein früherer SC, der allein arbeitet, eignet sich für einen Kampf oder eine angespannte Rollenspielszene, aber nicht für mehr. Ein früherer SC, der aber zu einem wiederkehrenden Bösewicht wird, gibt den SC einen weiteren Ansatz, sich in die Handlung zu involvieren, und den Spielern die Möglichkeit, sich für den Verrat zu rächen. Zudem können sie den früheren SC der Gerechtigkeit zuführen – oder versuchen, ihn wieder auf den rechten Weg zu geleiten.



STEUERN

Selbst ein durchschnittlich erfolgreicher Abenteurer verfügt über Macht und Reichtum jenseits der Möglichkeiten der meisten normalen Bewohner der Welt. Während das gemeine Volk seine Helden bewundert und die Kleingeistigen sie beneiden, vertreten die Herrscher, Autoritäten und Behörden einen eher pragmatischen Blickwinkel dazu: Wie können sie und ihr Verwaltungsapparat finanziell von diesen Abenteurern profitieren?

In einer größeren Kampagne gelangen die SC ins Blickfeld dieser Autoritäten, wenn sie an Status gewinnen, welche Anteil an den Belohnungen der SC in Gestalt von Steuern und Abgaben erlangen wollen. Sie beanspruchen materielle Güter, nutzen das Können der SC im Alltagsleben oder rekrutieren sogar ihre Dienste als Abenteurer. Diese Autoritäten betrachten solchen Zeitaufwand und solche Dienstleistungen von Seiten der SC als angemessen, schließlich bietet man ihnen zwischen ihren Abenteuern einen sicheren Hafen und beschützt sie zumindest in der Theorie vor den Nachstellungen von Räubern und Betrügnern.

Steuern und Abgaben können vielerlei Form annehmen, von vielen Seiten verlangt werden und unterschiedliche Bezeichnungen besitzen: Es mag sich um Tarife handeln, den Zehnten, Gebühren oder sogar um Aufforderungen zu Spenden und Wohltätigkeit. Auch wer solche Abgaben eintreibt – nennen wir ihn der Einfachheit halber „Steuereintreiber“ –, variiert stark, es kann sich um eine Person oder eine Organisation handeln. Es könnte ein ziviler Anführer wie ein Adeliger oder Bürgermeister sein, ein Angehöriger eines Berufs (z.B. ein Gildeneroberhaupt, welches Mitgliedsbeiträge eintreibt, oder ein Dekan, der Studiengebühren einsammelt) oder auch eine religiöse Autorität wie ein Erzbischof oder der Gemeindepriester.

Wann und in welchem Umfang Steuern, Abgaben, Gebühren usw. anfallen, hängt von der Art der Kampagne ab. Das Zahlen von Steuern sollte in der Regel zwischen den Abenteuern passieren, etwa wenn die SC eine neue Stadt betreten oder zu ihrer üblichen Operationsbasis zurückkehren. Als Faustregel kann der Steuereintreiber die Gruppe einmal pro Charakterstufe heimsuchen und die Steuerlast grob dem Schatzwert einer zu ihrer Durchschnittsgruppenstufe passenden Begegnung (siehe *Grundregelwerk*, S. 399) entsprechen. Der SL kann diesen Betrag auch in mehrere Steuern oder Abgaben unterteilen, die im Laufe einer Charakterstufe fällig werden.

Beispiel: Eine Gruppe von Charakteren der 3. Stufe, welche die mittlere Aufstiegsgeschwindigkeit nutzt, sollte mit insgesamt 800 GM besteuert werden. Sollte der Reichtum der Gruppe den normalen Wert für diese Stufe überschreiten und die SC dies auch zeigen, dann fällt dies den Autoritäten auf, welche dann darangehen, den SC mehr abzunehmen. Der SL sollte die SC mit Komplimenten und Versprechungen zukünftiger Gefallen überschütten, so dass sie sich nicht für ihren Erfolg bestraft fühlen.

Dieser Abschnitt liefert zudem Ratschläge, wie man Alternativen zu Steuern und Abgaben als Abenteureraufhänger nutzen kann. Statt die SC zum Zahlen von Steuern zu zwingen, könnten die örtlichen Autoritäten sie bitten, passende Aufgaben oder Questen zu erfüllen.

ARTEN VON STEUERN

Viele Steuern werden in Geldmitteln entrichtet. Manche Steuereintreiber sind auch bereit, sich in Materialien, Gütern, Gefallen oder Dienstleistungen anstelle von Münzen bezahlen zu lassen.

Direkte Besteuerung: Am leichtesten profitieren Steuereintreiber von Abenteurern, wenn sie einen Anteil von allen Einnahmen von ihnen verlangen. Es mag sich dabei um eine Wechselgebühr handeln, wenn es gilt, ausländische Münzen in die Landeswährung umzutauschen oder vielleicht Kupfermünzen in Goldmünzen. Es kann eine Schatzsteuer sein, die Zollbeamte durchsetzen oder auch der Zehnte, den religiöse Charaktere entrichten. Solche Regelungen können recht leicht eingeführt, von schlaun SC aber umgangen werden, solange sie ihren Reichtum verbergen. Der durchschnittliche Steuereintreiber ist nicht in der Lage, Schätze aufzuspüren, welche von Illusionen verborgen oder in extradimensionalen Räumen gelagert werden. Allerdings kann es Konsequenzen haben, wenn man anschließend damit angibt, den Steuereintreiber ausgetrickst zu haben – dies könnte zu Inspektionen oder Befragungen führen, bei denen von amtlicher Seite aus dann Magie eingesetzt wird.

Finanzielle Gefallen: Wenn ein Steuereintreiber Geldmittel benötigt, stellen die SC eine häufig noch ungenutzte, verfügbare Geldquelle dar. Erfahrene Abenteurer werfen regelmäßig mit Geldern um sich, mit denen man eine Armee ausstatten oder ein Dorf monatelang ernähren könnte. Clevere Steuereintreiber achten aber darauf, nicht zu oft aus diesem Brunnen zu schöpfen, sondern ihre Forderungen meist für Notfälle zu bewahren. Wenn es ihnen möglich ist, appellieren sie an das Mitgefühl der SC, ihren Patriotismus oder ihr Pflichtgefühl. Technisch betrachtet wäre eine Ablehnung kein Steuerbetrug, allerdings haben Steuereintreiber auch ein gutes Gedächtnis.

Dienstleistungen: In manchen Ländern, insbesondere jenen mit Feudalsystemen, schwören die Untertanen ihrem Herrn die Treue im Rahmen eines Systems miteinander verflochtener Verpflichtungen. Im Gegenzug für den Schutz durch ihren Herrn erklären sich die Untertanen zu Dienstleistungen bereit. Wenn ein SC von seinem Herrn gerufen wird, muss er sich bereiterklären, einen passenden Ersatz schicken oder sich dem Ruf verweigern und Kerker oder schlimmeres dafür riskieren. Auch Kirchen erwarten Dienste von den Gläubigen und Gilden von ihren Mitgliedern. Bereitwilliges Tätigwerden der SC könnte der fragliche Steuereintreiber in einer Notzeit mit einem Gefallen ausgleichen. Sollte es sich um eine Aufgabe handeln, die besonders zu Abenteurern passt, z.B. die Kanalisation von Monstern zu befreien, sollten die SC weniger als die üblichen Schätze erhalten – sie sollten nicht mehr Gold mit der Dienstleistung verdienen, als sie in Steuern bezahlen müssten, um der Dienstleistungspflicht zu entgehen.

ARTEN VON DIENSTLEISTUNGEN

SC sind von größerem Nutzen aufgrund der Taten, die sie vollbringen können, und nicht wegen des materiellen Reichtums, den sie vielleicht besitzen. Selbst niedrigstufige Abenteurer verfügen über Fähigkeiten, die jene der durchschnittlichen Bevölkerung übertreffen, während hochstufige Abenteurer die Welt erschüttern können.

Attentäter: Abenteurer mögen nicht immer die diskretesten Auftragsmörder sein, sind aber in dieser Funktion durchaus effektiv. In der Regel ist es erforderlich, einen normalerweise gut geschützten Feind in einem verletzbaren Augenblick zu erwischen und ihn zu töten, ohne Hinweise auf die Urheberschaft zu hinterlassen. Selbst wenn SC scheitern sollten, besitzen sie noch einen letzten Wert: Man kann abstreiten, sie überhaupt zu kennen, und sie der Rechtsprechung des Feindes überlassen.

Berühmtheit: SC – und insbesondere die charismatischeren unter ihnen – werden oft zu gesellschaftlichen Anlässen eingeladen (dies ist eigentlich eine Umschreibung dafür, dass ihre Anwesenheit verlangt wird), um die anderen Gäste des

Steuereintreibers zu beeindrucken. Weniger berühmte SC mögen nur ein Teil der Menge bei einem großen Ball oder einer Hochzeit sein, doch bekanntere Abenteurer nehmen an der Seite des Steuereintreibers an Festen und Paraden teil und heben so dessen Status unter seinesgleichen und weisen seinen Rivalen auf subtile Weise in die Schranken. Diese gesellschaftlichen Ereignisse geben zudem anderen Steuereintreibern Gelegenheit, die SC um Gefallen oder Unterstützung zu bitten – am besten, nachdem die SC sich nach Speis und Trank entspannen und die Deckung fallenlassen.

Erschaffung eines magischen Gegenstandes: Ein SC mit einem Talent für die Erschaffung magischer Gegenstände könnte aufgefordert werden, sein Können als persönlichen Gefallen oder für die Allgemeinheit einzusetzen. Ein SC-Magier könnte aufgefordert werden, die Schwerter der Stadtwache zu verbessern, während ein Kleriker gebeten werden könnte, für seinen Tempel Heiltränke zu brauen. Anhängig davon, wer die Forderung stellt, kann es sein, dass die SC neben dem Zeitaufwand auch die vollen Kosten tragen müssen, der Steuereintreiber diese übernimmt oder sie die Kosten unter sich aufteilen.

Militärdienst: In der Regel werden nur niedrigstufige SC zum normalen Militärdienst ins Heer eingezogen. Fähigere Abenteurer werden stattdessen für Elitekommandos genutzt, welche sich mit den gefährlichsten Truppen und Monstern des Gegners befassen sollen. SC mit entsprechender Expertise könnten als Ausbilder berufen werden – dieser langwierige, aber wichtige Dienst kann während der Zeit zwischen Abenteuern ausgeführt werden.

Monsterjagd: Nur wenige Dinge passen besser zu Abenteurern, als sie loszuschicken, um gefährliche Bestien und Monster zu töten. Leider können die meisten Steuereintreiber nicht einschätzen, welche Arten von Gegnern für eine Gruppe machbar sind. Man wird zwar Anfänger kaum auf Drachenjagd aussenden, doch große Helden könnten beauftragt werden, ein „Dämonenschwein“ zu erlegen, das sich dann als Schreckenswildschwein erweist, während Abenteurer mittlerer Stufe sich mit einem „umherziehenden Riesen“ befassen sollen, der sich dann als Sturmriese oder Titan entpuppt. Vor einem solchen Konflikt zu fliehen, könnte längerfristige Auswirkungen haben.

Spionage: In vielen Fällen werden passende SC mit Spionagemissionen beauftragt, z.B. Barden, Schurken oder Verzauberer. Wie im Falle von Attentätern nutzen Steuereintreiber SC als Spione, um jede Beteiligung abstreiten zu können. SC könnten gebeten werden, in einer Region zu spionieren, welche sie zu besuchen planen. Es kann aber auch sein, dass sie ihre Reisepläne entsprechend anpassen müssen.

Zaubern: Selbst niedrigstufige Zauberkundige verfügen über beeindruckende Magie. Zwischen ihren Abenteurern greifen die meisten SC kaum auf ihre magischen Fähigkeiten zurück. Für einen Steuereintreiber wirkt die Aufforderung an einen Zauberkundigen, jeden Monat ein paar Stunden mit dem Wirken von Zaubern zu verbringen, vollkommen trivial. Neben prosaischen Aufgaben wie dem Erstellen von Befestigungen, der dauerhaften Beleuchtung der Straßen, der Pflege der Kranken oder der Unterhaltung von Gästen mit komplexen Illusionen werden SC-Zauberkundige eventuell um größere Gefallen gebeten wie mit den Toten Kontakt aufzunehmen, den Willen der Götter auszuloten oder Schutzzauber zu weben. Die Kosten dieser Dienstleistungen mögen den SC aufgebürdet, vom Steuereintreiber ersetzt oder zwischen ihnen aufgeteilt werden. Nicht-zauberkundige Steuereintreiber neigen aber dazu, die Kosten diverser machtvoller Zaubers zu unterschätzen und auf diesen Fehlvorstellungen ihre Bedingungen zu begründen.

Sonstige Dienstleistungen: Von diesen Beispielen abgesehen, könnten Steuereintreiber um alles bitten, was im Möglichen der Fähigkeiten der SC liegt – oder ihnen ganz knapp nicht möglich ist. Sie könnten beauftragt werden, eine geraubte Seele zu finden, ein neuentdecktes Gewölbe zu plündern, bei einem Disput zwischen mächtigen Magiern zu vermitteln oder einem Drachen Tribut zu bringen. Oft dienen diese Dienste als Aufhänger für richtige Abenteurer.

KOMPLIKATIONEN

Abenteurer zum Entrichten von Steuern, Abgaben u.a. zu zwingen, ist nicht risikolos. Niedrigstufige SC, welche ihre Steuern nicht zahlen, riskieren Verhaftung, hohe Geldstrafen und möglicherweise den Kerker, wenn sie dabei erwischt werden. Natürlich könnten sie imstande sein, einer Strafe zu entgehen, indem sie eine passende Dienstleistung erbringen. Bei SC des mittleren Stufenbereichs sind indirekte Konsequenzen effektiver als Versuche, sie zu verhaften, außer die Autoritäten verfügen über genug Mittel und Können, dass eine vertretbare Chance besteht, die SC einzufangen und festzuhalten. Lokale Geschäfte könnten sich weigern, die SC zu bedienen, die Diebesgilde könnte Erlaubnis erhalten, sie auszurauben, Stadtwachen könnten ihre Hilferufe ignorieren, usw. Hochstufige SC sind jedem überlegen, der sie zu verhaften versucht. In den meisten Fällen sind die schlimmsten Konsequenzen ihrer Taten Jubelrufe anderer Gesetzesbrecher und dass Adelige ihnen die kalte Schulter zeigen, welche auf die Steuereinkünfte angewiesen sind. Hinsichtlich Beiträgen und Zehnten können SC, welche ihre Pflichten ignorieren, keine Hilfe ihrer Kirchen oder Gilden erwarten, solange entsprechende Schulden bestehen – und selbst wenn sie diese später ausgleichen, müssen sie meistens eine hohe Buße entrichten. Natürlich können die richtigen Dienstleistungen oder Gefallen auch eine Kirche oder Gilde dazu bringen, den SC ihre Verfehlungen zu vergeben.



UMSCHULUNG

Solltest du mit einem Talent, einer Fertigkeit, einem Archetypen oder einem Klassenmerkmal, welche, welchen oder welches du gewählt hast, später nicht zufrieden sein, kannst du Zeit für intensives Training aufwenden, um die alte Fähigkeit durch eine neue zu ersetzen. Dies ist zeit- und geldaufwändig, gestattet dir aber, Aspekte deines Charakters ohne extreme Magie oder traumatische Erlebnisse zu verändern.

Der Vorgang der Umschulung beansprucht deine volle Aufmerksamkeit für 8 Stunden am Tag. Die Anzahl der Tage, welche der Vorgang dauert, hängt davon ab, worin die Umschulung erfolgt. Während der Umschulung kannst du keinen anderen anstrengenden Tätigkeiten nachgehen wie Marschieren, aufs Abenteuer ausziehen oder magische Gegenstände herstellen. Du kannst stets nur in einer Sache umschulen und musst eine bestimmte Ausbildung abschließen oder aufgeben, ehe du mit einer anderen beginnen kannst.



Eine nicht abgeschlossene Ausbildung aufzugeben bedeutet, dass du sämtliche Fortschritte darin und alle damit verbundenen Kosten verlierst.

Sofern nicht anders aufgeführt, kostet dich eine Umschulung $10 \text{ GM} \times \text{Charakterstufe} \times \text{Anzahl der Ausbildungstage}$. Der Betrag wird in der Regel zu Beginn der Umschulungsperiode vollständig bezahlt, wobei der SL auch eine Ratenzahlung über mehrere Tage gestatten kann. Der SL kann die Kosten des Training auch um bis zu 50% senken oder erhöhen in Abhängigkeit von den Gegebenheiten in einer Ortschaft – ob Ausbilder verfügbar sind, was Materialien vor Ort kosten, wie es um die lokale Wirtschaft bestellt ist usw.

Verschiedene Arten von Umschulung erfordern, dass du mit einem Ausbilder zusammenarbeitest. Sollte kein passender Ausbilder verfügbar sein, könnte der SL dir gestatten, dich selbst umzuschulen, was den Zeitaufwand verdoppelt. Doch auch dann musst du die Ausbildungskosten bezahlen (diese verdoppeln sich aber nicht). Jede Umschulung, die einen Ausbilder erfordert, erfordert auch eine Art von Ausbildungseinrichtung für diese Aktivität – z.B. einen Dojo (siehe Kapitel 2, Räume ab Seite 95).

Wenn du umschulst, um einen Aspekt deines Charakters zu ersetzen, musst du alle Voraussetzungen und Anforderungen für das erfüllen, was du erlangen willst. Ein Schurke der 6. Stufe könnte beispielsweise nicht über Umschulung an das Talent Waffenspezialisierung gelangen, da dies nur von Kämpfern gewählt werden kann. Wenn mehrere Charakteroptionen (Klassenmerkmale, Talente, Klassen usw.) während einer durchgehenden Zeiteinheit umgeschult werden, erfolgt die Wahl neuer Optionen am Ende dieses Zeitraumes in einer vom Spieler festgelegten Reihenfolge. Sollte diese Zeiteinheit aus irgendeinem Grund unterbrochen werden, müssen alle Entscheidungen sofort auf der Basis der bisher erfolgten Umschulungen getroffen werden. Auf diese Weise kann ein Spieler in Klassenmerkmalen und ihren Voraussetzungen gleichzeitig umschulen.

Sofern nicht anders spezifiziert, gibt es keine Grenze, wie oft du umschulen kannst. Optionen, die von „einem“ von etwas sprechen, beziehen sich auf einmal pro Umschulungszeiteinheit und sind keine die Kampagne umfassenden Beschränkungen. Ein Barbar könnte beispielsweise in einer Umschulungszeiteinheit in einer Kampfrauschkraft umschulen und nach Abschluss dieses Prozesses eine neue Umschulung beginnen und in der nächsten Kampfrauschkraft umschulen.

Manche der im Folgenden aufgeführten Optionen enthalten eine Umschulung in Merkmalen deines Charakters, welche im Grunde Teil deiner Herkunft sind, wie beispielsweise die Blutlinie eines Hexenmeisters. Die Kosten der Umschulung solcher Dinge umfassen höchstwahrscheinlich magische oder alchemistische Veränderungen deines Körpers. Der SL könnte entscheiden, dass solche Veränderungen in seiner Kampagne nicht möglich, nur unter seltenen Umständen verfügbar, nur vorübergehend oder teurer sind oder länger dauern als aufgeführt.

Die folgenden Arten von Umschulung sind möglich:

ATTRIBUTSWERTERHÖHUNG UMSCHULEN

Du kannst bei einer Attributswerterrhöhung umschulen, welche du mit der 4., 8., 12., 16. oder 20. Charakterstufe erlangt hat. Dies dauert 5 Tage. Entferne am Ende des Trainingszeiteinheit den Bonus von +1 vom ursprünglichen Attribut und addiere ihn auf einen anderen Attributswert. Solltest du nun nicht mehr die Voraussetzungen für ein Talent, eine Prestigeklasse oder andere Fertigkeit erfüllen, über die du verfügst, kannst du dieses Talent oder diese Prestigeklasse oder

Fertigkeit nicht mehr einsetzen, bis zu die Voraussetzungen wieder erfüllt. (Du kannst dieses Talent, diese Prestigeklasse oder andere Fähigkeit separat umschulen.)

ARCHETYP UMSCHULEN

Du kannst mittels Umschulen einen Archetypen für deine Klasse (oder eine deiner Klassen) erlangen oder auf einen Archetypen verzichten, den du früher einmal gewählt hast.

Um einen Archetypen zu erhalten, welcher Standardklassenmerkmale ersetzt, musst du 5 Tage pro alternativen Klassenmerkmal aufwenden, dass du erlangst, verlierst oder durch den neuen Archetypen ersetzt. Am Ende der Trainingszeiteinheit verlierst du die Standardklassenmerkmale und ersetzt sie durch die alternativen Klassenmerkmale des Archetypen, soweit vorhanden.

Um einen Archetypen zu verlieren, musst du 5 Tage pro alternativen Klassenmerkmal aufwenden, das du bereits durch den Archetypen erlangt hast. Am Ende der Umschulungszeiteinheit verlierst du die Klassenmerkmale des Archetypen und erlangst die Standardklassenmerkmale für die entsprechende Klasse.

Um einen Archetypen gegen einen anderen auszutauschen, musst du zwei Umschulungszeiteinheiten aufwenden – eine, um den alten Archetypen aufzugeben, und eine, um den neuen zu erlangen.

Beachte, dass du die Regeln für Umschulung nicht benutzen musst, falls deine Klassenstufe noch niedrig genug ist, dass der anvisierte Archetyp deine aktuellen Klassenmerkmale noch nicht modifiziert. Ein Kämpfer, der beispielsweise den Archetypen des Bogenschützen (*Expertenregeln*) wählen möchte, ersetzt durch diesen erst mit der 2. Stufe Klassenmerkmale, so dass er gar nicht umschulen muss – er kann mit der 2. Stufe den Archetypen des Bogenschützen wählen.

Beispiel: Logans Kämpfer der 4. Stufe verfügt über den Archetypen des Bogenschützen (*Expertenregeln*). Als Kämpfer (Bogenschütze) der 4. Stufe verfügt er aufgrund des Archetypen über zwei alternative Klassenmerkmale: Adlerauge (2. Stufe) und Kunstschütze (3. Stufe). Er muss daher 10 Tage und 400 GM aufwenden, um diesen Archetypen aufzugeben. Hätte er bereits die 5. Stufe erreicht, besäße er zudem das alternative Klassenmerkmal Meisterschütze und die Umschulung würde 15 Tage dauern und 750 GM kosten.

KLASSENMERKMAL UMSCHULEN

Viele Entscheidungen, die du zu deinen Klassenmerkmalen triffst, können mittels Umschulung rückwirkend geändert werden. Das Umschulen eines Klassenmerkmals erfordert 5 Tage. Dabei muss du Zeit mit einem Charakter derselben Klasse verbringen, dessen Klassenstufe wenigstens um +1 höher ist als die deine und der über das Klassenmerkmal verfügt, das du dir zulegen willst. Wenn du beispielsweise ein Magier (Illusionist) der 5. Stufe bist und auf die Schule der Nekromantie umschulen willst, musst du mit einem Magier (Nekromant) der wenigstens 6. Stufe trainieren.

Das Umschulen in einem Klassenmerkmal bedeutet, dass du das alte Klassenmerkmal verlierst und ein neues erhältst, für welches du dich zu diesem Zeitpunkt stufentechnisch qualifizierst. Wenn du z.B. deinen Paladin eine Umschulung bei seiner mit der 3. Stufe erlangten Gnade Erschöpft vornehmen lassen willst, kannst du diese Gnade durch eine andere Gnade ersetzen, die auf der Liste der Gnaden aufgeführt ist, die du mit der 3. Stufe erlangen kannst. Solltest du mit der 6. Stufe die Gnade Kränkelnd erlangt haben, welche auf der Liste der

Gnaden steht, die man mit der 3. Stufe erlangen kann, könntest du sie durch eine der Gnaden ersetzen, die man mit der 3. oder 6. Stufe erlangen kann, da du einen Gnadenplatz der 6. Stufe für eine Gnade der 3. Stufe genutzt hast.

Das umzuschulende Klassenmerkmal darf nicht als Voraussetzung für ein Talent, Klassenmerkmal, eine Prestigeklasse oder eine andere Fähigkeit dienen. Du musst in diesem Fall erst in den anderen betroffenen Elementen umschulen, um dieses Klassenmerkmal zur Umschulung freizumachen.

Falls ein Archetyp oder ein Klassenvariantmerkmal einer Klassevariante das aufgeführte Klassenmerkmale ersetzt, kannst du nach Maßgabe des SL dieses alternative Klassenmerkmal zu einem entsprechenden Klassenvariantmerkmal umschulen: Die *Ausbauregeln: Magie* bieten z.B. für Inquisitoren die Option, anstelle einer Domäne eine Inquisition zu wählen; da der Eintrag für Inquisitoren im Folgenden es erlaubt, in der gewählten Domäne umzuschulen, kannst du auch stattdessen in einer Inquisition umschulen oder eine Domäne gegen eine Inquisition austauschen oder umgekehrt.

Du kannst in den folgenden Klassenmerkmalen umschulen; manche Einträge benennen auch andere Umschulungsmöglichkeiten, welche für die fragliche Klasse von Bedeutung sind, z.B. das Umschulen in Talenten bei Kämpfern, Fertigkeitstränken bei Schurken oder bekannten Zaubern bei Hexenmeistern:

Alchemist: Schule in einer Entdeckung um.

Antipaladin: Schule in einer Grausamkeit um oder Schule in deiner Dunklen Gunst um und ersetze deine gebundene Waffe durch einen infernalischen Diener oder umgekehrt.

Barbar: Schule in einer Kampfrauschkraft um.

Barde: Schule in einer Art von Auftreten um, die mit deinem Klassenmerkmal Vielseitige Darbietung verbunden ist. Siehe ferner Fertigkeiten umschulen und Bekannte Zauber umschulen.

Druid: Schule in deinem Bund mit der Natur um und ersetze deine Domäne durch einen Tiergefährten oder umgekehrt. Du kannst stattdessen in der Domäne umschulen; die neue Domäne muss deiner Klasse oder deinem Archetypen verfügbar sein. Dies ersetzt die Liste deiner Domänenzauber und deiner Domänenfähigkeiten.

Hexenmeister: Schule in deiner Blutlinie um; dies ersetzt deine Bonuszauber, das Geheimnis des Blutes, die Blutlinientalente und -fähigkeiten. Dieses Training erfordert 5 Tage pro Bonustalent, Geheimnis des Blutes und Blutlinienfähigkeit. Siehe auch Talente umschulen und Bekannte Zauber umschulen.

Hexe: Schule in einer Hexerei, Mächtigen Hexerei oder Hohen Hexerei um.

Inquisitor: Schule in einer Domäne um; die neue Domäne muss zu denen gehören, zu denen deine Gottheit oder dein Ethos Zugang ermöglicht, sie ersetzt deine Domänenfähigkeiten. Siehe auch Talente umschulen und Bekannte Zauber umschulen.

Kämpfer: Schule in einer Waffengruppe um, welche du für das Klassenmerkmal Waffentraining gewählt hast. Siehe zudem Talente umschulen.

Kampfmagus: Schule in einem Arkanum um.

Kleriker: Schule in einer Domäne um; die neue Domäne muss zu denen gehören, zu denen deine Gottheit Zugang gewährt. Dies ersetzt die Liste deiner Domänenzauber und deine Domänenfähigkeiten. Solltest du eine neutraler Kleriker einer neutralen Gottheit sein, kannst du stattdessen umschulen, ob du positive oder negative Energie fokussierst; dies verändert auch, ob du spontan *Wunden heilen*-Zauber oder *Wunden verursachen*-Zauber wirkst.

Magier: Schule in deiner Arkanen Verbindung um, indem du einen Fokusgegenstand gegen einen anderen ersetzt, durch einen Vertrauten ersetzt oder deinen Vertrauten durch einen Fokusgegenstand ersetzt. Siehe auch Talente umschulen.

Alternativ kannst du auch in deiner arkanen Schule umschulen (die Allgemeine Schule eingeschlossen). Dabei tauschst du deine Schulbonuszauberplätze und Schulfertigkeiten aus. Dieses Training dauert 5 Tage pro Schulfähigkeit, welche du durch den Schulwechsel verlierst.

Mönch: Siehe Talente umschulen.

Mystiker: Schule in einer Offenbarung um. Du kannst alternativ darin umschulen, ob du alle *Wunden heilen-* oder alle *Wunden verursachen-*Zauber auf deiner Zauberliste haben möchtest. Siehe auch Bekannte Zauber umschulen.

Ninja: Schule in einem Ninjatrick oder Meistertrick um.

Paktmagier: Schule dein Eidolon in einer Evolution um. Alternativ kannst du dein Eidolon in seiner Grundgestalt umschulen, musst es hierzu aber zuerst in allen Evolutionen umschulen, welche die bisherige Grundgestalt voraussetzen, zu solchen, die dies nicht voraussetzen. Siehe auch Bekannte Zauber umschulen.

Paladin: Schule in einer Gnade um oder schule in deinem Göttlichen Bund um, indem du deine gebundene Waffe durch ein gebundenes Reittier ersetzt (oder umgekehrt).

Ritter: Du kannst deinen Orden wechseln (siehe *Expertenregeln*). Siehe ferner Talente umschulen.

Samurai: Schule in der Waffe um, welche du für das Klassenmerkmal Waffenexpertise ausgewählt hast. Du kannst den Orden wechseln, dem der Samurai angehört (siehe *Ausbauregeln II: Kampf*). Siehe ferner Talente umschulen.

Schurke: Schule in einem Schurkentrick oder einem Verbesserten Trick um.

Schütze: Schule in einer Art Feuerwaffe um, welche du für Feuerwaffentraining ausgewählt hast, oder schule in einem Schützentrick um, den du im Rahmen von Schneid gewählt hast. Siehe auch Talente umschulen.

Waldläufer: Schule in einem Erzfeind um; dies dauert 5 Tage pro Bonus von +2, den du gegen den zu ersetzenden Erzfeind besitzt.

Du kannst stattdessen auch in deinem Kampfstil umschulen. Dies ersetzt alle deine gegenwärtigen Kampfstilbonustalente und dauert 5 Tage pro ersetzttem Kampfstilltalent.

Schule alternativ in einem Bevorzugten Gelände um; dies dauert 5 Tage pro Bonus von +2, den du gegen den zu ersetzenden Erzfeind besitzt.

Du kannst auch in deinem Bund des Jägers umschulen und deinen Tiergefährten gegen Bund mit den Gefährten ersetzen und umgekehrt.

Siehe auch Talente umschulen.

KLASSENSTUFEN UMSCHULEN

Zu den Entscheidungen der höchsten Tragweite für deinen Charakter gehört die Wahl der Klasse bei einem Stufenaufstieg.

Als Faustregel dauert es 7 Tage, um von einer Stufe in einer Klasse in eine andere Klasse umzuschulen. Manche Klassen eignen sich hierfür besser, sofern sie über ähnliche Zwecke oder Ausrichtung verfügen. Dies wird als Umschulsynergie bezeichnet. Sollte die alte Klasse zur neuen Klasse Umschulsynergie besitzen, erfordert das Umschulen nur 5 Tage statt 7 Tagen. Siehe Tabelle 3-9: Umschulsynergie.

Die meisten Prestigeklassen verfügen über Umschulsynergie zu den Basisklassen, mit denen sie ihre allgemeinen Klassenmerkmale teilen. Die Prestigeklasse des Arkanen Betrügers erfordert z.B. die Gabe, arkane Zauber zu wirken, und verbessert

diese zudem. Daher verfügt sie über Umschulsynergie zu allen zauberkundigen arkanen Klassen. Sie setzt zudem Hinterhältigen Angriff voraus und verbessert auch dieses Klassenmerkmal, so dass Umschulsynergie zu allen Klassen besteht, welche Hinterhältigen Angriff als Klassenmerkmal verleihen. Der SL hat das letzte Wort, ob zwischen einer Prestigeklasse und einer bestimmten Basisklasse Umschulsynergie besteht, sollte bei der Festlegung aber großzügig sein – wenn du statt ins Abenteuer auszuziehen deiner Zeit lieber damit verbringst, in deinen Stufen umzuschulen, ist dies deine Wahl.

TABELLE 3-9: UMSCHULSYNERGIEN

ALTE KLASSE	NEUE KLASSE
Alchemist	Hexe, Kampfmagus, Magier, Schurke
Barbar	Kämpfer, Ritter, Waldläufer
Barde	Hexenmeister, Mystiker, Schurke
Druide	Kleriker, Mystiker, Waldläufer
Hexe	Alchemist, Hexenmeister, Paktmagier, Magier
Hexenmeister	Barde, Hexe, Magier, Paktmagier, Mystiker
Inquisitor	Kleriker, Paladin, Waldläufer
Kämpfer	Barbar, Kämpfer, Kampfmagus, Mönch, Paladin, Ritter, Schurke, Schütze
Kampfmagus	Alchemist, Kämpfer, Magier
Kleriker	Druide, Inquisitor, Mystiker, Paladin
Magier	Alchemist, Hexe, Hexenmeister, Kampfmagus, Paktmagier
Mönch	Kämpfer, Schurke
Mystiker	Barde, Druide, Hexenmeister, Kleriker, Paladin
Paktmagier	Hexe, Hexenmeister, Magier
Paladin	Inquisitor, Kämpfer, Kleriker, Mystiker
Ritter	Barbar, Kämpfer
Schurke	Alchemist, Barde, Kämpfer, Mönch
Schütze	Kämpfer, Waldläufer
Waldläufer	Barbar, Druide, Inquisitor, Kämpfer, Schütze

Zum Umschulen musst du mit einem Charakter Zeit verbringen, der um wenigstens 1 Stufe mehr als du in der Klasse verfügt, in welche du umschulst. Sollte kein Ausbilder verfügbar sein, der dieses Kriterium erfüllt, kannst du dich immer selbst trainieren, nur erfordert dies die doppelte Zeit.

Wenn du in einer Klassenstufe umschulst, verlierst du alle Vorteile, die du durch die bisher höchste Stufe der alten Klasse erhalten hast. Du wählst sofort eine neue, andere Klasse, erhältst in dieser Klasse eine Stufe und erlangst alle mit dieser Klassenstufe einhergehenden Vorteile.

Diese Umschulung ermöglicht es dir nicht, Talente neu zu wählen, welche dein Charakter mit ungeraden Charakterstufen erhalten hat, oder den Attributswertanstieg, den dein Charakter alle vier Stufen erhalten hat – diese Optionen können separat umgeschult werden. Solltest du aufgrund von Umschulen in einer Klassenstufe nicht länger die Voraussetzungen für ein Talent, eine Prestigeklasse oder andere deiner Fertigkeiten erfüllen, kannst du dieses Talent oder diese Prestigeklasse oder diese andere Fertigkeit nicht benutzen, bis du die Voraussetzungen wieder erfüllst. (Du kannst aber immer noch in diesem Talent, dieser Prestigeklasse oder dieser anderen Fertigkeit umschulen.)

Beispiel: Mark spielt einen Schurken 2/Waldläufer 5 und würde gerne eine Waldläuferstufe in eine Schurkenstufe umschulen. Er benötigt folglich als Ausbilder einen Schurken der 3. Stufe. Wenn er die Umschulung abgeschlossen hat, verliert er sofort alle Vorteile der 5. Waldläuferstufe (GAB, Rettungswurfboni, Trefferwürfel, Trefferpunkte, Fertigkeitstränge und Klassenmerkmale), wird zu einem Waldläufer der 4. Stufe und

erhält 1 Stufe als Schurke und damit alle Vorteile der 3. Schurkenstufe. Marks Charakter ist nun ein Schurke₃/Waldläufer 4. Diese Umschulung verändert nicht das Talent, welches Mark mit der 7. Charakterstufe gewählt hat.

Wenn du eine Stufe in einer NSC-Klasse (Adeliger, Adept, Bürgerlicher oder Experte) zu einer Stufe in einer anderen Klasse umschulst, erfordert dieses Training nur 3 Tage. Dies gestattet einem NSC-Soldaten, seine Karriere als Krieger zu beginnen und schließlich zu einem Offizier zu werden, der nur über Kämpferstufen verfügt. Es ermöglicht auch jungen Charakteren, als Bürgerliche oder Experten der 1. Stufe zu beginnen und dann zu Abenteurern der 1. Stufe in einer SC-Klasse mit Erreichen des Erwachsenenalters zu werden (siehe Junge Charakter, Seite 168).

TALENTE UMSCHULEN

Du kannst mittels Umschulung ein Talent durch ein anderes austauschen. Hierzu musst du 5 Tage mit einem Charakter trainieren, der über das gewünschte Talent verfügt. Das alte Talent darf allerdings keine Voraussetzung für ein anderes Talent, ein Klassenmerkmal, einen Archetypen, eine Prestigeklasse oder eine andere Fähigkeit sein. Sollte das alte Talent ein Bonustalent sein, welches du über ein Klassenmerkmal erhalten hast, musst du es durch ein Talent ersetzen, welches du ebenfalls über dieses Klassenmerkmal erhalten kannst.

Beachte, dass diese Umschulung nichts mit der Fähigkeit des Kämpfers zu tun hat, mit bestimmten Klassenstufen ein altes Bonustalent durch ein neues ersetzen zu können. Diese Klassenfähigkeit ist kostenlos, geschieht sofort, wenn der Charakter eine passende Kämpferstufe erlangt, erfordert keinen Ausbilder und kann pro passender Kämpferstufe nur einmal eintreten. Zum Umschulen eines Talents dagegen musst du GM ausgeben, Zeit aufwenden, einen Ausbilder finden und kannst dies so oft tun, wie du willst und es dein Geldbeutel mitmacht.

TREFFERPUNKTE UMSCHULEN

Manchmal sind die Würfel bei einem Stufenaufstieg nicht auf deiner Seite und du würfelst bei einem Stufenanstieg eine sehr niedrige Anzahl an Trefferpunkten aus. Im Gegensatz zu anderen Charakterfähigkeiten ersetzt du beim Umschulen in Trefferpunkten keine bestehende Fähigkeit durch eine neue und erhöhst lediglich deine maximalen Trefferpunkte:

Das Umschulen in Trefferpunkten dauert 3 Tage und verlangt, dass du die Trainingszeit in einer Kriegerakademie, einem Mönchskloster oder einem Meister des Kampfes bringst, der über wenigstens eine Stufe mehr verfügt als du. Am Ende der Trainingszeiteinheit erhöhst du dein Trefferpunktemaximum um +1. Du kannst von dieser Option nur erfolgreich Gebrauch machen, wenn dein Trefferpunktemaximum unter dem möglichen Trefferpunktemaximum für deinen Charakter liegt.

Beispiel: Wenn du ein Kämpfer der 5. Stufe mit Konstitution 14 bist, der keine Boni für bevorzugte Klasse in Trefferpunkte investiert hat, beträgt dein mögliches Trefferpunktemaximum 60 TP: $(1W10 [TW] + 2 [KO\text{-Modifikator}]) \times 5$. Sollte dein Trefferpunktemaximum bereits 60 betragen, hast du dein volles Potential ausgeschöpft und kannst im Rahmen einer Umschulung keine weiteren TP erlangen. Nimmst du das Talent Abhärtung, erlangst du 5 zusätzliche Trefferpunkte und das Trefferpunktemaximum steigt ebenfalls um +5, so dass dein Trefferpunktemaximum weiterhin deinem möglichen Trefferpunktemaximum entspricht.

NEUE SPRACHEN LERNEN

Du kannst Zeit aufwenden, um eine zusätzliche Sprache zu erlernen. Dies dauert 20 Tage, welche nicht zusammenhängend sein müssen. Du benötigst aber einen Ausbilder, welcher die zu erlernende Sprache beherrscht, oder ein in einer dir bekannten Sprache verfasstes Buch, das die Grundlagen der zu erlernenden Sprache vermittelt.

Die neue Sprache zählt nicht gegen deine maximale Anzahl an Sprachen (Volksprachen + Bonussprachen aufgrund hoher Intelligenz + Fertigeränge in Sprachenkunde). Du kannst von dieser Option nur in Höhe deines Intelligenzbonus +1 Mal Gebrauch machen.

VOLKSMERKMALE UMSCHULEN

Sollte deine Kampagne alternative Volksmerkmale (siehe z.B. *Expertenregeln* oder *Ausbauregeln III: Völker*) nutzen, kannst du auch in Volksmerkmalen umschulen. Dies dauert 20 Tage, welche nicht zusammenhängend sein müssen. Du benötigst aber einen Ausbilder, welcher über das zu erlangende Volksmerkmal verfügen muss. Das Ersatzmerkmal muss zu deinem Volk passen und dasselbe Standardvolksmerkmal ersetzen wie das alte Volksmerkmal. Beispielsweise ersetzen die alternativen zwergischen Volksmerkmale Magieresistenz und Stur beide das Standardvolksmerkmal Abgehärtet, so dass diese drei Merkmale im Rahmen einer Umschulung gegeneinander ausgetauscht werden könnten.

FERTIGKEITSRÄNGE UMSCHULEN

Du kannst in Fertigerängen umschulen, welche du Fertigkeiten zugewiesen hast. Fertigeränge umschulen dauert 5 Tage. Am Ende der Ausbildungszeiteinheit verteilst du eine Anzahl von Fertigungspunkten in Höhe deines Intelligenzbonus (Minimum 1) um, indem du sie von bisherigen Fertigkeiten (oder einer Fertigkeit) abziehst und auf andere Fertigkeiten (oder eine andere Fertigkeit) hinzuaddierst.

Sollte dies zur Folge haben, dass du nicht länger die Voraussetzungen für eines deiner Talente oder eine andere Fertigkeit erfüllst, kannst du dieses Talent oder die Fertigkeit nicht nutzen, bis du die Voraussetzungen wieder erfüllst (du kannst aber auch in diesem Talent oder der anderen Fertigkeit umschulen).

BEKANNTE ZAUBER UMSCHULEN

Solltest du ein spontaner Zauberkundiger sein (z.B. ein Barde, Hexenmeister, Mystiker oder Paktmagier), kannst du in einem bekannten Zauber umschulen. Dies erfordert 2 Tage pro Zaubergang des neuen Zaubers oder 1 Tag im Fall eines Zaubertricks oder Stoßgebets. Ferner benötigst du einen Ausbilder, der den zu erlernenden Zauber wirken kann und den Zauber auf dieselbe Weise wie du wirkst (arkan oder göttlich).

Der Zauber, mit dem du einen bisher bekannten Zauber ersetzen willst, muss sich auf der Liste der Zauber deiner Klasse befinden und dem Zauberplatz des alten Zaubers entsprechen. Beachte, dass diese Umschulung nichts mit der Fähigkeit von Hexenmeistern (oder anderen spontanen Zauberkundigen) zu tun hat, zu bestimmten Klassenstufen alte Zauber durch neue ersetzen zu können. Diese Klassenfähigkeit ist kostenlos, geschieht sofort, wenn der Charakter eine passende Stufe als Zauberkundiger erlangt, erfordert keinen Ausbilder und kann pro passender Klassenstufe nur einmal genutzt werden. Zum Umschulen eines bekannten Zaubers dagegen musst du GM ausgeben, Zeit aufwenden, einen Ausbilder finden und kannst dies so oft tun, wie du willst und es dein Geldbeutel mitmacht.



4 KÖNIGREICHE UND KRIEG



„Ein Zuhause“, seufzte Feiya. „Endlich ein Ort, der wirklich uns gehört.“

„Bah!“ Harsk spuckte aus und blickte dann wieder in die Ferne, wo Handwerker an der neuen Brücke arbeiteten.

„Euch bedeuten eure großen, dummen Wohnhäuser immer so viel. Ein Flecken weiches Moos und ein Baum, der den Regen fernhält, ist doch eigentlich genug.“

„Oh?“ Die Hexe hob eine Augenbraue. „Und dieses geheizte Badezimmer, welches du in deiner Unterkunft eingebaut hast, wie steht es darum?“

„Das hat medizinische Zwecke“, brummte Harsk. „So bleibe ich gelenkig und mein Bart glänzend.“

Feiya lachte, wurde aber schnell wieder ernst. „Harsk, glaubst du, wir können unser Land verteidigen? Der Räuberfürst...“

Harsk strich über das Blatt seiner Axt. „Ich kann es dir nicht sagen... jedenfalls jetzt noch nicht. Aber eins weiß ich: Sollten wir scheitern, werden viele von diesen Jungs und Mädels sterben...“

EINLEITUNG

Manche Helden gründen Königreiche und verjagen feindliche Monster, um Platz für friedliche Siedler zu schaffen. Andere führen Soldaten in die Schlacht und wagen sich an gewaltige und entsetzliche Kriege. Dieses Kapitel enthält Regeln für das Errichten eines Königreiches und das Führen von Kriegen; im Fokus stehen die umfangreicheren Taktiken der Stadtplanung und der Truppenstrategien, nicht aber einzelne Siedler und Soldaten.

Dieses Kapitel verwendet den Begriff „Königreich“ als universellen Auffangbegriff für alle möglichen Arten von Reichen in Unabhängigkeit von Größe, Regierungsform und Geschlecht des Herrschers. Die meisten Entscheidungen liegen in den Händen der Spieler, da nutzen die Regeln auch Begrifflichkeiten wie „dein Königreich“ und „deine Armee“. Allerdings hat der SL immer noch die Kontrolle über die Kampagne und bestimmt, welche Folgen die Entscheidungen der Spieler haben. Spieler, welche ein Königreich führen, sollten diese Regeln lesen können, damit die Errichtung des Reiches dem SL leichter fällt, aber nicht glauben, die Regeln ausnutzen zu können, um seltsame Grenzfälle ausbeuten zu können. Beispielsweise könnten die Spieler auf die Idee kommen, aufgrund der Boni, welche Friedhöfe einer Stadt geben, eine Stadt voller Friedhöfe zu errichten – wenn der SL dies aber für ungläubwürdig, nicht nachvollziehbar oder unverhältnismäßig hält, könnte er im Gegenzug bestimmen, dass die Stadt häufig das Ziel von Angriffen untoter Kreaturen wird. Ebenso könnte eine Stadt mit mehr Magieläden als Häusern und anderen Geschäften langsam zu einer Geisterstadt werden, da die normalen Bürger aufgrund abergläubischer Furcht abwandern. Wie bei einer normalen Kampagne hat der SL hinsichtlich der Regelauslegung das letzte Wort und kann Ereignisse ganz den Bedürfnissen der Kampagne anpassen.

AUFBAU EINES KÖNIGREICHES

Das Beherrschen eines Königreiches ist eine umfangreiche und schwierige Aufgabe, welcher sich nur die Zielstrebigsten widmen. Vielen SC genügt es, ein Leben als Söldner oder Schatzjäger zu führen, da sie nicht daran interessiert sind, sich um die Gesundheit und das Wohlergehen von Untertanen zu kümmern. Für diese Charaktere ist ein Königreich einfach nur ein Ort, welchen sie auf dem Weg zum nächsten Abenteuer durchqueren. Charaktere, welche dagegen einen weiteren Blickwinkel besitzen und sich einen Ort der Macht und des Einflusses in der Welt schaffen wollen, können mittels dieses Kapitels eine andere Art von Kampagne erschaffen. Sollten die SC eher daran interessiert sein, einen kleinen Ort oder eine Burg samt umliegendem Land zu beherrschen, dann kann sich der Aufbau des Königreiches in erster Linie auf diese Ortschaft und das persönliche Reich der SC konzentrieren. Sollten die SC weiter reichende Ziele besitzen, z.B. die Schaffung eines neuen, unabhängigen Königreiches, erlauben ihnen diese Regeln, Städte zu gründen und sich mit Handel, Diplomatie und Krieg zu befassen.

Diese Regeln gehen davon aus, dass alle Anführer des Königreiches ein wohlhabendes und stabiles Königreich als Ziel haben und nicht die Bürger unterdrücken und die Schatzkammer ausplündern wollen. Ebenso setzen die Regeln voraus, dass die Anführer zusammenarbeiten und nicht gegeneinander oder im Wettstreit miteinander arbeiten. Sollte die Kampagne aber in solche Bereiche abdriften, dann kann der

SL neue Regeln einführen, um speziell solche Aktivitäten anzusprechen.

Wie beim System für Erkundungen (siehe Seite 146) nutzen auch Königreiche Hexfelder zur Bestimmung ihrer Gebiete. Jedes Hexfeld auf der Karte misst 18 km Durchmesser von Ecke zu gegenüberliegender Ecke, hat eine Seitenlänge von 9 km und steht für ein Gebiet von knapp 210 km². Ein Hexfeld ist natürlich eine Abstraktion; man kann Hexfelder leicht aneinanderreihen und sie gestatten dem SL, ein großes Gebiet als einer Geländeart zugehörig zu bestimmen, ohne sich über die genauen Grenzen von Wäldern und anderen Gelände-merkmalen Gedanken machen zu müssen.

Überblick

Die Kernelemente der Regeln zur Errichtung von Königreichen sind wie folgt:

- Die Erklärung der im Kapitel genutzten Begrifflichkeiten (siehe unten).
- Schrittweise Anleitungen zur Gründung von Königreichen (Seite 200).
- Die Zugsequenz für ein gegründetes Königreich (Seite 205).
- Die Spielwerte für Geländeverbesserungen (Seite 210).
- Schrittweise Anleitungen zur Gründung der ersten Ortschaft (Seite 212).
- Die Spielwerte für die Gebäudearten (Seite 213)
- Der Stadtplan (Seite 226).
- Der Königreichsbogen (Seite 227).

Im Anschluss an die Hauptregeln und die Gebäudearten folgen mehrere optionale Regeln für die Errichtung von Königreichen, u.a. Modifikationen für religiöse Gebäude nach Gesinnung oder Machtbereich der Gottheit, Ruhm und Ruchlosigkeit deines Königreiches, Regeln für unterschiedliche Regierungsformen und besondere Erlasse, die du während der Zugreihenfolge erklären kannst.

BEGRIFFLICHKEITEN

Königreiche verfügen über Attribute, welche sie beschreiben und definieren, und nutzen Königreichsbögen wie Charaktere Charakterbögen zum Festhalten ihrer Spielwerte. Auf Seite 227 findest du einen leeren Königreichsbogen.

Baupunkte: Der Wohlstand eines Königreiches bemisst sich in Baupunkten (kurz BP). Baupunkte repräsentieren Arbeit, Ausrüstung, Geldmittel usw. Mittels Baupunkten werden neue Hexfelder erlangt und zusätzliche Ortschaften, Gebäude und Geländeverbesserungen angelegt. Dein Königreich verbraucht auch BP, um sich zu erhalten (siehe Verbrauch auf Seite 199).

Bevölkerung: Die tatsächlichen Bevölkerungszahlen wirken sich nicht auf die Spielwerte aus, es kann aber unterhaltsam sein, Wachstum und Schwinden der Bevölkerung zu verfolgen. Zu den Bevölkerungszahlen für unterschiedliche Ortschaften siehe Ortschaften und Stadtviertel auf Seite 211.

Gesinnung: Wie ein SC besitzt auch dein Königreich eine Gesinnung, welche du bei seiner Gründung festlegst. Diese Gesinnung repräsentiert das Verhalten und die Ansichten des Großteils der Bewohner des Reiches, wenn sie als Gruppe behandelt werden. Einzelne Bürger und auch manche Anführer können über abweichende Gesinnungen verfügen.

Wenn du die Gesinnung deines Königreiches festgelegt hast, dann passe seine Spielwerte wie folgt an:

Böse Königreiche erhalten einen Bonus von +2 auf Wirtschaftswürfe. *Chaotische Königreiche* erhalten einen Bonus von +2 auf Treuwürfe. *Gute Königreiche* erhalten einen Bonus von

+2 auf Treuwürfe. *Neutrale Königreiche* erhalten einen Bonus von +2 auf Stabilitätswürfe (wahrhaft neutrale Königreiche erhalten diesen Bonus zwei Mal). *Rechtschaffene Königreiche* erhalten einen Bonus von +2 auf Wirtschaftswürfe.

Die Gesinnung eines Königreiches verändert sich nur selten, der SL kann aber bestimmen, dass ein Gesinnungswechsel basierend auf den Taten der Herrschenden oder des Volkes eintritt.

Größe: Dieser Wert benennt die Anzahl der Hexfelder, die dein Königreich umfasst. Ein neues Königreich hat Größe 1.

Herrschaftswurf: Ein Königreich verfügt über drei Attribute: Stabilität, Treue und Wirtschaft. Zu Spielbeginn liegt der Wert jedes dieser Attribute bei 0, auf den Wert werden die Modifikatoren durch Gesinnung addiert, die Boni, welche die Anführer geben, sowie alle weiteren Modifikatoren.

Manche Königreichaktionen erfordern einen Herrschaftswurf, bei dem du auf Stabilität, Treue oder Wirtschaft würfelst (1W20 + entsprechendes Attribut + sonstige Modifikatoren). Bei einem solchen Wurf kannst du keine 10 oder 20 nehmen; eine natürliche 1 ist ein automatischer Fehlschlag, eine natürliche 20 ist ein automatischer Erfolg.

Herrschaftswurf-SG: Für manche Königsreichaktionen ist ein Herrschaftswurf erforderlich (1W20+Modifikator). Der SG eines Herrschaftswurfs entspricht der Größe des Königreiches in Hexfeldern + der Summe aller Stadtviertel deiner Ortschaften + Modifikatoren aufgrund besonderer Umstände oder Effekte +20, sofern nicht anders angegeben.

Schatzkammer: Die Schatzkammer benennt die Menge an BP, welche dein Königreich eingelagert hat und für Aktivitäten nutzen kann, dies entspricht dem Gold und Vermögen eines Charakters. Der Schatzkammerwert kann unter 0 fallen, in diesem Fall ist das Reich verschuldet, da es mehr verbraucht, als es an Mitteln besitzt. In diesem Fall steigt die Unruhe (siehe die Unterhaltphase auf Seite 205).

Stabilität: Unter Stabilität versteht man das physische und gesellschaftliche Wohlergehen des Königreiches. Sie umfasst die Gesundheit und Sicherheit der Bürger, aber auch die Vitalität der natürlichen Ressourcen und die Fähigkeit, deren Nutzen zu maximieren. Der Stabilitätswert deines Königreiches beträgt zu Spielbeginn 0 plus Modifikatoren aufgrund von Gesinnung und Anführerpositionen.

Treue: Treue steht für das Wohlwollen unter der Bevölkerung, seine Fähigkeit, auch in Krisenzeiten friedlich zusammenzuleben, und füreinander einzutreten, wenn dies nötig sein sollte. Der Treuewert deines Königreiches beträgt zu Spielbeginn 0 plus Modifikatoren aufgrund von Gesinnung und Anführerpositionen.

Unruhe: Der Unruhowert deines Königreiches bestimmt, wie rebellisch die Leute sind. Zu Spielbeginn beträgt die Unruhe 0. Der Unruhowert kann niemals unter 0 fallen, daher ist alles, was den Wert unter 0 modifizieren würde, verschwendet. Der Unruhowert wird bei allen Stabilitäts-, Treue- und Wirtschaftswürfen als Malus angerechnet.

Sollte die Unruhe über 10 liegen, beginnt das Königreich die Kontrolle über beanspruchte Hexfelder zu verlieren.

Sollte der Wert jemals 20 erreichen, verfällt es in Anarchie (siehe die Unterhaltphase auf Seite 205).

Verbrauch: Der Verbrauch gibt an, wie viele BP jeden Monat benötigt werden, um das Königreich funktionsfähig zu halten. Der Verbrauch eines Königreiches entspricht seiner Größe und wird durch Ortschaften und Geländeverbesserungen wie Bauernhöfen und Fischereien modifiziert. Der Verbrauch kann niemals kleiner sein als 0.

KÖNIGREICHSGRÜNDUNGEN AUF EINEN BLICK

Jedes Königreich beginnt mit der **Gründung** einer kleinen Ortschaft, egal ob Weiler, Nest, Dorf oder kleine Stadt. Von diesem Punkt aus wird nach außen expandiert. Man beansprucht angrenzende **Hexfelder**, gründet weitere Ortschaften und errichtet in diesen Ortschaften Gebäude. Was in einem Hexfeld oder einer Ortschaft errichtet wird, beeinflusst die Treue der Bürger, die Wirtschaft des Reiches, die Stabilität der Regierung und die Wahrscheinlichkeit, ob im Königreich das Chaos ausbricht, weil die Bürger sich über Monsterangriffe und andere Gefahren sorgen.

Verwende den Königreichsbogen auf Seite 227, um die Spielwerte des Königreiches nachzuhalten, so wie du einen Charakterbogen für die Spielwerte von Charakteren verwendest. Die Begriffe auf dem Königreichsbogen werden auf den Seiten 198-199 erklärt.

Die SC übernehmen innerhalb des Königreiches besondere **Anführerrollen und Regierungsämtler**, z.B. Herrscher, Hohepriester, General usw. (siehe Seite 200-204). Die Anführer sorgen für Boni bei Würfeln für die Wirtschaft des Königreiches und andere wichtige Fragen. Ein Hohepriester sorgt beispielsweise für Stabilität und Treue im Reich, während ein Kämmerer für höhere Profite sorgt.

Anstelle von Goldmünzen verwendet ein Königreich eine Währung namens **Baupunkte** (BP). Baupunkte stehen für das Reichsvermögen, die Arbeitskraft und Expertise im Land und vorhandene Rohstoffe (siehe Seite 204). Es ist zwar möglich, für GM BP zu erwerben und umgekehrt, doch in der Regel werden BP für das Königreich genutzt.

Das Regieren eines Königreiches erfolgt im Rahmen einer **Zugreihenfolge**, so wie z.B. ein Kampf über mehrere Runden verläuft. Der Zug eines Königreiches (siehe Seite 205) dauert 1 Monat Spielzeit. Jeder Zug besteht aus vier Phasen, die in der vorgegebenen Reihenfolge abgehandelt werden: Während der **Unterhaltphase** werden die Rechnungen und Schulden des Königreiches beglichen. Während der **Erlassphase** werden die Steuern bestimmt und Verbesserungen gebaut. Während der **Einkommensphase** werden Steuern eingetrieben und während der **Ereignisphase** wird bestimmt, ob dem Königreich eventuell Gutes oder Schlechtes widerfährt.

Wenn du diese Regeln zum ersten Mal lesen solltest, dann beginn mit dem Abschnitt Gründung von Ortschaften auf Seite 212 und lies dann die folgenden Abschnitte der Regeln. Solltest du auf einen unvertrauten Begriff stoßen, schau unter den Begrifflichkeiten ab Seite 198 oder unter dem Überblick auf Seite 198 nach, um herauszufinden, wo die gesuchte Information sich befindet.

Wirtschaft: Dieses Attribut steht für die Produktivität der Arbeiter in deinem Königreich und wie lebhaft der Handel ist (letzteres umfasst Geld, Informationen, Neuerungen und Technologie). Der Wirtschaftswert deines Königreiches beträgt zu Spielbeginn 0 plus Modifikatoren aufgrund von Gesinnung und Anführerpositionen.

Zug: Ein Königreichszug umfasst 1 Monat Zeit innerhalb des Spiels und besteht aus 4 Phasen. Du legst Herrschaftswürfe und andere Entscheidungen zur Führung deines Reiches am Ende jedes Monats ab.

GRÜNDUNG EINES KÖNIGREICHES

Wenn du die erste Ortschaft gegründet oder unter deine Kontrolle gebracht hast, hast du die Keimzelle eines Königreiches gelegt. Nun stehen einige Entscheidungen an, welche die Spielwerte deines Königreiches beeinflussen. Notiere sie auf dem Königreichsbogen (Seite 227).

Wähle die Gesinnung deines Königreiches: Die Gesinnung des Reichs hilft zu bestimmen, wie es um Stabilität, Treue und Wohlstand in deinem Königreich bestimmt ist (siehe Seite 198). Dein Reich kann eine rechtschaffenen gute Bastion gegen ein nahes

Land voller Teufelsanbeter sein oder das chaotisch neutrale Gebiet halsabschneiderischer Händler, auf dem die Regierung sich kaum in die Rechte der Bürger einmischt.

Wähle Anführerpositionen und belege Regierungsämter: Verteile die Anführerpositionen aller SC und NSC, welche an der Regierung des Königreiches beteiligt sind, z.B. Herrscher, General und Hohepriester (siehe Seite 200-204). Die Anführerpositionen liefern Boni auf Würfe zum Eintreiben der Steuern, zum Umgang mit aufständischen Bürgern und ähnlichen Problemen.

Richte die Schatzkammer ein: Alle Baupunkte, die nach der Gründung der ersten Ortschaft noch übrig sind, bilden den Grundstock deiner Schatzkammer.

Bestimme die Attribute deines Königreiches: Die Werte in Stabilität, Treue und Wirtschaft zu Spielbeginn basieren auf der Gesinnung des Reiches und den Gebäuden in deiner Ortschaft (solltest du mit mehreren Ortschaften beginnen, dann rechne die Modifikatoren aller Gebäude in allen Ortschaften ein).

Mach im Anschluss mit dem Aufbau eines Zuges (Seite 205) weiter.

ANFÜHRERPOSITIONEN UND REGIERUNGSÄMTER

Ein stabiles Königreich verfügt über Anführer, die unterschiedliche Positionen und Ämter ausfüllen und sich um die Wirtschaft, die Verteidigung und das Wohlergehen der Bürger kümmern. Diese Positionen können von SC und NSC ausgefüllt werden; dein Kämpfer könnte der Marschall des Königreiches sein, der Kleriker der Gruppe der Hohepriester des Reiches usw. Jede besetzte Position verschafft dem Königreich andere Vorteile.

Ein Charakter kann immer nur ein Regierungsamt gleichzeitig belegen. Dein Charakter könnte z.B. nicht gleichzeitig Herrscher und Hohepriester sein. Selbst wenn der Herrscher zugleich das Oberhaupt der Staatsreligion ist, ist er mit seinen Herrscherpflichten zu sehr beschäftigt, als dass er zugleich noch die Arbeit des Hohepriesters erledigen könnte, daher muss er für letzteres jemand anderen bestimmen.

Das Königreich benötigt einen Herrscher, um zu funktionieren. Ohne einen Herrscher sind grundlegende Handlungen nicht möglich und die Unruhe steigt mit jedem Zug. Alle anderen Positionen und Ämter sind optional, wobei in manchen Fällen Leerstände für Mali zulasten des Königreiches sorgen.

Diese Ämter können Teil jeder Art von Regierung sein. In manchen Reichen bilden sie einen formellen, herrschenden Rat, in anderen sind sie nur Berater, Minister, Verwandte des Staatsoberhauptes oder einfach machtvolle Adelige, Händler oder Beamte mit Zugang zum Regierungssitz. Die Bezeichnungen dieser Rollen und Ämter sind nur Regelbegriffe; die Charaktere, welche diese Funktionen ausfüllen, können durchaus abweichende Titel tragen – der Herrscher deines Königreiches könnte den Titel König, Königin, Auserwählter, Padischah, Fürst, Sultan usw. tragen, ebenso könnte der Kammerer als Schatzmeister oder ähnliches bezeichnet werden etc.

Pflichten eines Anführers: Ein Charakter, der ein Regierungsamt ausfüllt, muss diesem wenigstens 7 Tage pro Monat nachgehen und seine Pflichten erfüllen, damit dem Königreich aus seiner Tätigkeit ein Vorteil erwächst. Diese Tage müssen nicht aufeinander folgen. Sie können ausgespielt werden oder auch im Hintergrund abgehakt werden. Diese Zeit kann nicht genutzt werden, um auf Abenteuer auszuziehen, magische Gegenstände herzustellen oder anderen Aktivitäten zwischen den



Abenteuern (siehe Kapitel 2) nachzugehen, welche deine volle Aufmerksamkeit und Beteiligung verlangen. Kommt ein Charakter seinen Amtspflichten während eines Zuges nicht nach, wird diese Anführerposition als vakant behandelt.

In den meisten Kampagnen sollten alle SC sich an denselben Tagen ihren monatlichen Amtspflichten widmen, so dass sie an den übrigen gemeinsam auf Abenteuer ausziehen können.

SC und NSC in Anführerpositionen: Diese Regeln führen mehr Regierungämter auf, als eine kleine Gruppe aus Spielercharakteren ausfüllen könnte. Für die notwendigen übrigen Ämter könntest du daher NSC rekrutieren müssen. Gefolgsmänner, Anhänger und sogar intelligente Vertraute oder ähnliche Gefährten könnten Anführerpositionen übernehmen. Vielleicht willst du auch verbündeten NSC Ämter anbieten – du könntest z.B. einem freundlichen Walddläufer, den du gerettet hast, das Amt des Landvogtes anbieten.

Eine Anführerposition aufgeben: Solltest du ein Regierungsamt aufgeben wollen, musst du einen Ersatz finden, damit kein Malus aufgrund Vakanz eintritt. Gibt ein Charakter eine Anführerposition auf, steigt die Unruhe um 1 und ein Herrschaftswurf wird in Form eines Treuwurfs fällig; scheitert dieser Wurf, greift der Malus für Vakanz für 1 Zug, während der Nachfolger sich mit seinem Amt vertraut macht. Im Falle des Herrschers erhöht die Aufgabe des Amtes die Unruhe um 2 statt um 1 und der Treuwurf unterliegt einem Malus von -4.

Gibt ein Charakter ein Regierungsamt (mit Ausnahme der Position des Herrschers) auf, um ein anderes Regierungsamt innerhalb des Königreiches zu übernehmen, steigt die Unruhe nicht und der Treuwurf unterliegt einem Bonus von +4.

Anführerpositionen und Regierungämter: Die Spielwerte für die unterschiedlichen Positionen und Ämter sind wie folgt:

Vorteil: Dieser Eintrag erklärt, welche Vorteile dem Königreich erwachsen, wenn dieses Amt besetzt ist. Sollte der Charakter, welcher dieses Amt ausfüllt, über das Talent Anführen verfügen, dann addiere +1 auf den Vorteilswert. Solltest du die Wahl zwischen zwei Attributswerten haben, dann nutze den höheren Wert deines Charakters.

Die meisten Vorteile halten so lange an, wie das Amt oder die Position besetzt ist, sind aber nicht mit sich selbst kumulativ. Verfügt das Reich beispielsweise über einen General, liefert dieser einen Bonus von +2 auf Treue, solange das Amt besetzt ist, dieser Bonus ist dauerhaft und steigt nicht mit jedem Zug um +2. Sollte ein Vorteil auf eine bestimmte Phase während des Königreichszuges verweisen, kommt er während jedes Zuges in dieser Phase zum Einsatz. Der Königliche Vollstrecker beispielsweise senkt in jeder Unterhaltsphase die Unruhe um 1.

Malus aufgrund von Vakanz: Dieser Eintrag erklärt die Folgen, sollte kein Charakter diese Position ausfüllen oder der Amtsinhaber seinen Pflichten zeitlich nicht nachkommen. Manche Ämter sind mit keinen Mali wegen Vakanz verbunden. Sollte ein Amtsinhaber während eines Zuges getötet oder dauerhaft außer Gefecht gesetzt werden und zum Beginn des nächsten Königreichszuges nicht wieder einsatzfähig sein, gilt seine Position für die Dauer dieses nächsten Zuges als vakant; ein Ersatz kann im Anschluss an diesen nächsten Zug bestimmt werden.

Die meisten Mali aufgrund von Vakanz sind dauerhaft, d.h. sie halten an, solange das Amt nicht besetzt ist, und sind nicht mit sich selbst kumulativ. Sollte aber als Malus ein Anstieg der Unruhe aufgeführt werden, sinkt die Unruhe nicht wieder, wenn das Amt schließlich besetzt wird. Sollte beispielsweise das Königreich für einen Zug lang keinen Herrscher besitzen, steigt die Unruhe um 4, dieser Anstieg wird nicht automatisch dadurch rückgängig gemacht, wenn das Herrscheramt wieder besetzt wird.

Herrscher

Der Herrscher ist die hochrangigste Person im Königreich und steht sogar über allen anderen Anführern des Reiches. Man erwartet von ihm, dass er die Werte und Tugenden des Reiches verkörpert. Der Herrscher kümmert sich um die wichtigsten Zeremonien wie den Ritterschlag von Hochadeligen und das Unterzeichnen von Verträgen. Er ist der oberste Diplomat des Reiches, auch wenn in der Realität der Erste Diplomat viele dieser Pflichten wahrnimmt, er erlässt alle Gesetze, die für das gesamte Reich gelten, begnadigt Kriminelle, so es angemessen ist, und beruft andere Charaktere in Regierungämter und Anführerpositionen (dies umfasst die aufgeführten Anführerpositionen, aber auch Positionen wie die Bürgermeister von Ortschaften oder Richter).

Vorteil: Wähle ein Attribut des Königreiches (Stabilität, Treue oder Wirtschaft). Addiere deinen Charismamodifikator auf dieses Attribut. Sollte die Größe deines Königreiches 25 übersteigen, dann wähle ein zweites Attribut aus, auf welches du deinen Charismamodifikator addierst. Sollte die Größe deines Königreiches 100 übersteigen, dann wähle ein drittes Attribut aus, auf welches du deinen Charismamodifikator addierst.

Solltest du über das Talent Anführen verfügen, dann kommt der Bonus von +1 durch dieses Talent bei allen von dir ausgewählten Attributen zur Anwendung.

Solltest du jemanden von gleichem gesellschaftlichem Rang heiraten, könnt ihr beide als Herrscher agieren. Ihr addiert beide eure Charismamodifikatoren auf die von dir ausgewählten Attribute. Solange einer von euch für 1 Woche pro Monat anwesend ist, vermeidest du dadurch den Malus für Vakanz.

In einer typischen Kampagne, bei der die Anführer des Königreiches keine Verbindungen zu wahren Adel haben, ist der Passus „von gleichem gesellschaftlichem Rang“ irrelevant und die Heirat erfolgt zwischen zwei Herrschern. Sollten die Anführer innerhalb der Kampagne dagegen von adeliger oder königlicher Herkunft sein, hat dies zur Folge, dass ein Ehegatte, der einem niedrigeren Rang angehört, nicht zum (Mit-)Herrscher aufsteigt, sondern zum Prinzgemahl, bzw. zur Prinzgemahlin wird.

Vakanz: Ein Reich ohne Herrscher kann keine neuen Hexfelder für sich beanspruchen, Bauernhöfe anlegen, Straßen bauen oder Stadtviertel errichten. In jeder Unterhaltsphase, in welcher das Reich keinen Herrscher hat, steigt die Unruhe um 4.

Berater

Der Berater stellt sicher, dass der Willen der Bürger nicht ignoriert wird. Er ist das Bindeglied zwischen den Bürgern und den anderen Anführern des Königreiches und übermittelt die Anfragen der Bürgerschaft. Zugleich bringt er die Proklamationen und Entscheidungen der Anführer in eine für das Volk verständliche Form. Es ist seine Pflicht, dafür zu sorgen, dass der Herrscher Entscheidungen trifft, welche den Gemeinden und Bürgern des Königreiches zugutekommen.

Vorteil Erhöhe die Treue entsprechend dem Weisheits- oder Charisma-Modifikator des Beraters.

Vakanz Senke die Treue um 2; das Königreich gewinnt keine Vorteile aus Festlichkeiten (siehe Seite 208. In jeder Unterhaltsphase steigt die Unruhe um 1.

Erster Diplomat

Der Erste Diplomat kümmert sich um die Beziehungen zu anderen Nationen, Königreichen und ähnlichen politischen Organisationen wie Stämmen intelligenter Monster. Der Erste Diplomat steht allen anderen Diplomaten, Gesandten und

WER LEGT HERRSCHAFTSWÜRFE AB?

Das Regieren eines Königreiches ist interessanter und spaßiger, wenn alle Spieler daran beteiligt sind und jeder für bestimmte Herrschaftswürfe in bestimmten Situationen zuständig ist. Wer welche Würfe ablegt, hängt von den Spielern in deiner Gruppe und den von ihnen ausgewählten Positionen und Ämtern ab. Vielleicht gibt es auch Spieler, die nicht würfeln wollen. Du kannst dich an der folgenden Liste der Zuständigkeiten orientieren und dann Anpassungen entsprechend deinem Königreich und der anderen Spieler vornehmen. Alles, das den Vermerk „optional“ trägt, wird in den optionalen Regeln für Königreiche ab Seite 228 beschrieben.

Herrscher: Treuwürfe, alle Würfe und Erlasse, die nicht in den Zuständigkeitsbereich anderer Ämter fallen.

Berater: Festtagserlasse

Erster Diplomat: Diplomatische Erlasse (optional)

Erster Spion: Herrschaftswürfe hinsichtlich Verbrechen und Ausländern

General: Herrschaftswürfe für Ereignisse, die Kampfhandlungen erfordern

Hofgelehrter: Würfe zum Generieren magischer Gegenstände, die nicht in den Bereich des Hohepriesters fallen

Hohepriester: Festtagserlasse, Würfe für das Generieren magischer Gegenstände durch Kathedralen, Schreine und Tempel

Kämmerer: Wirtschaftswürfe, Besteuerungserlasse, Handelserlasse (optional)

Königlicher Vollstrecker: Treuwürfe, um die Unruhe zu senken oder Unruheanstiege zu vereiteln

Landvogt: Erkundungserlasse (optional)

Marschall: Stabilitätswürfe

Prinzgemahl: Wie der Herrscher, wenn dieser nicht verfügbar ist

Thronerbe: Würfe für Ereignisse im Königreich

Vizekönig: Vasallentum-Erlass (optional)

Botschaftern des Reiches vor. Es ist seine Pflicht, die Interessen des Reichs gegenüber anderen Mächten zu repräsentieren und zu schützen.

Vorteil Erhöhe die Stabilität um den Intelligenz- oder Charisma-Modifikator des Ersten Diplomaten.

Vakanz Senke die Stabilität um 2; das Königreich kann keine Diplomatischen (siehe Seite 228) oder Förderungs-Erlasse (siehe Seite 209) verabschieden.

Erster Spion

Der Erste Spion beobachtet die Unterwelt und kriminelle Elemente im Reich und spioniert andere Königreiche aus. Er hat sein Ohr stets am Puls der Unterwelt und nutzt das erlangte Wissen, um die Interessen des Reiches daheim und anderswo mit Hilfe eines Netzwerks von Spionen und Informanten zu schützen.

Vorteil Wähle während der Erlassphase eines der Attribute des Königreiches und erhöhe die Stabilität, Treue oder Wirtschaft um den Geschicklichkeits- oder Intelligenz-Modifikator des Ersten Spions.

Vakanz Das Verbrechen gerät außer Kontrolle! Senke die Wirtschaft um 4. Die Unruhe steigt um 1.

General

Der General ist der hochrangigste Militärangehörige des Königreiches. Sollte das Reich über eine Armee und eine Marine verfügen, unterstehen die Oberhäupter dieser Organisationen dem General des Reiches. Er kümmert sich um die Bedürfnisse des Militärs und führt die Armeen des Reiches im Kriegsfall. Die meisten Bürger sehen in ihm einen Beschützer und Patrioten.

Vorteil Erhöhe die Stabilität entsprechend dem Stärke- oder Charisma-Modifikator des Generals.

Vakanz Senke die Stabilität um 4.

Hofgelehrter

Der Hofgelehrte kümmert sich um die Bildung und die Magie im Reich. Er fördert Bildung und Wissen unter den Bürgern und repräsentiert die Interessen von Magie, Wissenschaft und Schulen. In den meisten Königreichen wird dieses Amt von einem Gelehrten, Magier oder Priester einer Gottheit des Wissens ausgefüllt.

Vorteil Erhöhe die Wirtschaft um den Intelligenz- oder Charisma-Modifikator des Hofgelehrten.

Vakanz Senke die Wirtschaft um 4.

Hohepriester

Der Hohepriester kümmert sich um die religiösen Bedürfnisse des Reiches und leitet sein Wachstum an. Sollte es eine Staatsreligion geben, könnte er zudem der hochrangigste Vertreter seiner Kirche im Königreich sein und über ähnliche Verantwortungen hinsichtlich der rangniedrigeren Angehörigen des Klerus haben wie der Erste Diplomat hinsichtlich der Gesandten und Botschafter. Sollte es keine Staatsreligion geben, könnte er ein Repräsentant der am weitesten verbreiteten Religion im Königreich sein oder als neutraler Dritter die Interessen aller im Reich erlaubten Religionen vertreten.

Vorteil Erhöhe die Stabilität um den Weisheits- oder Charisma-Modifikator des Hohepriesters.

Vakanz Senke Stabilität und Treue um 2. Erhöhe die Unruhe in jeder Unterhaltsphase um 1.

Kämmerer

Der Kämmerer treibt die Steuern ein und verwaltet die Schatzkammer. Er behält das Vermögen des Reiches im Auge und das Vertrauen der Bürger in den Wert ihres Geldes. Er geht Hinweisen nach, wenn Geschäfte ungerechte Vorteile aus dem System ziehen. Er steht den Steuereintreibern vor und führt Buch über Schulden und Kredite gegenüber Gilden und anderen Regierungen.

Vorteil Erhöhe die Wirtschaft um den Intelligenz- oder Weisheits-Modifikator des Kämmerers.

Vakanz Senke die Wirtschaft um 4; das Königreich kann keine Steuern eintreiben; während der Erlassphase werden keine Steuern eingetrieben und der Grad an Besteuerung ist „Keiner“.



Königlicher Vollstrecker

Der Königliche Vollstrecker kann als Assassine, Kopfgeldjäger oder Scharfrichter dienen. Er bestraft Kriminelle. Er arbeitet mit dem Berater zusammen, um sicherzustellen, dass die Bürger der Ansicht sind, dass mit Übeltätern korrekt verfahren wird, und mit dem Landvogt beim Einfangen von Flüchtigen. Der Königliche Vollstrecker kann Bürgern das Recht verleihen, im Namen des Gesetzes zu töten.

Vorteil Erhöhe die Treue um den Stärke- oder Geschicklichkeits-Modifikator des Königlichen Vollstreckers. Du kannst die durch ihn hervorgerufene Furcht nutzen, um die Unruhe in jeder Unterhaltsphase um 1 zu senken (dieser Wert wird durch das Talent Anführen nicht beeinflusst); allerdings muss dir im Anschluss ein Treuwurf gelingen, andernfalls sinkt die Treue um 1.

Vakanz Kein Malus.

Landvogt

Der Landvogt organisiert Patrouillen und setzt Recht und Ordnung in ländlichen Gebieten und der Wildnis, sowie im Umfeld der Hauptstadt durch. Der Landvogt ist auch für die Sicherheit der Reichsgrenzen zuständig. Er arbeitet mit dem General zusammen, um auf Bedrohungen zu reagieren, mit denen Milizen und Abenteurer allein nicht zurechtkommen.

Vorteil Erhöhe die Wirtschaft um den Geschicklichkeits- oder Weisheits-Modifikator des Landvogts.

Vakanz Senke die Wirtschaft um 4.

Marschall

Der Marschall organisiert die Verteidigung des Königreiches und führt die Stadtwachen in größeren Ortschaften an. Er sorgt für die Sicherheit der Anführer des Königreiches und arbeitet mit dem General zusammen, um Truppen zum Schutz von Ortschaften einzusetzen und auf innere Bedrohungen zu reagieren.

Vorteil Erhöhe die Treue um den Stärke- oder Konstitutions-Modifikator des Marschalls.

Vakanz Senke Stabilität und Treue um jeweils 2.

Prinzgemahl/-gemahlin

Der Prinzgemahl ist meistens mit dem Herrscher verheiratet und am Hofe zugegen. Er spricht mit Adligen und berät diese und reist durch das Reich, um das Volk zu ermutigen, zu begeistern, usw. In den meisten Königreichen kann ein Herrscher nicht zugleich mit einem (Mit-)Herrscher und einem Prinzgemahl gleichzeitig verheiratet sein.

Der Prinzgemahl repräsentiert den Herrscher in dessen Abwesenheit oder falls er nicht zum Handeln imstande sein sollte. Mit Genehmigung des Herrschers kann er dessen Pflichten wahrnehmen, so dass der Herrscher effektiv an zwei Orten gleichzeitig sein kann. Sollte der Herrscher sterben, kann der Prinzgemahl die Position des Herrschers übernehmen, bis der Thronerbe imstande ist, das Amt des Herrschers zu besetzen.

Vorteil: Sollte der Herrscher während eines Zuges nicht zur Verfügung stehen, kannst du an seiner Stelle agieren und so den Malus für Vakanz des Herrscheramtes vereiteln, allerdings entfallen in diesem Fall die Vorteile einer ausgefüllten Herrscherposition. Wenn du während eines Zuges als Herrscher agierst, muss dir während der Unterhaltsphase des Königreiches ein Treuwurf gelingen, andernfalls steigt die Unruhe um +1.

Vakanz: Kein Malus.

Thronerbe

Der Thronerbe ist in der Regel das älteste Kind des Herrschers. In manchen Königreichen könnte auch ein wichtiger Berater wie z.B. ein Seneschall zum Thronerben ernannt werden. Der Thronerbe ist hauptsächlich damit beschäftigt, seine künftigen Pflichten als Herrscher zu erlernen – er unterzieht sich akademischer und kämpferischer Ausbildung, bereist das Königreich, um Land und Leute besser kennenzulernen, macht mit den Intrigen bei Hofe Bekanntschaft usw.





Da der Thronerbe das Potential besitzt, eines Tages zum Herrscher aufzusteigen, ähnelt seine Rolle der des Prinzgemahls, da er für den Herrscher agieren kann.

Vorteil: Addiere deinen halben Charisma-Modifikator auf den Treuwert des Königreiches. Du kannst einen Zug lang als Herrscher agieren und so den Malus aufgrund einer Vakanz des Herrscheramtes verhindern, generierst dabei aber nicht den Vorteil einer ausgefüllten Herrscherposition. Wenn du für einen Zug als Herrscher fungierst, musst du während der Unterhaltsphase in diesem Zug einen Treuwurf bestehen, andernfalls steigt die Unruhe um 1.

Vakanz: Kein Malus.

Vizekönig

Der Vizekönig repräsentiert die Interessen des Herrschers fortlaufend an einem bestimmten Ort wie in einer Kolonie oder einem Vasallenstaat (siehe den optionalen Vasallentum-Erlass auf Seite 233). Der Vizekönig ist effektiv für dieses Gebiet der Herrscher und seine Anweisungen können nur mittels direkter Befehle des Herrschers außer Kraft gesetzt werden.

Vorteil: Addiere deinen halben Intelligenz- oder Weisheits-Modifikator auf Wirtschaft. Du kannst in deiner Kolonie oder deinem Vasallenstaat jedes Regierungsamt ausfüllen, die Herrscherposition eingeschlossen, der Vorteil, der daraus erwächst, ist aber um 1 niedriger als normal. In diesem Fall musst du zudem neben den 7 Tagen im Monat, welche du deinem Amt als Vizekönig nachkommst, weitere 7 Tage für die Pflichten dieses zusätzlichen Regierungsamtes aufwenden.

Vakanz: Sollte ein Vasallenstaat über keinen Vizekönig verfügen, dann behandle ihn, als wäre das dortige Herrscheramt vakant.

BAUPUNKTE

Reichtum und Produktivität eines Königreiches werden in Baupunkten (BP) gemessen. Baupunkte sind eine Abstraktion, welche die aufwendbaren Mittel des Reiches repräsentieren, zu denen nicht nur Gold in einer Schatzkammer gehört. Baupunkte umfassen Rohstoffe (z.B. Vieh, Bauholz, Ackerland, Saatgut und Erzvorkommen), greifbare Güter (z.B. Waffen, Wagen und Kerzen) und das Volk (z.B. Handwerker, Arbeiter und Kolonisten). Als Gesamtmenge stellen sie die Arbeitskraft und die produktiven Erzeugnisse deiner Bürger dar.

Du gibst BP für Tätigkeiten aus, die erforderlich sind, um dein Königreich zu entwickeln und zu schützen, zum Errichten von Bauernhöfen und Anlegen von Ackerland, zum Straßenbau, zum Häuserbau, zum Ausheben von Armeen usw. All dies geschieht auf deinen Befehl hin, allerdings gehören die Städte, Straßen, Bauernhöfe und Gebäude nicht dir, sondern den Bürgern, die sie errichten und in ihnen wohnen oder jeden Tag arbeiten. Aus diesem Bewohnen und Arbeiten entstehen weitere BP für das Königreich. Die Anführer des Reiches nutzen ihre Macht und ihren Einfluss, um die wirtschaftlichen Tätigkeiten und Bautätigkeiten zu bestimmen und zu entscheiden, was wann wo gebaut wird.

Es gibt keinen genauen Kurs, zu dem Baupunkte gegen Goldstücke getauscht werden können, da BP keine genauen Mengen bestimmter Ressourcen repräsentieren. Du kannst beispielsweise die Produktivität eines Grobschmieds nicht mit der eines Mietstalls gleichsetzen, da die jeweiligen Erzeugnisse zu unterschiedlichen Zwecken genutzt und nicht mit derselben Geschwindigkeit hergestellt werden, auch wenn beide zur Wirtschaft des Königreiches beitragen. Als

Faustregel ist 1 BP etwa 4.000 GM wert. Anhand dieses Wertes sollte erkennbar sein, wie kostspielig verschiedene Ausgaben eines Königreiches werden können. In der Praxis ist es alles andere als leicht, die eine Währung in die andere umzutauschen, es gibt aber bestimmte Wege für SC, mittels GM die BP des Reiches zu erhöhen oder BP zu GM zu machen, welche ein Charakter ausgeben kann.

Wenn dein Königreich zu Beginn über einen Grundstock an BP verfügt, muss es nicht während der ersten Monate nach Ressourcen hungern. Der SL bestimmt, ob du diese Mittel selbst beschaffst oder ob dir ein einflussreicher NSC dazu verhilft – dies stellt auch die Weichen für den Gutteil der Kampagne selbst.

Reicher Geldgeber

In vielen Fällen stammt der BP-Grundstock eines Königreiches aus einer Quelle, die nicht deiner Abenteurergruppe angehört. Eine reiche Königin könnte die Wildnis jenseits der Grenzen ihres Reiches zähmen wollen oder eine Händlergilde könnte einen Handelsposten errichten wollen, um die Handelsverbindungen zu fernen Ländern zu verbessern. Unabhängig vom anvisierten Ziel kostet die Gründung einer neuen Ortschaft Tausende von Goldmünzen, viel mehr, als die meisten Abenteurer für so weltliche Dinge wie Gefängnisse, Mühlen und Bootsanleger ausgeben wollen.

Der SL kann daher diese Mittel einfach als Belohnung für das Erfüllen einer Queste zur Verfügung stellen. Eine reiche Königin könnte den SC niedere Adelstitel verleihen und BP aus ihrer Schatzkammer zur Verfügung stellen, wenn diese einen berüchtigten Räuber zur Strecke bringen und die Burgruine, in der er haust, zum Kern einer neuen Ortschaft machen. Eine Gilde könnte den SC eine Schiffsladung Güter und Arbeiter und genug BP zur Verfügung stellen, um eine kleine Kolonie auf einem neuentdeckten Kontinent zu gründen, welcher reich an Rohstoffen ist. Im Gegenzug erwartet der Geldgeber, dass du zu seinem Vasallen oder engen Verbündeten wirst. In manchen Fällen muss die Investition auch zurückgezahlt werden, z.B. 1 BP pro Monat, oder dem Schutzherrn muss ein monatlicher Tribut gezahlt werden, z.B. 10% des Einkommens pro Zug, Minimum 1 BP.

50 BP stellen einen geeigneten Grundstock dar, um ein neues Königreich ein paar Züge lang am Laufen zu halten, während man die eigene Wirtschaft aufbaut, zugleich besteht aber dennoch das Risiko eines Zusammenbruchs aufgrund von Misswirtschaft oder Unglück.

Da die ersten Bürger, die auch durch diese BP-Investition repräsentiert werden, wahrscheinlich gegenüber dem Geldgeber loyal sind, könnte es sie verärgern und für Probleme sorgen, sollten die SC sich gegen den Geldgeber stellen. Solltest du beispielsweise den Gesandten der Königin beleidigen, könnten deine Bürger dies als Affront gegen die Königin betrachten und rebellieren.

Deine Pflichten gegenüber dem Geldgeber fallen basierend auf den Bedingungen, unter denen er dir die BP zur Verfügung stellt, in der Regel in eine der folgenden Kategorien:

Eroberung: Die Soldaten des Geldgebers kämpfen gegen die Armee eines anderen Königreiches, wobei die bisherigen Anführer ihres Königreiches geflohen sind, sich ergeben haben oder getötet wurden. Der Geldgeber übergibt dir das Kommando über die Soldaten und dieses Gelände.

Konzession: Der Geldgeber überlässt dir die Besiedlung und Verbesserung eines Gebietes, welches der Lehnsherr bereits beansprucht hat, das aber noch nicht sonderlich von der Zivilisation berührt wurde. Möglicherweise sollst

du dieses Gebiet vergrößern oder gegen feindliche Kreaturen verteidigen.

Lehen: Der Geldgeber überlässt dir einen Teil seiner eigenen, bereits besiedelten Ländereien, erwartet aber dafür u.a. deinen Gehorsam. Sollten dazu bereits verbessertes Gelände und Städte gehören, wird von dir erwartet, sie zu verwalten und weiter zu verbessern. Auch wenn du bereits mit Land und Ortschaften beginnst, benötigst du dennoch etwa 50 BP als Startguthaben, um den Verbrauch deines Königreiches auszugleichen und die Entwicklung voranzutreiben.

Statut: Der Geldgeber erwartet, dass du ein Wildnisgebiet an seiner Grenze erkundest, sicherst und besiedelst. Es handelt sich um ein Gebiet, auf das der Geldgeber territoriale Ansprüche hat. Möglicherweise musst du dich anderer Herausforderer erwehren, die ebenfalls Ansprüche anmelden.

Ganz von Anfang an...

Die Gründung eines Königreiches ist nicht einfach, sonst hätte wahrscheinlich jeder eines. Wenn man keinen Geldgeber und auch keine unglaubliche Menge an Ressourcen und Mitteln geerbt oder anderweitig erlangt haben sollte, können bereits die Ausgangskosten die SC in die Knie zwingen. Schon die Errichtung einer neuen Ortschaft, die nur aus einem Wohnhaus und einem Gasthaus besteht, kostet 13 BP, verschlingt also Stein, Bauholz, Arbeit, Nahrung und vieles andere im Gesamtwert von über 50.000 GM. Allerdings könnte der SL zum Ausgleich und um dich zu ermutigen, ins Abenteuer auszugehen, die Umtauschrate von GM zu BP zu deinen Gunsten anpassen. Du kannst davon aber nur Gebrauch machen, wenn du keinen Geldgeber hast. Eine bessere Tauschrate repräsentiert der Umstand, dass dein Volk von deinen direkten, persönlichen Bemühungen und deiner harten Arbeit dazu inspiriert wird, sich besonders ins Zeug zu legen, um das Königreich funktionsfähig zu machen.

Die verbesserte Tauschrate hängt von der Größe deines Königreiches ab – siehe auch die folgende Tabelle:

GRÖSSE DES KÖNIGREICHES	KAUFPREIS FÜR 1 BP	VERKAUFWERT 1 BP*
01-25	1.000 GM	500 GM
26-50	2.000 GM	1.000 GM
51-100	3.000 GM	1.500 GM
101+	4.000 GM	2.000 GM

* Wenn du während der Einkommensphase (siehe Seite 207) Vermögen der Schatzkammer entnimmst, dann benutze den Verkaufswert, um zu bestimmen, wie viele GM du pro entnommenem BP erhältst.

Der SL könnte auch gestatten, dass du während eines Abenteurers als Belohnung einen Vorrat an Gütern findest, welcher BP statt GM wert ist. Auf diese Weise würdest du den Grundstock zur Gründung oder Unterhaltung deines Reiches erlangen.

AUFBAU EINES ZUGES

Das Wachstum eines Königreiches durchläuft monatlich vier Phasen, welche zusammen den Königreichszug ausmachen:

Phase 1 – Unterhaltsphase: Lege einen Stabilitätswurf ab, bezahle die Kosten und kümmere dich um den Unruhwert (siehe unten).

Sollte dein Königreich o Hexfelder kontrollieren, dann überspringe die Unterhaltsphase und gehe zur Erlassphase über.

Phase 2 – Erlassphase: Gib offizielle Proklamationen zu Steuern, Diplomatie und anderen Entscheidungen ab, welche das ganze Reich betreffen (siehe Seite 206).

Phase 3 – Einkommensphase: Treibe Steuern ein und konvertiere GM in BP, um die Schatzkammer zu füllen, oder entnimm BP aus der Schatzkammer zum persönlichen Gebrauch (siehe Seite 207).

Phase 4 – Ereignisphase: Würfle, ob irgendwelche ungewöhnlichen Ereignisse eintreten, um die man sich kümmern muss. Manche sind vorteilhaft, z.B. gutes Wetter, die Entdeckung eines großen Schatzes oder ein wirtschaftlicher Aufschwung. Andere schaden dagegen, z.B. Unwetter, Seuchen oder amoklaufende Monster (siehe Seite 208).

Diese Phasen werden stets in der genannten Reihenfolge abgewickelt. Bei manchen Schritten ist es möglich, eine Aktion einmal pro Königreichszug auszuführen – d.h. dann einmal für das ganze Reich, nicht einmal pro Anführer.

Die Unterhaltsphase

Während der Unterhaltsphase passt du die Attribute des Königreiches an, gemäß der Geschehnisse des letzten Monats und wie zufrieden die Leute sind, wie viel sie verbraucht haben, wie hoch sie besteuert werden usw.

Schritt 1 – Bestimme die Stabilität: Lege einen Stabilitätswurf gegen deinen Herrschaftswurf-SG ab, um den Grad an Sicherheit zu bestimmen, der diesen Monat in diesem Königreich herrscht. Sollte dir der Wurf gelingen, verringere die Unruhe um 1 (falls der Unruhwert bereits auf 0 ist, erhältst du 1 BP aufgrund zusätzlich erwirtschafteter Waren und Dienstleistungen). Sollte der Wurf um 5 oder mehr fehlschlagen, erhöhe die Unruhe um 1W4.

Schritt 2 – Bezahle den Verbrauch: Ziehe den Verbrauch des Königreiches von den BP in der Schatzkammer ab. Solltest du den Verbrauch nicht bezahlen können, fällt der BP-Wert ins Negative. Jedes Mal, wenn du eine Unterhaltsphase mit einem negativen Wert in der Schatzkammer beendest, steigt die Unruhe um 2.

Schritt 3 – Fülle leere Verkaufsplätze für magische Gegenstände: Sollte es in einem deiner Stadtviertel Gebäude geben, welche magische Gegenstände produzieren (z.B. einen Kräuterkundler oder einen Magierturm) und diese über freie Verkaufsplätze für Gegenstände verfügen, dann würfle zufällig neue Gegenstände aus, um diese Plätze zu füllen (siehe den Abschnitt Magische Gegenstände in Ortschaften auf Seite 213).

Schritt 4 – Unruhe: Erhöhe die Unruhe um +1 pro Attribut des Königreiches (Stabilität, Treue oder Wirtschaft), das einen negativen Wert aufweist.

Während dieses Schrittes kann der Königliche Vollstrecker versuchen, die Unruhe zu senken.

Sollte die Unruhe im Reich 11 oder größer sein, verliert es ein Hexfeld nach Wahl der Anführer. Weitere Informationen hierzu findest du auf Seite 209 unter Gebietsverluste.

Sollte die Unruhe im Königreich jemals auf 20 steigen, bricht Anarchie aus. In diesem Zustand kann dein Königreich keine Aktionen durchführen und alle Ergebnisse von Stabilitäts-, Treue- und Wirtschaftswürfen werden als 0 behandelt. Um die Ordnung wiederherzustellen, wenn die Dinge erst einmal derart im Argen liegen, müssen du und die anderen Mächtigern-Anführer eine Reihe von Questen und längeren Abenteuern bestehen, um das Vertrauen der Leute in euch wiederherzustellen.

Beispiel: Jessica ist die Herrscherin eines Königreiches mit Größe 30 und Herrschaftswurf-SG 60. Unter Einbeziehung der Boni durch die Gesinnung des Reiches, die besetzten Regierungsämter und die Gebäude in den Ortschaften hat das Königreich Stabilität 56, Treue 45 und Wirtschaft 52. Die Unruhe beträgt gegenwärtig 5, der Verbrauch beträgt 5 und in der Schatzkammer befinden sich 12 BP. Während Schritt 1 der Unterhaltsphase legt Marschall Adam einen Stabilitätswurf ab, um die Stabilität des Reiches zu bestimmen; er würfelt eine 19, addiert den Stabilitätswert des Reiches (56) und zieht die Unruhe (5) ab; das Ergebnis ist 70 und somit ein Erfolg, so dass die Unruhe um 1 sinkt. In Schritt 2 Bezahlte das Königreich 5 BP, um den Verbrauch zu decken. Im Reich gibt es keine leeren Verkaufsplätze für magische Gegenstände, so dass Schritt 3 übersprungen wird. Da kein Attribut des Königreiches einen negativen Wert aufweist, steigt in Schritt 4 die Unruhe nicht. Der Königliche Vollstrecker Mark will nicht riskieren, der Treue des Reichs zu schaden, daher macht er von seinem Amt keinen Gebrauch, um die Unruhe zu senken. Am Ende dieser Phase hat das Königreich Stabilität 56, Treue 45, Wirtschaft 52, Unruhe 4, Verbrauch 5 und Schatzkammer 7 BP.

Die Erlassphase

Während der Erlassphase machst du Proklamationen zur Ausweitung des Reiches, zu Verbesserungen, zur Besteuerung, zu Festtagen usw.

Schritt 1 – Wähle die Regierung: Besetze alle leerstehenden Regierungsämter oder weise bestimmten SC oder engverbündeten NSC neue Aufgaben zu (siehe Anführerpositionen und Regierungsämter ab Seite 200).

Schritt 2 – Hexfelder beanspruchen und aufgeben: Damit dein Königreich wächst, musst du zusätzliche Hexfelder beanspruchen. Solche Hexfelder müssen an wenigstens ein anderes Hexfeld deines Königreiches angrenzen. Um ein Hexfeld zu beanspruchen, muss es erforscht und von Monstern und Gefahren befreit werden (siehe die Schritt 2 und 3 unter Gründung von Ortschaften auf Seite 212). An dieser Stelle



kannst du dann 1 BP ausgeben, um das Hexfeld zu beanspruchen. Dies erhöht die Größe des Königreiches und damit auch den Verbrauch um 1. In Tabelle 4-4: Verbesserungserlasse auf Seite 209 kannst du ablesen, wie viele Hexfelder du maximal pro Zug beanspruchen kannst.

Du kannst ein Hexfeld oder mehrere aufgeben, um die Größe deines Königreiches zu reduzieren und den Verbrauch in den Griff zu bekommen. Dies erhöht aber die Unruhe um 1 pro Hexfeld, bzw. um 4, falls sich in dem aufgegebenen Hexfeld eine Stadt befunden hat. Ansonsten funktioniert dies wie der Verlust eines Hexfeldes aufgrund von Unruhe (siehe Schritt 4 der Unterhaltsphase).

Schritt 3 – Errichte Geländeverbesserungen: Du kannst BP ausgeben, um Geländeverbesserungen wie Bauernhöfe, Straßen, Befestigungsanlagen, Minen und Steinbrüche zu bauen (siehe Geländeverbesserungen ab Seite 210).

Du kannst auch ein Hexfeld vorbereiten, um dort eine Ortschaft zu errichten. Je nach Geländeart kann dies das Fällen von Bäumen zum Inhalt haben, das Beseitigen von Felsbrocken, Anlegen von Entwässerungsgräben u.a. Anhand der Spalte für Vorbereitungskosten in Tabelle 4-6: Gelände und Geländeverbesserungen auf Seite 214 kannst du bestimmen, wie viele BP dafür nötig sind.

In Tabelle 4-4: Verbesserungserlasse auf Seite 209 kannst du ablesen, wie viele Geländeverbesserungen du pro Zug durchführen kannst.

Schritt 4 – Gründe und verbessere Städte: Du kannst in einem beanspruchten Hexfeld eine Ortschaft gründen (siehe Seite 212). In Tabelle 4-4: Verbesserungserlasse auf Seite 209 kannst du ablesen, wie viele Ortschaften du pro Zug gründen kannst.

Du kannst in jeder beliebigen Ortschaft deines Königreiches ein Gebäude errichten. Die Liste der verfügbaren Gebäudearten beginnt auf Seite 215. Wenn ein Gebäude fertiggestellt ist, dann wende seine Modifikatoren auf die Spielwerte des Königreiches an. In Tabelle 4-4: Verbesserungserlasse auf Seite 209 kannst du ablesen, wie viele Gebäude du pro Zug in deinem Reich errichten kannst. Das erste Wohnhaus, Herrenhaus, bzw. die erste Adelsvilla oder die ersten Hütten, welche du während eines Zuges errichtest, zählt nicht gegen diese Obergrenze.

Schritt 5 – Stelle Armee-Einheiten auf: Du kannst deine Armee-Einheiten erschaffen, vergrößern, ausrüsten oder mit neuen Truppen auffrischen (siehe Massenkampf auf Seite 234).

Schritt 6 – Erlasse: Wähle oder passe die Stufe deiner Erlasse an (siehe Erlasse, Seite 208).

Beispiel: In Jessicas Königreich gibt es keine vakanten Regierungämter, daher wird Schritt 1 übersprungen. Die Anführer wollen aktuell keine BP ausgeben, um die Größe zu erhöhen, so dass sie in Schritt 2 keine Hexfelder beanspruchen. In Schritt 3 errichten sie in einem der vorbereiteten Hexfelder des Reiches einen Bauernhof (Verbrauch -2, Schatzkammer -2 BP). Während Schritt 4 und 5 werden weder Verbesserungen an Ortschaften vorgenommen, noch Armeen aufgestellt. Während Schritt 6 wird ein Festtagserlass zu einem Nationalfeiertag verkündet (Treue +1, Verbrauch +1) mit einer Förderungsstufe von „Keine“ (Stabilität -1, Verbrauch +0). Mit vorausschauendem Blick auf die Einkommensphase erkennt Jessica, dass ihr Wirtschaftswurf wahrscheinlich scheitern wird (10 auf einem W20 + Wirtschaft 52 – Unruhe 4 = 58, was weniger ist als der Herrschaftswurf-SG von 60), so dass es recht wahrscheinlich ist, dass das Königreich in diesem Zug keine BP generiert. Sie beschließt, den Besteuerungserlass auf „Schwer“ zu setzen (Treue -4, Wirtschaft +3). Am Ende dieser Phase hat das Königreich Stabilität 55, Treue 42, Wirtschaft 55, Unruhe 4, Verbrauch 4 und Schatzkammer 5 BP.

HAUPTSTADT

Ein Königreich sollte eine Hauptstadt besitzen, welche quasi als der Sitz deiner Macht fungiert. Deine erste Ortschaft ist deine Hauptstadt. Solltest du eine andere Ortschaft zur Hauptstadt machen sollen, geschieht dies in Schritt 6 der Erlassphase. Deine Hauptstadt spielt in erster Linie eine Rolle, wenn dein Königreich Hexfelder verliert (siehe Seite 209). Sollte deine Hauptstadt umziehen, dann lege einen Stabilitätswurf ab; bei Erfolg steigt die Unruhe um 1, bei Misserfolg um 1W6.

Die Einkommensphase

Während der Einkommensphase kannst du die Schatzkammer füllen oder leeren und Steuern eintreiben.

Schritt 1 – Entnehmen: Die Regeln für Königreiche gestatten es dir, BP für Dinge aufzuwenden, die mit dem Regieren des Reiches in Verbindung stehen. Wenn du Ressourcen des Königreiches zu persönlichen Zwecken (z.B. einen neuen magischen Gegenstand) verwenden willst, kannst du BP einmal pro Zug aus der Schatzkammer entnehmen und in GM umwandeln. Dies hat aber auch Folgen:

Jedes Mal, wenn du BP zum persönlichen Gebrauch entnimmst, steigt die Unruhe entsprechend der Anzahl der entnommenen BP. 1 BP wird in 2.000 GM konvertiert.

Schritt 2 – Einlagern: Du kannst die Reserven des Königreiches vergrößern, indem du Münzen, Edelsteine, Juwelen, Waffen, Rüstungen, magische Gegenstände und andere Wertsachen, die du während des Abenteuerlebens findest, in die Schatzkammer legst. Jeweils 4.000 GM Gegenstandswert erhöhen die BP des Königreiches um 1. Gegenstände, die einzeln mehr als 4.000 GM kosten, müssen wie unten bei Schritt 3 beschrieben verkauft werden.

Schritt 3 – Wertsachen verkaufen: Du kannst versuchen, Gegenstände, die mehr als 4.000 GM wert sind, über die Märkte deiner Stadt zu verkaufen, um die Schatzkammer zu füllen. Du kannst pro Stadtviertel einen Gegenstand in jedem Zug verkaufen und musst dazu auswählen, in welchem Viertel der Gegenstand verkauft werden soll. Der Wert des Gegenstands kann nicht höher sein als der Verfügbarkeitswert im betreffenden Stadtviertel (siehe Seite 212).

Um einen Gegenstand zu verkaufen, halbiere seinen Preis, so wie wenn du Dinge an einen NSC für GM verkaufen würdest. Teile das Ergebnis durch 4.000, runde ab und füge das Endergebnis in BP zu deiner Schatzkammer hinzu.

Du kannst auf diese Weise keine magischen Gegenstände verkaufen, welche von Gebäuden in deinen Ortschaften hergestellt werden oder sich in diesen befinden – diese Gegenstände gehören den Eigentümern dieser Geschäfte (siehe Magische Gegenstände in Ortschaften auf Seite 213 zu weiteren Informationen).

Schritt 4 – Einkommen bestimmen: Lege zum Ende der Einkommensphase einen Wirtschaftswurf gegen deinen Herrschaftswurf-SG ab, um die Steuern einzutreiben. Bei Erfolg teile das Ergebnis durch 3, runde ab und erhöhe die BP in der Schatzkammer um das Ergebnis.

Beispiel: Jessica und die anderen Anführer müssen BP für künftige Pläne aufsparen, daher überspringen sie Schritt 1 der Einkommensphase. Sie machen sich Sorgen, während dieses Zuges vielleicht nicht genug Steuern zu erhalten, so dass sie Münzen, Edelsteine und schwächere magische Gegenstände im Gesamtwert von 8.000 GM einlagern (Schatzkammer +2 BP). Sie verkaufen keine teuren magischen Gegenstände, daher geschieht in Schritt 3 nichts. In Schritt 4 legt Kämmerer

Rob den Wirtschaftswurf zum Eintreiben der Steuern ab. Er würfelt eine 9 mit 1W20, addiert den Wirtschaftswert des Reiches (55) und zieht die Unruhe (4) ab; das Gesamtergebnis beträgt 60, so dass das Königreich 20 BP hinzugewinnt (das Ergebnis des Wirtschaftswurfs geteilt durch 3). Am Ende dieser Phase hat das Königreich Stabilität 55, Treue 42, Wirtschaft 55, Unruhe 4, Verbrauch 4 und Schatzkammer 27 BP.

Die Ereignisphase

Während der Ereignisphase kann ein zufällig bestimmtes Ereignis dein ganzes Königreich, eine einzelne Ortschaft oder auch nur ein einzelnes Hexfeld betreffen.

Es besteht eine Wahrscheinlichkeit von 25%, dass ein Ereignis eintritt (siehe Ereignisse ab Seite 220). Diese Wahrscheinlichkeit steigt auf 75%, falls in der letzten Ereignisphase nichts geschehen ist. Manche Ereignisse können mittels eines Herrschaftswurfs vereitelt, beendet oder ausgeglichen werden. Andere – z.B. ein amoklaufendes Monster – erfordern, dass du ein Abenteuer abschließt oder dich um ein Problem auf eine Weise kümmerst, die nicht in den Regeln für Königreiche abgedeckt ist.

Ferner könnte der SL ein abenteuer- oder kampagnenspezifisches Ereignis eintreten lassen. Während dieser Phase kann es auch zu anderen Ereignissen kommen wie z.B. Unabhängigkeit oder Vereinigung (siehe Seite 232).

Beispiel: Der SL würfelt auf einer Ereignistabelle und erklärt, dass ein Monster eines der Hexfelder des Königreiches angreift. Jessica und die anderen Anführer legen keinen Stabilitätswurf ab, da sie nicht riskieren wollen, zu scheitern



und so die Unruhe anzuheben, sondern begeben sich auf eine Queste, um sich mit dem Monster persönlich zu befassen. Sie besiegen die Kreatur, so dass das Ereignis keine Unruhe erzeugt. Am Ende dieser Phase sind die Spielwerte des Königreiches unverändert: Stabilität 55, Treue 42, Wirtschaft 55, Unruhe 4, Verbrauch 4 und Schatzkammer 27 BP.

ERLASSE

Erlasse sind offizielle Verlautbarungen deiner Regierung, wie du in diesem Zug das Königreich zu regieren beabsichtigst. Du könntest z.B. entscheiden, niedrige oder hohe Steuern zu verlangen, mehr oder weniger Feiertage zu begeben und wie hoch die Anstrengungen sind, die du in die Verbesserung der Infrastruktur des Königreiches stecken willst. Erlasse fallen in vier Kategorien: Besteuerung, Festtage, Förderung und Verbesserung.

Während der Erlassphase des Königreichszuges kannst du die Erlasskategorien Besteuerung, Festtage und Förderung auf jede beliebige Stufe setzen und dich entscheiden, in welchem Umfang du die möglichen Verbesserungen des Verbesserungserlasses ausnutzt. Du könntest z.B. bestimmen, dass in diesem Zug die Besteuerung minimal ist, Festtage vierteljährlich anfallen, die Förderung aggressiv sein soll und du keine Verbesserungen baust.

Besteuerungserlasse

Der Grad der Besteuerung bestimmt, wie viel Einkommen du durch Steuern während der Einkommensphase erlangst. Höhere Steuern erhöhen die Wirtschaft des Reiches und erleichtern dir Wirtschaftswürfe, um Einkommen zu generieren, sorgen zugleich aber auch für unzufriedene Bürger und senken die Treue.

Festtagserlasse

Festtage sind allgemeine Feierlichkeiten oder Kirchenfeste, welche im ganzen Königreich stattfinden. Der BP-Aufwand umfasst auch den Gewinnausfall aufgrund an Feiertagen nicht arbeitender Bürger, die Kosten für Vorbereitungen und Logistik, welche im Laufe des ganzen Jahres erfolgen, sowie die Aufwendungen für die eigentlichen Feierlichkeiten (diese jährlichen Kosten werden auf das ganze Jahr verteilt und sind im Verbrauchsmodifikator enthalten, den du jeden Zug bezahlst).

Die Anzahl an Festtagen im Jahr ist die Zahl, welche einzuhalten du versprochen hast und die das gemeine Volk daher auch im Laufe der nächsten Monate zu begeben erwartet. Sobald du die Anzahl der jährlichen Festtage veränderst, verändern sich auch die Modifikatoren für Treue und Verbrauch. Die aufgeführte Zahl geht davon aus, dass du dein Versprechen erhältst – wenn du für das kommende Jahr 12 Festtage ankündigst, sie dann aber nicht abhältst und nicht für sie bezahlst, sollte der SL die Unruhe in deinem Königreich erhöhen als Zeichen der öffentlichen Enttäuschung und Entrüstung.

Beispiel: Logan ist der Herrscher eines Königreiches, welches Probleme mit der Treue hat. Er verkündet einen Festtagserlass, dass es im nächsten Jahr 24 reichsweite öffentliche Festtage geben wird (Treue +4, Verbrauch +8). Während des zweiten Zuges sorgt er sich allerdings über die Auswirkungen des Verbrauchs auf die Schatzkammer, so dass er einen neuen Festtagserlass verkündet, dass es bis auf weiteres gar keine reichsweiten Festtage geben würde. Er verliert den bisherigen Bonus von +4 auf Treue und erhält zudem einen Malus von -1 auf Treue durch den neuen Erlass, muss aber nicht länger den Verbrauch von 8 BP jeden Zug bezahlen, der durch seinen vorgegangenen Erlass entstanden ist. Sollte er allerdings öfters

mittels Erlassen die Zahl der Festtage von hoch auf niedrig ändern, könnte der SL entscheiden, dass seine Bürger seinen Versprechungen nicht länger glauben und er aus einer hohen Anzahl per Erlass verkündeter Festtage keine Vorteile mehr erlangt, bis er endlich beständig und dahingehend berechenbar wird.

Förderungserlasse

Förderungserlasse sind Ereignisse und Handlungen, welche das Königreich nutzt, um neue Bürger anzulocken und das Wohlergehen des Reiches zu fördern. Hierzu gehören Werbekampagnen, das Bewerben von Gütern und Dienstleistungen und Propaganda, um für eine verbesserte Wahrnehmung des Reiches in der Heimat und im Ausland zu sorgen. Förderungserlasse erhöhen den Verbrauch, zugleich aber auch die Stabilität.

Verbesserungserlasse

Verbesserungserlasse sind physikalische Verbesserungen, welche du an deinem Königreich vornehmen kannst: das Gründen neuer Ortschaften, das Hinzufügen von Gebäuden zu Ortschaften, das Bauen von Straßen, das Anlegen von Einrichtungen wie Minen, um auf Bodenschätze und andere natürliche Ressourcen zurückzugreifen, und das Beanspruchen weiterer Hexfelder für dein Königreich. Die Größe deines Königreiches beschränkt die Anzahl an Verbesserungserlassen, welche du zu jedem Zug erteilen kannst – siehe Tabelle 4-4: Verbesserungserlasse. Du kannst alle Verbesserungen vornehmen, welche in der entsprechenden Zeile der Tabelle aufgeführt werden. Wenn die Größe deines Reiches z.B. 5 beträgt, kannst du jeden Zug 1 neue Ortschaft gründen, 1 neues Gebäude errichten, 2 Geländeverbesserungen anlegen und 1 weiteres Hexfeld beanspruchen.

GEBIETSVERLUSTE

Wenn du die Kontrolle über ein Hexfeld verlierst, z.B. durch Unruhe, Monsterangriffe, Angriffe eines feindlichen Königreiches o.a., verlierst du alle Vorteile aus bestehenden Geländeverbesserungen in diesem Hexfeld (z.B. durch Bauernhöfe und Straßen). Alle Ortschaften in diesem Hexfeld werden zu freien Städten, deren Loyalität weder dir, noch einem anderen Königreich gehört (siehe Freie Städte auf Seite 211). Der

SL kann bestimmen, dass Monster sich in einem aufgegebenen Hexfeld breitmachen, so dass du es erst wieder befrieden musst, solltest du es später wieder beanspruchen wollen, und dass Geländeverbesserungen mit der Zeit verrotten.

Durch den Verlust eines Hexfeldes könntest du den Kontakt zu anderen Teilen des Königreiches verlieren. Wenn du z.B. das einzige Hexfeld verlierst, welches die zu beiden Seiten eines Berges liegenden Teile des Königreiches miteinander verbindet, entstehen so zwei separate Gebiete. In diesem Fall ist das Hauptterritorium der Teil des Reiches, in dem deine Hauptstadt liegt (siehe Kasten auf Seite 207), während der Rest des Reiches zum Zweitterritorium wird. Sollte sich zu diesem Zeitpunkt keiner der Anführer des Königreiches im Zweitterritorium aufhalten, verlierst du wie oben beschrieben die Kontrolle über alle Hexfelder, aus denen das Zweitterritorium besteht.

Hält sich aber wenigstens ein Anführer des Königreiches zum Zeitpunkt dieser Spaltung im Zweitterritorium auf behältst du die Kontrolle über dieses Gebiet. Herrschaftswürfe hinsichtlich dieser Hexfelder erfolgen aber gegen eine erhöhte Unruhe: Der Unruhwert dort steigt mit der Spaltung um +1 und dann mit jedem weiteren Zug um weitere +1. Dieser separate Modifikator besteht, bis du ein Hexfeld beanspruchst, das das Zweitterritorium wieder mit dem Hauptterritorium verbindet.

Beanspruchst du ein Hexfeld, welches die Verbindung zu einem anführerlosen Zweitterritorium wiederherstellt, erlangst du die Vorteile eventueller Geländeverbesserungen in diesem Hexfeld zurück. Dir muss für jede deiner früheren Ortschaften im Zweitterritorium ein Stabilitätswurf gelingen, um sie zurückzuerlangen. Da diese Ortschaften sich deinem Reich wieder anschließen wollen, hast du zu Beginn einen Bonus von +5 auf diese Würfe. Der Bonus sinkt aber mit jedem weiteren Zug, der auf den Verlust der Kontrolle folgt, um 1 (Minimum +0).

Sollte die Größe deines Königreiches durch Unruhe, Naturkatastrophen, Angriffe oder andere Umstände auf 0 reduziert werden, riskierst du den Verlust deines Reiches. Während deines nächsten Königreichszuges musst du ein neues Hexfeld beanspruchen und eine neue Ortschaft gründen oder unter deine Kontrolle bringen. Andernfalls wird dein Königreich zerstört; solltest du ein neues Reich gründen wollen, musst du in diesem Fall ganz von vorn beginnen. Sofern der SL es nicht gestattet, dass du einige BP aus der Schatzkammer retten könntest, fängst du bei Null an.

TABELLE 4-1: FESTTAGSERLASSE

PRO JAHR	TREUE	VERBRAUCH
Keine	-1	+0 BP
1	+1	+1 BP
6	+2	+2 BP
12	+3	+4 BP
24	+4	+8 BP

TABELLE 4-2: FÖRDERUNGSERLASSE

FÖRDERUNGSSTUFE	STABILITÄT	VERBRAUCH
Keine	-1	+0 BP
Schein	+1	+1 BP
Standard	+2	+2 BP
Aggressiv	+3	+4 BP
Expansionistisch	+4	+8 BP

TABELLE 4-3: BESTEUERUNGSERLASSE

BESTEUERUNG	WIRTSCHAFT	TREUE
Keine	+0	+1
Leicht	+1	-1
Normal	+2	-2
Schwer	+3	-4
Erdrückend	+4	-8

TABELLE 4-4: VERBESSERUNGSERLASSE

REICHSGRÖSSE	NEUE ORTSCHAFTEN ¹	NEUE GEBÄUDE ²	GELÄNDEVERBESSERUNGEN	HEXFELDER BEANSPRUCHEN
01-10	1	1	2	1
11-25	1	2	3	2
26-50	1	5	5	3
51-100	2	10	7	4
101-200	3	20	9	8
201+	4	unbegrenzt	12	12

¹ Statt eine neue Ortschaft zu gründen, kann dein Königreich eine neue Armee-Einheit aufstellen (siehe Massenkampf ab Seite 234), eine bestehende Armee-Einheit vergrößern oder ausrüsten oder wieder auf volle Stärke bringen.

² Gegen dieses Limit zählen auch: ein Gebäude verbessern (z.B. einen Schrein zu einem Tempel) oder zu zerstören. Die ersten Hütten, das erste Wohnhaus, Herrenhaus oder die erste Adelsvilla, welche dein Reich in einem Zug errichtet, zählen nicht gegen das Limit.

Geländeverbesserungen

Geländeverbesserungen sind Veränderungen an einem Hexfeld, welche dem Land höheren Nutzen für dein Königreich verleihen. Es kann sich um das Anlegen von Ackerland handeln, das Graben einer Mine oder auch das Fällen eines Waldes, um Bauholz zu erlangen. Eine Verbesserung, die mit einem Sternchen (*) markiert ist, kann auf demselben Hexfeld angelegt werden wie andere Verbesserungen.

Manche Geländeverbesserungen wirken sich auf den Verteidigungswert einer Ortschaft aus, welcher im Rahmen der Massenkampfregeln genutzt wird (siehe Seite 237).

Gelände: Dieser Eintrag benennt die Arten von Hexfeldern, in denen diese Geländeverbesserung angelegt werden kann.

Effekt: Diese Zeile bestimmt, welche Auswirkungen die Geländeverbesserung auf dieses Hexfeld und manchen Fällen auf das ganze Königreich hat.

Sollte eine Verbesserung besagen, dass man sie zu einer anderen Verbesserung verbessern kann, ist dir dies möglich indem du die Kostendifferenz zwischen den beiden Verbesserungen bezahlst. Nach Abschluss des Verbesserungsprozesses, verlierst du die Vorteile der alten Verbesserung und erlangst die Vorteile der neuen Verbesserung.

Kosten: Dieser Eintrag benennt die zum Bau der Geländeverbesserung erforderlichen BP.

Aquädukt

Ein Aquädukt bringt das Wasser von Bergseen und -flüssen in die Städte des Tieflandes, wo Wasser seltener ist und nicht für die lokale Bevölkerung ausreicht. Eine fertiggestellte Reihe von Aquädukten muss ein Berg- oder Hügelhexfeld (mit einem Fluss oder See) auf der einen und ein Hexfeld mit einer Ortschaft auf der anderen Seite miteinander verbinden, um einen Vorteil zu erzeugen.

Gelände: Ein Ende muss ein Berg- oder Hügelhexfeld sein; kann ansonsten durch jede Art von Hexfeld geführt werden.

Effekt: Stabilität +1, Treue +1, gestattet in der Ortschaft den Bau von Gebäuden, welche von Wasser abhängig sind.

Kosten: Wie eine Straße, aber keine Kostenverdopplung für Hexfelder mit Flüssen (siehe Tabelle 4-6: Gelände und Geländeverbesserungen, Seite 214).

Bauernhof*

Ein Bauernhof hilft bei der Nahrungsmittelversorgung des Königreiches.

Gelände: Ebene, Hügel oder Wüste (erfordert Fluss, Kanal oder Küste)

Effekt: Der Verbrauch sinkt um 2 BP.

Kosten: Siehe Tabelle 4-6: Gelände und Geländeverbesserungen, Seite 214.

Brücke*

Mittels Brücken kannst du Straßen durch Hexfelder mit Flüssen anlegen.

Kosten: Wenn du eine Straße durch ein Hexfeld mit einem Fluss baust, umfassen die verdoppelten Kosten des Straßenbaus auch den Brückenbau. Du musst eine Brücke nicht separat bauen, sie wird hier allein zum Zweck der Referenz aufgeführt.

Fischerei*

Eine Fischerei ähnelt einem Bauernhof, liefert aber Fisch statt Getreide oder anderen Ackerfrüchten.

Gelände: Fluss, Küste, Sumpf oder Wasser

Effekt: Der Verbrauch sinkt um 1 BP.

Kosten: 4 BP

Hellweg

Ein Hellweg ist eine gepflasterte und gut gepflegte Version einer Straße. Du kannst eine Straße zu einem Hellweg verbessern. Du kannst einen Hellweg erst bauen, wenn die Größe deines Königreiches 25 überschreitet.

Gelände: Jedes Hexfeld mit einer Straße

Effekt: Stabilität +1 pro 8 Hexfelder mit Hellwegen, Wirtschaft +1 pro 4 Hexfelder mit Hellwegen; verbessert die Überlandreisegeschwindigkeit (*Grundregelwerk*, S. 171).

Kosten: Doppelte Kosten einer Straße (siehe Tabelle 4-6: Gelände und Geländeverbesserungen, Seite 214).

Kanal*

Ein Kanal ist eine künstlich angelegte Wasserstraße, welche es ermöglicht, schwere Lasten mittels Barken zu transportieren.

Gelände: Ebene, Hügel oder Wüste

Effekt: Ortschaften in einem Hexfeld mit einem Kanal behandeln das Hexfeld, als befände sich dort ein Fluss.

Kosten: Die doppelten Kosten einer Straße (siehe Tabelle 4-6: Gelände und Geländeverbesserungen, Seite 214).

Kastell*

Ein Kastell ist ein befestigtes Lager für Militärtruppen außerhalb einer Ortschaft. Du kannst einen Wachturm zu einem Kastell verbessern, was die Senkung der Unruhe zur Folge hat, als hättest du gleich ein Kastell errichtet.

Gelände: jedes Land

Effekt: Stabilität +2, Verteidigung +4, Verbrauch +1 BP; Unruhe -1 bei Fertigstellung. Sollte dieses Hexfeld später als Ortschaft genutzt werden, zählt diese Verbesserung dann jeweils einmal als die Gebäude Truppenunterkünfte und Stall.

Kosten: 24 BP

Mine

Eine Mine fördert Metalle, Kohle, Salz oder andere nützliche Materialien aus dem Boden.

Gelände: Berg, Höhlen, Hügel, Wüste

Effekt: Wirtschaft +1, +1 BP pro Zug während der Einkommensphase beim Eintreiben der Steuern.

Kosten: 6 BP

Sägemühle

Eine Sägemühle zentralisiert die Aktivitäten von Holzfüllern und macht aus Bäumen Bauholz für Gebäude und handwerkliche Tätigkeiten.

Gelände: Dschungel oder Wald

Effekt: Stabilität +1, +1 BP pro Zug während der Einkommensphase beim Eintreiben der Steuern.

Kosten: 3 BP

Steinbruch

Ein Steinbruch fördert Stein zur Bearbeitung aus dem Boden.

Gelände: Berg, Höhlen oder Hügel

Effekt: Stabilität +1, +1 BP pro Zug während der Einkommensphase beim Eintreiben der Steuern.

Kosten: 6 BP

Straße*

Eine Straße beschleunigt das Reisen innerhalb deines Königreiches und fördert den Handel. Du kannst eine Straße zu einem Hellweg verbessern.

Gelände: jedes Land

Effekt: Stabilität +1 pro 8 Hexfelder mit Straßen, Wirtschaft +1 pro 4 Hexfelder mit Straßen; verbessert die Überlandreisegeschwindigkeit (*Grundregelwerk*, S. 171).

Kosten: Siehe Tabelle 4-6: Gelände und Geländeverbesserungen, Seite 214.

Wachturm*

Über einem Wachturm flattert deine Flagge. Er dient als sicherer Ort für deine Patrouillen und markiert deine Grenzen. Ein Wachturm kann nicht auf demselben Hexfeld liegen wie ein Kastell oder ein anderer Wachturm.

Gelände: jedes Land

Effekt: Stabilität +1, Verteidigung +2; Unruhe -1 bei Fertigstellung. Sollte dieses Hexfeld später als Ortschaft genutzt werden, zählt diese Verbesserung dann als Wachturmgebäude.

Kosten: 12 BP

Besonderes Gelände

Manche Hexfelder enthalten Eigenheiten oder Ressourcen, welche sich auf die Stabilität, Treue, Wirtschaft und andere Spielwerte des Königreiches auswirken. Diese Geländeresourcen werden vom SL platziert, nicht von den Spielern oder den Spielercharakteren. Letztere sollen sie im Rahmen von Abenteuern und Erkundungen entdecken. Solche Besonderheiten können sich auf Geländeverbesserungen und Ortschaften auswirken.

Brücke: Das Hexfeld enthält bereits eine Brücke, welche über einen Wasserlauf führt. Wenn du in diesem Hexfeld eine Straße baust, musst du die Kosten des Straßenbaus nicht verdoppeln.

Fluss: Ein Fluss gestattet es, dein Königreich auf dem Wasser zu bereisen (*Grundregelwerk*, S. 171), und ermöglicht Handel und Bewässerung. Stabilität +1 pro 8 Hexfelder mit Flüssen, Wirtschaft +1 pro 4 Hexfelder mit Flüssen.

Freie Stadt: Eine Freie Stadt ist eine Ortschaft, die keinem bestehenden Königreich angehört. Ein Hexfeld mit einer Freien Stadt zu beanspruchen, ist eine exzellente Möglichkeit, dem eigenen Reich eine voll funktionsfähige Ortschaft hinzuzufügen. Um eine Freie Stadt friedlich zu beanspruchen, muss dir ein Stabilitätswurfgelingen. Misslingt dieser, befinden sich in der Ortschaft Radikale und Mächtigherrschers, wodurch die Unruhe um 1W4 steigt.

Gebäude: Das Hexfeld enthält ein verlassenes Gebäude in gutem Zustand (der SL bestimmt, worum es sich handelt). Sollest du eine Ortschaft bei diesem Gebäude errichten, kannst du es ohne Kosten in die Ortschaft integrieren; es zählt auch nicht gegen die Obergrenze an Gebäuden, welche du in diesem Zug errichten kannst.

Orientierungspunkt: Ein Orientierungspunkt ist eine Stätte großen Stolzes, der Rätsel und der Wunder. Es kann sich um einen Felsvorsprung in Form eines menschlichen Gesichtes handeln, einen rauchenden Vulkan oder einen See von ungewöhnlicher Farbe oder mit einzigartigen Eigenschaften. Der Orientierungspunkt stärkt die Moral des Königreiches. Wenn du ein Hexfeld mit einem Orientierungspunkt beanspruchst, steigt die Treue um +1. Sollte das Hexfeld zudem über eine Straße oder einen Hellweg verfügen, steigt die Treue nochmals um +1.

Ressource: Eine Ressource ist eine verfügbare Menge an etwas Wertvollem, was zu großem Wirtschaftswachstum in deinem Königreich führt. Es kann sich um exotische Hölzer, Edelmetalle, Edelsteine, seltene Kräuter, Weihrauch, Seide, Elfenbein, Felle, Salz, Farbstoffe u.a. handeln. Wenn du ein Hexfeld mit einer Ressource beanspruchst, steigt der Wirtschaftswert um +1. Wenn du in einem Hexfeld mit einer Ressource eine Mine, eine Sägemühle oder einen Steinbruch anlegst, erhalten alle Vorteile dieser Geländeverbesserung einen Bonus von +1. Wenn du einen Bauernhof oder eine Fischerei in einem Hexfeld mit einer Ressource anlegst, senkt dies den Verbrauch um zusätzlich 1 BP.

Ruine: Eine Ruine ist ein teilweise zerstörtes Gebäude. Wenn du ein Hexfeld mit einer Ruine beanspruchst und dort eine Ortschaft gründest, kannst du die Ruine als Fundament für ein passendes Gebäude verwenden (nach Maßgabe des SL); dies halbiert die Kosten dieses Gebäudes. Alternativ kannst du die Ruine auch als Baumaterialquelle nutzen und so die Kosten eines Gebäudes in diesem Hexfeld um 1W4 BP senken.

Versteck: Ein Versteck ist meistens eine Höhle oder Zufluchtsort, welcher verteidigt werden kann. Es kann als defensiver Rückzugspunkt, Lager oder auch als Wachposten oder Gefängnis genutzt werden. Wenn du ein Hexfeld mit einem Versteck beanspruchst, steigt die Stabilität um +1. Solltest du über einem Versteck einen Wachturm oder ein Kastell errichten, steigt der Verteidigungswert des Gebäudes um +1. Der SL könnte über ein Versteck auch den Zugang zu einem unterirdischen Höhlenhexfeld ermöglichen (siehe Tabelle 4-6: Gelände und Geländeverbesserungen, Seite 214).

ORTSCHAFTEN UND STADTVIERTEL

Die wichtigsten Bestandteile deines Königreiches sind die Ortschaften. Die meisten Ortschaften beginnen als kleine Dörfer. Manche wachsen mit der Zeit zu geschäftigen Städten.

Du kannst das Stadtplanraster auf Seite 226 verwenden, um Ortschaften zu planen und zu entscheiden, wo weitere Gebäude errichtet werden, wenn die Ortschaft wächst. Du solltest den Stadtplan kopieren, um mehrere Ortschaften in deinem Königreich gründen zu können.

Der Stadtplan besteht aus 9 großen Blöcken, die durch Straßen voneinander getrennt werden. Jeder Block besteht aus 4 kleineren Bauplätzen, die durch Gassen getrennt werden. Jeder Bauplatz hat eine Seitenlänge von etwa 250 m, so dass der Stadtplan selbst eine Seitenlänge von etwa 1,5 km aufweist und eine Fläche von 2,25 km² belegt. Du kannst auf jedem Bauplatz ein Gebäude errichten, das sich auf die Stabilität, Treue, Wirtschaft usw. deines Königreiches auswirkt. Die Beschreibungen möglicher Gebäude mitsamt der Boni, welche sie liefern, wenn sie einer Ortschaft hinzugefügt werden, findest du ab Seite 214.

Die meisten Ortschaften belegen nur die Fläche eines Stadtplans. Sollten alle verfügbaren Bauplätze gefüllt sein und du willst weitere Gebäude errichten oder aus anderen Gründen die Ortschaft vergrößern, zählt jeder Stadtplan der Ortschaft künftig als Stadtteilplan. Du kannst weitere Stadtteile anlegen, indem du die Kosten für die Vorbereitung des Geländes entrichtest, wie in Tabelle 4-6: Gelände und Geländeverbesserungen auf Seite 214 aufgeführt. Vergiss nicht, dass der SG von Herrschaftswürfen für dein Königreich auf der Anzahl der Stadtviertel in deinen Ortschaften basiert.

Auf den Seiten 224 und 225 findest du bildhafte Repräsentationen der Gebäudearten. Auch diese solltest du kopieren, um sie auszuscheiden und auf dem Stadtplan zu befestigen, wenn deine Ortschaft wächst.

Wie du die Gebäude in einem Stadtviertel platzierst, liegt ganz bei dir. Du kannst in der Mitte beginnen und dich zum Rand vorarbeiten oder vom Rand hin zur Mitte bauen usw. Manche Gebäude (z.B. Zunfthalle) belegen mehr als einen Bauplatz auf dem Stadtplan. Du kannst diese größeren Gebäude nur auf angrenzenden Bauplätzen errichten (zerschneide die Repräsentation des Gebäudes nicht), du kannst dabei aber auch Straßen überbauen, da diese nicht als Bauplätze zählen.

Konstruktion: Ein Gebäude wird unabhängig von seiner Größe im gleichen Zug fertiggestellt, in dem du die BP für den Bau aus gibst. Die Vorteile des Gebäudes für das Königreich kommen sofort zum Tragen. Der SL kann bestimmen, dass entsprechende Magie zum Errichten von Gebäuden (z.B. eine *Erbauungsleiter* oder die Zauber *Steinwand* und *Verarbeitung*) die Baukosten eines Gebäudes um 2 BP senken können (Minimum 0 BP). Dies ist eine einmalige Kostenreduzierung, die nur einmal pro Zug zum Tragen kommen kann, egal wie viel Magie du einsetzt.

Einwohner: Die Einwohnerzahl einer Ortschaft entspricht grob der Anzahl der belegten Bauplätze innerhalb der Stadtviertel x 250. Eine Ortschaft, die aus nur einem Stadtviertel besteht, dessen Stadtplan 36 belegte Bauplätze aufweist, besitzt etwa 9.000 Einwohner.

Verfügbarkeit: Mittels des Verfügbarkeitswertes einer Ortschaft wird bestimmt, welche magischen Gegenstände dort problemlos erworben werden können. Es besteht eine Chance von 75%, dass jeder Gegenstand dieses oder geringeren Wertes in der Ortschaft zum Verkauf steht. Bei einer frischgegründeten Ortschaft ist der Verfügbarkeitswert 0 GM. Bestimmte Gebäude, z.B. ein Marktplatz oder eine Schenke, erhöhen den

Verfügbarkeitswert ihrer Ortschaft. Der Verfügbarkeitswert kann aber niemals die in Tabelle 4-5: Größe von Ortschaften und Verfügbarkeit aufgeführten Werte überschreiten, sofern nicht besondere, vom SL bestimmte Umstände vorliegen.

Verteidigung: Der Verteidigungswert einer Ortschaft findet im Rahmen der Regeln für Massenkämpfe Anwendung (siehe Seite 237). Er entfaltet nur eine Bedeutung, wenn die Ortschaft angegriffen wird. Du kannst die Verteidigung einer Ortschaft mittels bestimmter Strukturen verbessern, z.B. Stadtmauern.

TABELLE 4-5: GRÖÖE VON ORTSCHAFTEN UND VERFÜGBARKEIT

EINWOHNERZAHL	GRÖÖE DER ORTSCHAFT	VERFÜGBARKEIT
Unter 21	Weiler	50 GM
21–60	Nest	200 GM
61–200	Ansiedlung	500 GM
201–2.000	Kleines Dorf	1.000 GM
2.001–5.000	Großes Dorf	2.000 GM
5.001–10.000	Kleinstadt	4.000 GM
10.001–25.000	Großstadt	8.000 GM
Über 25.000	Metropole	16.000 GM

GRÜNDUNG VON ORTSCHAFTEN

Ehe du ein eigenes Königreich aus dem Boden stampfen kannst, benötigst du eine Operationsbasis, welche ein Fort, ein Dorf oder eine andere Siedlung sein könnte. An diesem Ort kannst du dich zwischen den Abenteuern ausruhen und deine Bürger wissen, dass sie dich dort finden können, wenn sie deine Hilfe benötigen oder die Steuern bezahlen wollen. Sobald du ein Königreich gegründet hast, willst du höchstwahrscheinlich weitere Ortschaften gründen, damit dein Reich wächst und gedeiht. Zum Gründen einer neuen Ortschaft musst du die folgenden Schritte ausführen. Solltest du stattdessen versuchen, eine bereits bestehende Ortschaft deinem Königreich hinzuzufügen, dann sieh dir den Abschnitt „Freie Städte“ auf Seite 211 an.

Schritt 1 – Sammle Mittel: Du wirst Geld und Ressourcen in Form von Baupunkten benötigen (siehe Seite 198).

Schritt 2 – Erkunde und befriede ein Hexfeld: Du musst das Hexfeld erkunden, in dem du eine Ortschaft gründen willst. Siehe hierzu die Spalte Erkundungszeitaufwand in Tabelle 4-6: Gelände und Geländeverbesserungen, wie lange dies dauert. Nach der Erkundung musst du es von gefährlichen Monstern und anderen Gefahren befreien. Wie lange dies wiederum dauert, hängt von der Art der Bedrohungen ab, und wird meistens in Form von Abenteuern ausgeführt.

Schritt 3 – Beanspruche das Hexfeld für dich:

Wenn du das Hexfeld erkundet und befriedet hast und über BP verfügst, kannst du das Feld beanspruchen. Dies kostet 1 BP und repräsentiert die Einrichtung einfachster Infrastrukturen in Form von Wegen, Patrouillen, einer Zeltstadt usw. Dies macht das Hexfeld zum Teil deines Königreiches (oder zur Keimzelle deines Königreiches).

Schritt 4 – Bereite den Bauplatz vor: Um in einem beanspruchten Hexfeld eine Ortschaft zu gründen, musst du es dafür vorbereiten. Je nach Ortslage kann dies das Füllen von Bäumen, Versetzen von Felsen, Graben von Kloaken u.a. umfassen. Siehe die Spalte für Vorbereitungskosten in Tabelle 4-6: Gelände und Geländeverbesserungen hinsichtlich der BP-Kosten.



Sollte das Hexfeld, in dem du die Ortschaft gründen willst, einen Fluss, Kanal, See, ein anderes großes Gewässer oder eine Küstenlinie enthalten, musst du festlegen, welche Ränder deiner Ortschaft ans Land und welche ans Wasser (Flussufer, Seeufer oder Meeresufer) grenzen. Manche Arten von Gebäuden, z.B. Mühlen, Piers und Häfen, müssen ans Wasser angrenzen.

Eine neue Ortschaft besteht aus einem Stadtviertel, welches mittels des Stadtplans auf Seite 226 repräsentiert wird. Markiere die vier Ränder des Plans entsprechend als Land oder Wasser.

Schritt 5 – Errichte die ersten Gebäude: Errichte in deiner Ortschaft 1 Gebäude und bezahle dessen Kosten in BP; die möglichen Gebäudearten sind auf den Seite 215-220 aufgeführt. Wenn dies die erste Ortschaft deines Königreiches ist, solltest du mit einem Gasthof, Schrein, Kloster oder Wachturm beginnen. Ferner kannst du noch 1 Wohnhaus, Herrenhaus, Adelsvilla oder Hütten erwerben und bauen. Sollte dein erstes Gebäude in der Ortschaft ein Gasthof sein, musst du 1 Wohnhaus oder Hütten daneben errichten, da ein Gasthof voraussetzt, dass es an ein Wohnhaus oder an Hütten angrenzt.

Mit Abschluss dieses Schrittes hast du deine Ortschaft gegründet! Sollte es deine erste Ortschaft sein, gilt sie als die Hauptstadt deines Königreiches (siehe Seite 207).

Magische Gegenstände in Ortschaften

Neben den üblicherweise verfügbaren Gegenständen in einer Ortschaft, welche über die Verfügbarkeit bestimmt werden (siehe Seite 212), erhöhen manche Gebäude die Wahrscheinlichkeit, dass spezielle oder ungewöhnliche magische Gegenstände zum Verkauf stehen.

Verkaufsplätze für magische Gegenstände erhalten: Wenn du eines dieser Gebäude errichtest, dann hake die passenden Kästchen im Abschnitt Magische Gegenstände auf dem Stadtplan ab. Dies bedeutet, dass die Ortschaft einen Verkaufsort für einen Gegenstand dieser Art erlangt hat.

Verkaufsplätze für magische Gegenstände füllen: In Schritt 3 der Unterhaltungsphase würfelst du, um leere Verkaufsplätze für magische Gegenstände in jedem Stadtviertel zu füllen. Würfle mit W% bei jedem Stadtviertel, in dem ein leerer Verkaufsort existiert; sollte das Viertel mehrere leere Verkaufsplätze besitzen, dann wähle einen davon zufällig aus. Es besteht eine Chance von 50% (51-100), dass ein passender magischer Gegenstand in diesem Verkaufsort verfügbar wird. Der Preis dieses Gegenstandes kann den Verfügbarkeitswert der Ortschaft nicht überschreiten (würfle erneut, sollte der Preis des Gegenstandes über der Verfügbarkeit liegen).

Beispiel: Jessicas Ortschaft hat einen Verfügbarkeitswert von 200 GM. Im letzten Zug hat sie einen Kräuterkundler erbaut, wodurch die Ortschaft einen Verkaufsort für schwächere Zaubersprüche erlangt hat. In der Unterhaltungsphase dieses Zuges würfelt sie mit W% und erzielt 62 – folglich kann sie zufällig einen schwächeren Zauberspruch auswürfeln, um den leeren Verkaufsort der Ortschaft zu füllen. Sie würfelt auf Tabelle 15-12: Zaubersprüche im *Grundregelwerk* auf Seite 478 und erzielt ein Ergebnis von 45, also einen Zauberspruch des 1. Grades. Hätte sie etwas erwürfelt, dessen Verkaufspreis die Verfügbarkeit ihrer Ortschaft von 200 GM übersteigt, hätte sie den Wurf wiederholen müssen, bis das Ergebnis zur Verfügbarkeit gepasst hätte. Sobald ein magischer Gegenstand auf diese Weise für eine Ortschaft ausgewürfelt wurde, bleibt er auf dem Markt, bis ihn jemand kauft.

Im *Ausrüstungskompandium* findest du umfassende Tabellen zum Auswürfeln zufälliger magischer Gegenstände für bestimmte Ausrüstungsplätze und Preisbereiche. Diese Tabellen sind teilweise leichter zu nutzen als die Tabellen für magische Gegenstände im *Grundregelwerk*.

WASSER UND INSELN BEANSPRUCHEN

Wenn du ein Hexfeld für dich beanspruchst, welches einen Teil eines Ozeans oder Sees enthält, umfasst dein Anspruch auch den Teil des Gewässers, der in diesem Hexfeld liegt. Dein Königreich kontrolliert somit automatisch einen kleinen Teil des Gewässers in Küstennähe. Da jedes neue, von dir beanspruchte Hexfeld an ein Hexfeld deines Königreiches angrenzen muss, musst du dazwischenliegende Meereshexfelder erkunden und befrieden, wenn du Land jenseits des Wassers (z.B. eine Insel) beanspruchen willst. Deine Erkundungen umfassen dabei nur die Wasseroberfläche, da du nach gefährlichen Riffen, nicht auf Karten auftauchenden Inseln usw. suchst. Der SL könnte den Unterwasserteil eines Hexfeldes als separates Hexfeld behandeln, so wie z.B. auch ein Netzwerk großer Höhlen unter einem Hexfeld als eigenes Hexfeld zählen könnte. Auf diese Weise könnte ein Dorf des Meervolkes oder der Sahuagin in (oder eher unter) deinem Königreich gedeihen, ohne dass du davon weißt.

Verkaufsplätze für magische Gegenstände leeren: Sollte dir ein magischer Gegenstand nicht gefallen, den eine Ortschaft hervorgebracht hat, gibt es drei Möglichkeiten, einen unerwünschten Gegenstand loszuwerden und den Verkaufsort wieder freizumachen:

Du kannst den Gegenstand mit eigenen GM erwerben, wodurch er zu deinem Eigentum wird und du beliebig mit ihm verfahren kannst (d.h. du kannst ihn benutzen, zum halben Einkaufspreis wieder für Gold verkaufen, ihn während der nächsten Einkommensphase in die Schatzkammer legen, einen deiner Gefolgsleute damit belohnen usw.).

Du kannst aber auch die Wirtschaft deines Königreiches so manipulieren, dass ein NSC zum Erwerb des Gegenstandes ermutigt wird (z.B. ein zufällig auf der Durchreise befindlicher Abenteurer). Während Schritt 3 der Einkommensphase kannst du einen Wirtschaftswurf pro gefüllten Verkaufsort ablegen, den du geleert sehen möchtest. Pro jedem weiteren Wirtschaftswurf dieser Art in derselben Phase sinkt die Wirtschaft des Reichs um 1, da diese Manipulationen ihr schaden und eigentlich nur dazu dienen sollten, unerwünschte Gegenstände loszuwerden. Scheitert der Wurf, geschieht nichts, gelingt er, dann lösche den Gegenstand aus dem Verkaufsort. Während der nächsten Unterhaltungsphase kannst du versuchen, den leeren Verkaufsort wieder zu befüllen. Aus dem Verkauf des Gegenstandes erlangst du weder GM noch BP; der Erlös geht an den Eigentümer des Gebäudes, der ihn nutzt, um den nächsten Gegenstand zu erwerben oder herzustellen.

Schließlich kannst du noch BP ausgeben (1 BP = 2.000 GM), um den Gegenstand zu erwerben. Solltest du ihn dann selbst benutzen gilt dies als BP aus der Schatzkammer zu persönlichen Zwecken entnehmen (siehe Seite 207). Solltest du es auf eine Weise benutzen, durch welche du oder andere SC nicht direkt profitieren, z.B. indem du damit einen Helden deiner Armee auszeichnest oder es einer Ortschaft als religiöses oder historisches Artefakt zukommen lässt, wird der Kauf wie andere Aufwendungen des Königreiches behandelt, dass heisst die Unruhe steigt nicht und die Treue sinkt auch nicht.

Gebäude

Ortschaften werden durch das Errichten von Gebäuden verbessert, welche dem Königreich im Allgemeinen und der

Ortschaft im Besonderen Boni bringen. Auf den Seiten 224 und 225 findest du grafische Repräsentationen für diese Gebäude, welche ab Seite 214 beschrieben werden. Bei manchen Gebäuden kommt es auch zu Überschneidungen mit den Regeln für Massenkämpfe (z.B. Befestigungen [Seite 237] und Reservearmeen [Seite 246]).

Abriss: Wenn auf einem Bauplatz ein Gebäude steht, kannst du es abreißen, um für einen Neubau Platz zu schaffen. Dies kostet 1 BP. Du kannst ein neues Gebäude während desselben Zuges errichten, in dem du den Bauplatz freigemacht hast. Du erhältst keine BP für abgerissene Gebäude zurück (siehe aber Wiederaufbau).

Wiederaufbau: Solltest du ein Gebäude derselben Art in einem zerstörten Bauplatz (s.u.) wiederaufbauen, werden die Baukosten halbiert, da du einen Teil des Materials wiederverwerten kannst. Solltest du eine andere Art von Gebäude auf dem Bauplatz errichten, dann reduziere die Kosten des neuen Gebäudes um 25% der Baukosten des alten Gebäudes (Minimum 1 BP). Solltest du kleinere Gebäude anstelle eines Gebäudes errichten, das sich über mehrere Bauplätze erstreckt hat, dann verteile diese Verbilligung gleichmäßig auf alle neuen Gebäude. Wenn du beispielsweise eine Akademie abreißt und auf den von dieser bisher belegten Bauplätzen ein Herrenhaus und ein Luxuswarengeschäft errichtest, sparst du bei jedem dieser Gebäude 6 BP ein (25% von 52 BP = 13 BP, welche gleichmäßig zwischen den beiden Gebäuden aufgeteilt werden).

Zerstörte Bauplätze: Sollten durch ein Ereignis oder eine plündernde Armee ein oder mehrere Bauplätze zerstört werden, sorgen diese Verheerungen für Unruhe. Die Unruhe steigt um +1 pro zerstörtem Bauplatz.

Gebäudebeschreibungen

Gebäude werden mit Hilfe des folgenden Formats beschrieben:

Gebäudename: Die Art der Gebäude auf diesem Bauplatz. In den meisten Fällen repräsentiert ein belegter Bauplatz zahlreiche Gebäude dieser Art statt nur eines einzelnen.

Kosten: Die Baukosten in BP.

Bauplätze: Die Anzahl der Bauplätze auf dem Stadtplan, welche das Gebäude belegt.

Königreich: Gebäudemodifikatoren für Stabilität, Treue und Wirtschaft sind kumulativ, wirken sich auf dein ganzes Reich aus und wirken fortlaufend (nicht wiederholend). Modifikatoren der Unruhe treten nur einmal mit Fertigstellung des Gebäudes in Kraft. Diese Kategorie führt auch alle Boni auf den Ruhmwert auf (siehe Ruhm und Verruf auf Seite 232), die aus dem Gebäude erwachsen.

Vergünstigung: Manche Gebäude halbieren die Baukosten einer anderen Gebäudeart in derselben Ortschaft. Diese Vergünstigung gilt nur für das erste errichtete Gebäude, das in diesem Eintrag aufgeführt wird. Eine Akademie halbiert z.B. die Baukosten der nächsten Bibliothek in dieser Ortschaft. Solltest du eine weitere Bibliothek errichten, musst du die normalen Baukosten entrichten. Sollten zwei Gebäude dieselbe Vergünstigung bewirken, kann eine Vergünstigung nur auf ein neues Gebäude angewendet werden – du könntest aber zwei Gebäude errichten, die beide von den Vergünstigungen betroffen sind. Marktplatz und Theater halbieren beispielsweise beide die Baukosten eines Gasthofes; sollte es in deiner Ortschaft also einen Marktplatz und ein Theater geben, dann kannst du jeweils zwei Gasthäuser zum halben Preis errichten

TABELLE 4-6: GELÄNDE UND GELÄNDEVERBESSERUNGEN

GELÄNDE	ERKUNDUNGS-ZEITAUFWAND ¹	VORBEREITUNGS-ZEIT ²	VORBEREITUNGS-KOSTEN ³	BAUERNHOF-KOSTEN ⁴	STRASSEN-BAUKOSTEN ^{5, 6}
Berge	3 Tage	4 Monate	12 BP	—	4 BP
Dschungel	2 Tage	4 Monate	12 BP	—	4 BP
Ebenen	1 Tag	Augenblicklich	1 BP	2 BP	1 BP
Höhlen ⁷	3 Tage	3 Monate	8 BP	—	4 BP
Hügel	1 Tag	1 Monat	2 BP	4 BP	3 BP
Küste ⁸	Speziell	Speziell	Speziell	Speziell	Speziell
Sumpf	3 Tage	3 Monate	8 BP	—	4 BP
Wald	2 Tage	2 Monate	4 BP	—	2 BP
Wasser	2 Tage	—	—	—	—
Wüste	2 Tage	1 Monat	4 BP	8 BP	4 BP

1 Die Zeit für die Erkundung ist die typische Anzahl an Tagen, die ein Spähtrupp benötigt, um ein Hexfeld dieser Art zu erkunden. Dabei wird von einer Gruppenbewegungsrate von 9 m ausgegangen. Sollte die Gruppenbewegungsrate davon abweichen, dann siehe Tabelle 3-2: Erkundungszeit (1 Hexfeld) auf Seite 147. Behandle hinsichtlich des Zeitaufwandes Höhlen als Berge und Dschungel als Sümpfe. Nimm keine Anpassung der Bewegungsrate für Wasserhexfelder vor, da schon davon ausgegangen wird, dass die Gruppe ein Boot oder ein anderes Wasserfahrzeug benutzt und nicht selbst schwimmt.

2 Die Vorbereitungszeit repräsentiert die Monate erforderlicher Arbeiten beginnend mit dem aktuellen Zug, die nötig sind, um das Hexfeld zur Besiedlung vorzubereiten. Im Falle von Ebenen können noch im selben Monat Gebäude errichtet werden.

3 Die Vorbereitungskosten stehen für die BP-Kosten, ein Hexfeld dieser Art zu roden oder anderweitig freizumachen, um dort eine Ortschaft gründen zu können.

4 Bauernhofkosten stehen für den BP-Aufwand, der erforderlich ist, um ein Hexfeld für den Ackerbau einzurichten. Ein Bauernhof muss sich in einem Hexfeld mit einem Fluss, Kanal, See oder Sumpf befinden oder an ein solches Hexfeld oder an wenigstens 2 weitere Hexfelder mit bestehenden Bauernhöfen angrenzen.

5 Straßenbaukosten repräsentieren die BP-Kosten, um eine Straße zu bauen, welche durch ein Hexfeld führt und mit allen angrenzenden Hexfeldern verbunden ist. Ein Königreich ab Größe 26 kann einen Hellweg bauen oder eine Straße zu einem Hellweg verbessern.

6 Sollte das Hexfeld Flüsse enthalten, dann verdopple die genannten Strassenbaukosten, um dem Umstand Rechnung zu tragen, dass Brücken gebaut werden müssen.

7 Dies ist ein großes System aus Höhlen und unterirdischen Gängen und Tunneln, welches man in jeder Geländeart mit Ausnahme von Sümpfen finden kann. Es funktioniert als zusätzliches Hexfeld, welches unterirdisch unter dem Oberflächenhexfeld existiert.

8 Behandle dies hinsichtlich aller Zwecke wie die angrenzende Landgeländeart.

(der Marktplatz halbiert die Baukosten des einen Gasthofes und das Theater die Baukosten des anderen).

Einschränkungen: Dieser Eintrag führt auf, ob es eine Obergrenze gibt, wie viele Gebäude dieser Art du errichten kannst, ob besondere Anforderungen für benachbarte Gebäude bestehen oder ob bestimmte Gebäude nicht benachbart errichtet werden dürfen.

Von den meisten Gebäuden kannst du beliebig viele in einer Ortschaft erbauen, einige können aber nur in begrenzter Anzahl pro Ortschaft oder Stadtviertel errichtet werden. Beispielsweise kann eine Ortschaft nur über eine Arena verfügen.

Manche Gebäude setzen voraus, dass du sie benachbart zu wenigstens einem oder zwei Gebäuden einer bestimmten Gebäudeart oder angrenzend an ein Merkmal der Ortschaft errichtest. Ein Laden oder ein Wirtshaus muss beispielsweise neben einem Wohnhaus oder Herrenhaus errichtet werden. Das erforderliche angrenzende Gebäude erfüllt nur die Voraussetzungen für ein Gebäude: Wenn du z.B. einen Laden und ein Wohnhaus nebeneinander erbaut hast, kann das Wohnhaus nicht als Voraussetzung für einen weiten Laden oder auch ein Wirtshaus erhalten; du musst ein neues Wohnhaus errichten, welches dann als Voraussetzung für den neuen Laden oder das neue Wirtshaus fungiert.

Manche Gebäude können nicht zu bestimmten anderen Gebäuden benachbart errichtet werden: Du kannst z.B. keine Gerberei neben einem Wohnhaus, einem Herrenhaus, einer Adelsvilla oder Hütten errichten. Wenn du einen Bauplatz für ein solches Gebäude nutzen willst, musst du gegebenenfalls erst alle nicht zulässigen Nachbargebäude abreißen (siehe Abriss auf Seite 214).

Falls du es beim Bau einer bestimmten Art von Gebäuden in einer Siedlung übertreiben solltest, sollte der SL Ereignisse eintreten lassen, welche diese Praxis nicht weiter ermutigen. Eine Ortschaft mit zu vielen Müllhalden zieht z.B. Angriffe von Otyughen und Werratten an, während eine Ortschaft mit zu vielen Friedhöfen häufig von Untoten „besucht“ wird. Dies sollte allerdings nicht passieren, wenn du zu viele Wohnhäuser, Parks, Hütten oder Wasserstraßen baust oder anlegst.

Verbesserung von/zu: Manche Gebäude können zu einer verbesserten Form des Gebäudes erweitert werden, z.B. ein Schrein zu einem Tempel. Um ein Gebäude zu verbessern, bezahlst du die Differenz der BP-Kosten zwischen dem neuen Gebäude und dem existierenden Gebäude. Entferne die Modifikatoren des alten Gebäudes und bringe die Modifikatoren des neuen Gebäudes zur Anwendung. Eine Verbesserung eines Gebäudes zählt gegen die Anzahl an Gebäuden, welche du während eines Zuges errichten kannst. Du kannst ein Gebäude nicht verbessern, wenn die Verbesserung mehr Bauplätze benötigt als das alte Gebäude und auf dem Stadtplan der erforderliche Platz nicht verfügbar ist.

Speziell: Dieser Eintrag führt alle andere Effekte auf, die das Gebäude gegebenenfalls entfaltet, z.B. Erhöhung des Verteidigungswertes der Ortschaft, des Verfügbarkeitswertes (siehe Seite 212) oder des Ausstoßes einer nahen Mine.

Magische Gegenstände: Dieser Eintrag führt alle Verkaufsplätze für magische Gegenstände auf, die das Gebäude möglicherweise erzeugt, und die während der Unterhaltungsphase gefüllt werden könnten (siehe Magische Gegenstände in Ortschaften auf Seite 213). Sollte ein Gebäude mehrere Optionen innerhalb einer Kategorie aufzuführen (z.B. „1 schwacher Zaubertrank oder wunderbarer Gegenstand“), besteht für jede Option dieselbe Wahrscheinlichkeit.

Ortschaft: Dieser Eintrag führt Modifikatoren für die Spielwerte von Siedlungen (siehe *Spielleiterhandbuch*, S. 200) auf, welche bestimmte Fertigkeiten innerhalb der Ortschaft beeinflussen (aus

ERFAHRUNG DURCH REGIEREN

Wenn das Königreich wächst, erhält die Gruppe jedes Mal Erfahrungspunkte, wenn erstmals eines der folgenden Ereignisse eintritt:

- Gründung eines Königreiches:** 2.400 EP
- Gründung einer Hauptstadt:** 1.200 EP
- Das Königreich erreicht Größe 11:** 2.400 EP
- Das Königreich erreicht Größe 26:** 4.800 EP
- Das Königreich erreicht Größe 51:** 9.600 EP
- Das Königreich erreicht Größe 101:** 12.800 EP
- Das Königreich erreicht Größe 151:** 25.600 EP
- Das Königreich erreicht Größe 201:** 76.800 EP
- In einer Ortschaft sind 4 Bauplätze befüllt:** 1.600 EP
- In einer Ortschaft sind 16 Bauplätze befüllt:** 4.800 EP
- In einer Ortschaft sind 36 Bauplätze befüllt:** 12.800 EP

Gründen der Einfachheit werden Ortschaft und Siedlung synonym benutzt). Diese Modifikatoren wirken fortlaufend, kommen aber bei Fertigkeitswürfen innerhalb der Ortschaft zur Anwendung, nicht in anderen Ortschaften im selben Hexfeld oder anderswo im Königreich). Beachte, dass auch Ortschaften ein Wirtschaftsattribut besitzen, um ihre Produktivität zu beschreiben – wird daher in diesem Eintrag von Wirtschaft gesprochen, bezieht sich dies stets auf die Ortschaft, nicht auf das Königreich.

ADELSVILLA 24 BP, 2 BAUPLÄTZE

Königreich Stabilität +1, Treue +1, Wirtschaft +1; Ruhm +1
Vergünstigung Exotischer Handwerker, Herrenhaus, Luxuswarengeschäft
Verbesserung von Herrenhaus
Ortschaft Gesellschaft +1
 Ein ausgedehntes Herrenhaus mit hochherrschaftlichem Garten, in dem die Familie eines Adligen und ihre Diener leben.

AKADEMIE 52 BP, 2 BAUPLÄTZE

Königreich Treue +2, Wirtschaft +2
Vergünstigung Bibliothek, Magieladen, Magierturm
Verbesserung von Bibliothek; **Verbesserung zu** Universität
Magische Gegenstände 3 schwache Schriftrollen oder wundersame Gegenstände, 2 durchschnittliche Schriftrollen oder wundersame Gegenstände
Ortschaft Gesellschaft +2, Wirtschaft +1, Wissen +2; erhöht den Wissensbonus um +2 hinsichtlich Fragen in Bezug auf eine Berufs- oder Wissensfertigkeit
 Eine Institution der hohen Gelehrsamkeit.

ALCHEMIST 18 BP, 1 BAUPLATZ

Königreich Wirtschaft +1
Einschränkungen Muss benachbart zu 1 Wohnhaus gebaut werden
Speziell Verfügbarkeit +1.000 GM
Magische Gegenstände 1 schwacher Zaubertrank oder wunderbarer Gegenstand
 Das Labor und Heim eines Herstellers von Giften, Zaubertränken oder alchemistischen Gegenständen.

ARENA 40 BP, 4 BAUPLÄTZE

Königreich Stabilität +4; Ruhm +1
Vergünstigung Tanzboden, Garnison, Gasthof, Stall, Theater
Einschränkungen 1 pro Ortschaft
Verbesserung von Theater
Ortschaft Verbrechen +1
 Ein großes öffentliches Gebäude für Wettkämpfe und Gruppensportarten.

BANK 28 BP, 1 BAUPLATZ
Königreich Wirtschaft +4
Speziell Verfügbarkeit +2.000 GM
 Ein sicheres Gebäude zum Einlagern von Wertsachen, wo zudem Kredite vergeben werden.

BARDENSCHULE 40 BP, 2 BAUPLÄTZE
Königreich Stabilität +1, Treue +3, Wirtschaft +1; Ruhm +1
Vergünstigung Bibliothek, Museum, Theater
Magische Gegenstände 2 schwache Schriftrollen oder wundersame Gegenstände
 Ein Zentrum des künstlerischen Lernens. Der Unterricht umfasst auch Nachforschungen zu historischen Themen.

BIBLIOTHEK 6 BP, 1 BAUPLATZ
Königreich Treue +1, Wirtschaft +1
Verbesserung zu Akademie
Ortschaft Wissen +1
 Ein großes Gebäude mit einem Bücherarchiv.

BRAUEREI 6 BP, 1 BAUPLATZ
Königreich Stabilität +1, Treue +1
 Ein Gebäude, in dem Bier gebraut, Wein gekeltert oder ähnliches getan wird.

BRÜCKE 6 BP, 1 BAUPLATZ
Königreich Wirtschaft +1
Speziell Wird auf demselben Bauplatz errichtet wie ein Fluss oder eine Wasserstraße
 Ermöglicht das Reisen über einen Fluss oder eine Wasserstraße und erleichtert den Transport von Waren.

BURG 54 BP, 4 BAUPLÄTZE
Königreich Stabilität +2, Treue +2, Wirtschaft +2, Unruhe -4; Ruhm +1
Vergünstigung Adelsvilla, Rathaus
Einschränkungen 1 pro Ortschaft
Speziell Verteidigung +8
 Das Zuhause des Oberhauptes der Ortschaft oder das Herz der Stadtverteidigung.

DENKMAL 6 BP, 1 BAUPLATZ
Königreich Treue +1, Unruhe -1
 Ein örtliches Denkmal wie ein Glockenturm, die Statue des Gründers der Ortschaft, eine große Gruft oder eine öffentliche Kunstausstellung.

EWIGER SPRINGBRUNNEN 5 BP
Einschränkungen Ortschaft muss über ein Gebäude verfügen, welches durchschnittliche magische Gegenstände herstellen kann
Speziell Kann auf demselben Bauplatz errichtet werden wie eine Burg, ein Denkmal, eine Kathedrale, ein Marktplatz, ein Park oder ein Rathaus.
 Dieser Springbrunnen wird um mehrere *Unerschöpfliche Wasserkaraffen* herum gebaut und liefert eine unerschöpfliche Frischwasserquelle.

EXOTISCHER HANDWERKER 10 BP, 1 BAUPLATZ
Königreich Stabilität +1, Wirtschaft +1
Einschränkungen Muss benachbart zu 1 Wohnhaus gebaut werden
Magische Gegenstände 1 schwacher Ring, Zauberstab oder wundersamer Gegenstand
 Das Geschäft und Zuhause eines Juweliers, Bastlers, Glasbläfers oder ähnlichem.

FREMDENVIERTEL 30 BP, 4 BAUPLÄTZE
Königreich Stabilität -1, Wirtschaft +3
Speziell Erhöht den Wert von Handelsrouten (siehe Handelserlasse auf Seite 231) um 5% (Maximum 100%)
Ortschaft Gesellschaft +2, Verbrechen +1, Wissen +1
 Ein Bereich mit vielen Ausländern, aber auch Läden und Dienstleistern, die an ihnen verdienen.

FRIEDHOF 4 BP, 1 BAUPLATZ
Königreich Treue +1
 Ein Stück Land, um die Toten zu begraben und zu ehren.

GARNISON 28 BP, 2 BAUPLÄTZE
Königreich Stabilität +2, Treue +2, Unruhe -2
Vergünstigung Gefängnis, Kornspeicher, Stadtmauer
Verbesserung von Kaserne
 Ein großes Gebäude, in dem Armeen untergebracht, Wachen ausgebildet und Milizangehörige rekrutiert werden können.

GASTHOF 10 BP, 1 BAUPLATZ
Königreich Treue +1, Wirtschaft +1
Einschränkungen Muss benachbart zu 1 Wohnhaus gebaut werden
Speziell Verfügbarkeit +500 GM
Ortschaft Gesellschaft +1
 Ein Ort, an dem Besucher sich ausruhen können.

GEFÄNGNIS 14 BP, 1 BAUPLATZ
Königreich Stabilität +2, Treue +2, Unruhe -2
Ortschaft Gesetz +1, Verbrechen -1
 Ein befestigtes Gebäude, in dem Kriminelle oder gefährliche Monster eingesperrt werden.

GERBEREI 6 BP, 1 BAUPLATZ
Königreich Stabilität +1, Wirtschaft +1
Einschränkungen Kann nicht benachbart zu Adelsvilla, Herrenhaus, Hütten oder Wohnhaus errichtet werden
Ortschaft Gesellschaft -1
 Ein Gebäude, in dem Felle, Häute und Leder bearbeitet werden.

GISSEREI 16 BP, 2 BAUPLÄTZE
Königreich Stabilität +1, Wirtschaft +1, Unruhe +1
Vergünstigung Schmiede
Einschränkungen Muss benachbart an eine ans Wasser angrenzende Stadtteilgrenze errichtet werden
Speziell Erhöht einmal den Wirtschaftsbonus und monatlich die BP, welche jeden Zug durch eine Mine erlangt werden, um +1, sofern die Mine mittels einer Straße oder eines Flusses mit dieser Ortschaft verbunden ist.
Ortschaft Wirtschaft +1
 Verarbeitet Erz und veredelt es zu Fertigmetallen.



GRABEN **2 BP**
Königreich Unruhe -1 (einmal pro Ortschaft)
Einschränkungen Muss benachbart zu einer Stadtteilgrenze errichtet werden, welche an Land angrenzt
Speziell Verteidigung +1; kann nicht durch Belagerungswaffen beschädigt werden
 Dies ist eine Verteidigungsanlage entlang einer Stadtteilgrenze in Form eines offenen oder mit Wasser gefüllten Grabens, an dem häufig eine niedrige Mauer oder ein Wall stadtsseitig entlangführt. Der SL kann gestatten, dass ein Fluss oder ähnliche natürliche Begebenheit auf einer oder mehreren Seiten eines Stadtteils als Wassergraben fungieren kann.

HAFEN **90 BP, 4 BAUPLÄTZE**
Königreich Wirtschaft +4
Vergünstigung Marktplatz, Pier, Schwarzmarkt, Zunfthalle
Einschränkungen Muss benachbart zu einer Stadtteilgrenze errichtet werden, welche an Wasser angrenzt, 1 pro Ortschaft
Verbesserung von Pier
Speziell Verfügbarkeit +4.000 GM; halbiert den Malus auf Treue für Besteuerungserlasse
Magische Gegenstände 2 schwache wundersame Gegenstände, 1 durchschnittlicher wundersamer Gegenstand, 1 mächtiger wundersamer Gegenstand
Ortschaft Wirtschaft +2
 Ein Hafen für die An- und Abreise auf dem Wasser, mit Anlagen für den Fracht- und Passagierverkehr und den Schiffsbau.

HÄNDLER **10 BP, 1 BAUPLATZ**
Königreich Stabilität +1, Wirtschaft +1
Einschränkungen Muss benachbart zu 1 Wohnhaus gebaut werden
Verbesserung zu Zunfthalle
Speziell Verfügbarkeit +500 GM
Ortschaft Wirtschaft +1
 Ein Geschäft eines Händlers, z.B. eines Bäckers, Kerzenziehers, Schlachters, Schusters, Seilmachers oder Wagners.

HERRENHAUS **10 BP, 1 BAUPLATZ**
Königreich Stabilität +1
Verbesserung zu Adelsvilla
Ortschaft Gesellschaft +1, Gesetz +1
 Ein riesiges Herrenhaus für eine reiche Familie und ihre Bediensteten.

HOSPITAL **30 BP, 2 BAUPLÄTZE**
Königreich Stabilität +2, Treue +1
Speziell Erhöht die Stabilität um +2 während Seuchen-Ereignissen.
Ortschaft Wirtschaft +2, Wissen +1
 Ein Gebäude, in dem Kranke geheilt werden.

HÜTTEN **1 BP, 1 BAUPLATZ**
Königreich Unruhe +2
Verbesserung zu Wohnhaus
Speziell Zählt als Wohnhaus hinsichtlich der Anforderungen von Gebäuden, die benachbart zu einem Wohnhaus errichtet werden müssen
 Eine beängstigend große Anzahl billiger Unterkünfte.

KANALISATION **24 BP**
Königreich Stabilität +2, Treue +1
Vergünstigung Müllhalde, Zisterne
Einschränkungen 1 pro Stadtteil
Ortschaft Verbrechen +1, Wirtschaft +1
 Dieses unterirdische Sanitärsystem hält die Ortschaft sauber, könnte aber zu einer Heimstatt von Kriminellen und Monstern werden.

KASERNE **6 BP, 1 BAUPLATZ**
Königreich Unruhe -1
Verbesserung zu Garnison

Speziell Verteidigung +2
Ortschaft Gesetz +1
 Ein Gebäude, in dem Rekruten, Wachen, Milizangehörige, Soldaten oder ähnliche Angehörige von Militärstreitkräften untergebracht sind.

KATHEDRALE **58 BP, 4 BAUPLÄTZE**
Königreich Stabilität +4, Treue +4, Unruhe -4; Ruhm +1
Vergünstigung Akademie, Tempel
Einschränkungen 1 pro Ortschaft
Speziell Halbiert den Verbrauchsanstieg bei Förderungserlassen
Magische Gegenstände 3 schwache Zaubersprüche oder wundersame Gegenstände, 2 durchschnittliche Zaubersprüche oder wundersame Gegenstände
Ortschaft Gesetz +2
 Das Zentrum der spirituellen Führung der Ortschaft.

KLOSTER **16 BP, 2 BAUPLÄTZE**
Königreich Stabilität +1
Ortschaft Gesetz +1, Wissen +1
 Ein Kloster, um der Meditation, Studien und anderen Pfaden der Gelehrsamkeit nachzugehen.

KOPFSTEINPFLASTER **24 BP**
Königreich Stabilität +1, Wirtschaft +2
Einschränkungen 1 pro Stadtteil
Ortschaft Wirtschaft +2
 Ziegel- oder Steinpflaster sorgen für den schnelleren Transport von Waren.

KORNSPEICHER **12 BP, 1 BAUPLATZ**
Königreich Stabilität +1, Treue +1
Speziell Sollte der Verbrauch durch Bauernhöfe unter o reduziert werden, kannst du in einem Kornspeicher bis zu 5 BP an überschüssiger Nahrungsproduktion einlagern, um diese später zu nutzen, wenn der Verbrauch den Inhalt der Schatzkammer übersteigt.
 Ein Ort zum Einlagern von Getreide und Nahrungsmitteln.

KRÄUTERKUNDLER **10 BP, 1 BAUPLATZ**
Königreich Stabilität +1, Treue +1
Einschränkungen Muss benachbart zu 1 Wohnhaus gebaut werden
Magische Gegenstände 1 schwacher Zauberspruch oder wundersamer Gegenstand
 Die Werkstatt und das Zuhause eines Gärtners, Heilers oder Giftmischers.

LADEN **8 BP, 1 BAUPLATZ**
Königreich Wirtschaft +1
Einschränkungen Muss benachbart zu 1 Wohnhaus oder Herrenhaus gebaut werden
Verbesserung zu Luxuswarengeschäft, Marktplatz
Speziell Verfügbarkeit +500 GM
Ortschaft Wirtschaft +1
 Ein Gemischtwarenladen.

LUXUSWARENGESCHÄFT **28 BP, 1 BAUPLATZ**
Königreich Wirtschaft +1
Einschränkungen Muss benachbart zu 1 Wohnhaus gebaut werden
Verbesserung von Laden; **Verbesserung zu** Magieladen
Speziell Verfügbarkeit +2.000 GM
Magische Gegenstände 2 schwache Ringe, Zauberstäbe oder wundersame Gegenstände
 Ein Laden, der sich auf teure Annehmlichkeiten für Wohlhabende spezialisiert.

MAGIERAKADEMIE **58 BP, 2 BAUPLÄTZE**
Königreich Wirtschaft +2; Ruhm +1
Vergünstigung Bibliothek, Magieladen, Magierturm

Magische Gegenstände 3 schwache Zaubersprüche, Schriftrollen oder wundersame Gegenstände; 1 durchschnittliche/r Zauberspruch, Schriftrolle oder wundersamer Gegenstand
Ortschaft Gesellschaft +1, Wissen +2; erhöht den Wissensbonus um +2 hinsichtlich Fragen zu Wissen (Arkanes)
 Eine Institution, welche Schüler in der Magieanwendung, der Herstellung magischer Gegenstände und diverser arkaner Künste ausbildet.

MAGIELADEN 68 BP, 1 BAUPLATZ

Königreich Wirtschaft +1
Einschränkungen Muss benachbart zu 2 Wohnhäusern gebaut werden
Verbesserung von Luxuswarengeschäft
Speziell Verfügbarkeit +2.000 GM
Magische Gegenstände 4 schwache wundersame Gegenstände, 2 durchschnittliche wundersame Gegenstände, 1 mächtiger wundersamer Gegenstand
 Ein Geschäft, welches sich auf magische Gegenstände und Zaubersprüche spezialisiert hat.

MAGIERTURM 30 BP, 1 BAUPLATZ

Königreich Treue +1, Wirtschaft +1
Magische Gegenstände 3 schwache Gegenstände, 2 durchschnittliche Gegenstände
 Das Heim und Labor eines Zauberkundigen.

MAGISCHE STRASSENLATERNEN 5 BP

Einschränkungen Die Ortschaft muss über eine Kathedrale, einen Magieladen, eine Magierakademie oder einen Tempel verfügen
Speziell Kann sich einen Bauplatz mit jedem beliebigen Gebäude oder Verbesserung teilen
Ortschaft Verbrechen -1
 Lampen mit *Dauerhaften Flammen*, welche den Bauplatz erhellen.

MARKTPLATZ 48 BP, 2 BAUPLÄTZE

Königreich Stabilität +2, Wirtschaft +2
Vergünstigung Gasthof, Laden, Schwarzmarkt
Einschränkungen Muss benachbart zu 2 Wohnhäusern errichtet werden
Verbesserung von Laden
Speziell Verfügbarkeit +2.000 GM
Magische Gegenstände 2 schwache wundersame Gegenstände
 Ein offener Platz für reisende Händler und Schnäppchenjäger.

MENAGERIE 16 BP, 4 BAUPLÄTZE

Königreich Treue (speziell), Wirtschaft +1, Ruhm +1
Speziell Erhöhe die Treue um ¼ des HG der Kreatur mit dem höchsten HG in der Menagerie
 Ein großer Park voller exotischer Kreaturen, welcher der Öffentlichkeit offensteht.

MILITÄRAKADEMIE 36 BP, 2 BAUPLÄTZE

Königreich Stabilität +1, Treue +2; Ruhm +1
Vergünstigung Kaserne
Einschränkungen 1 pro Ortschaft
Speziell Armeen und Befehlshaber, welche in der Ortschaft rekrutiert werden, erhalten eine Bonustaktik (siehe Armeetaktiken auf Seite 237)
Magische Gegenstände 1 schwache/r Rüstung, Schild oder Waffe; 1 durchschnittliche/r Rüstung, Schild oder Waffe
Ortschaft Gesetz +1, Wissen +1
 Eine Institution, die dem Studium des Krieges und der Ausbildung von Elitesoldaten und Offizieren gewidmet ist.

MUSEUM 30 BP, 2 BAUPLÄTZE

Königreich Treue +1, Wirtschaft +1; Ruhm +1
Ortschaft Gesellschaft +1, Wissen +2; erhöht den Wissensbonus um +2 hinsichtlich Fragen zu Wissen (Geschichte); der Wissens-

bonus kann hinsichtlich Kunstobjekten bei Fertigkeitwürfen für Schätzen genutzt werden.

An diesem Ort werden moderne und historische Kunstgegenstände und Artefakte ausgestellt. Der SL kann den Anführern des Königreiches gestatten, einen wertvollen Gegenstand (z.B. einen magischen Gegenstand oder eine edelsteinbesetzte Statue) im Museum auszustellen und für die Dauer der Ausstellung den Ruhm um +1 pro 10.000 GM zu erhöhen, die der Gegenstand kostet (Maximum +5); dieser Ruhmgewinn steigt um weitere +1, sollte der Gegenstand von Bedeutung für die Geschichte des Königreiches sein.

MÜHLE 6 BP, 1 BAUPLATZ

Königreich Stabilität +1, Wirtschaft +1
Einschränkungen Muss benachbart zu einer Stadtteilgrenze errichtet werden, welche an Wasser angrenzt
Speziell Mit Erlaubnis des SL kannst du eine Windmühle zu denselben Kosten errichten, die nicht ans Wasser angrenzen muss
Ortschaft Wirtschaft +1
 Ein Gebäude, in dem Holz gesägt oder Getreide gemahlen wird.

MÜLLHALDE 4 BP, 1 BAUPLATZ

Königreich Stabilität +1
Einschränkungen Kann nicht benachbart zu Adelsvilla, Herrenhaus oder Wohnhaus errichtet werden.
 Ein zentralisierter Platz zum Müllabladen.

MÜNZANSTALT 30 BP, 1 BAUPLATZ

Königreich Stabilität +1, Treue +3, Wirtschaft +3; Ruhm +1
 Ein sicheres Gebäude, in dem die Münzen des Königreiches geprägt und die Standardgewichte und -maße verwahrt werden.

OBSERVATORIUM 12 BP, 1 BAUPLATZ

Königreich Stabilität +1
Magische Gegenstände 1 schwache/r Schriftrolle oder wundersamer Gegenstand
Ortschaft Wissen +2
 Eine Kuppel oder ein Turm mit Gerätschaften zur Beobachtung des Himmels.

PALAST 108 BP, 4 BAUPLÄTZE

Königreich Stabilität +2, Treue +6, Wirtschaft +2; Ruhm +1
Vergünstigung Adelsvilla, Herrenhaus, Münzanstalt
Speziell Verfügbarkeit +1.000 GM; du kannst pro Zug zwei besondere Erlasse verfügen (siehe Seite 229), erhältst aber einen Malus von -2 auf jeden Herrschaftswurf, der mit einem besonderen Erlass in Verbindung steht.
Ortschaft Gesetz +2
 Ein großartiges Gebäude mit ummauerten Gärten, welches deine Macht, Autorität und deinen Reichtum nach außen demonstriert.

PARK 4 BP, 1 BAUPLATZ

Königreich Treue +1, Unruhe -1
 Ein Stück Land voller ruhiger Schönheit.

PIER 16 BP, 1 BAUPLATZ

Königreich Stabilität +1, Wirtschaft +1
Einschränkungen Muss benachbart zu einer Stadtteilgrenze errichtet werden, welche an Wasser angrenzt
Verbesserung zu Hafen
Speziell Verfügbarkeit +1.000 GM
Ortschaft Verbrechen +1
 Lagerhäuser und Werkstätten für festgemachte Schiffe und zum Umschlagen von Fracht und Passagieren.

RATHAUS 22 BP, 2 BAUPLÄTZE

Königreich Stabilität +1, Treue +1, Wirtschaft +1
Vergünstigung Gefängnis, Kaserne, Müllhalde, Wachturm, Zisterne

Ortschaft Gesetz +1

Ein der Öffentlichkeit offenstehender Ort für Versammlungen, der zudem das städtische Archiv und die Büros minderer Beamter enthält.

SCHLEUSE 2 BP

Speziell Befindet sich in einer Stadtmauer

Ein Tor in einer Stadtmauer, welches Wasser (z.B. einem Fluss, Aquädukt oder einer Wasserstraße) ermöglicht, in die Ortschaft zu gelangen. Eine Schleuse verfügt unter Wasser über Verteidigungsanlagen, um anderen den Zugang zu verwehren. Wenn du eine Schleuse zusammen mit einer Stadtmauer baust, zählt die Schleuse nicht gegen die Obergrenze an Gebäuden, die du pro Zug errichten kannst.

SCHMIEDE 6 BP, 1 BAUPLATZ

Königreich Stabilität +1, Wirtschaft +1

Die Werkstatt eines Grobschmieds, Rüstungsschmieds, Waffenschmieds oder anderen Metallhandwerkers.

SCHREIN 8 BP, 1 BAUPLATZ

Königreich Treue +1, Unruhe -1

Verbesserung zu Tempel

Magische Gegenstände 1 schwache/r Zauberspruch, Schriftrolle oder wundersamer Gegenstand

Ein Schrein, Götzenbild, heiliger Hain oder ähnliche heilige Stätte, an welcher Gläubige ihre Gottheit verehren können.

SCHWARZMARKT 50 BP, 1 BAUPLATZ

Königreich Stabilität +1, Wirtschaft +2, Unruhe +1

Vergünstigung Tanzboden

Einschränkungen Muss benachbart zu 2 Wohnhäusern gebaut werden

Speziell Verfügbarkeit +2.000 GM

Magische Gegenstände 2 schwache Gegenstände, 1 durchschnittlicher Gegenstand, 1 mächtiger Gegenstand

Ortschaft Korruption +2, Verbrechen +2

Eine Reihe von Geschäften mit geheimen und meist illegalen Waren.

STADTMAUER 2 BP

Königreich Unruhe -2 (einmal pro Ortschaft)

Einschränkungen Die Stadtteilgrenze muss an Land angrenzen

Speziell Verteidigung +1

Dies ist eine Befestigungsanlage einer Seite eines Stadtteils in Form einer wehrhaften Mauer. Der SL kann zulassen, dass Klippen oder andere natürliche Begebenheiten als Stadtmauer an einer oder mehrerer Seiten eines Stadtviertels zählen. Du kannst Tore, welche durch deine eigene Stadtmauer führen, ohne Zusatzkosten anlegen.

STALL 10 BP, 1 BAUPLATZ

Königreich Treue +1, Wirtschaft +1

Einschränkungen Muss benachbart zu 1 Adelsvilla, Herrenhaus oder Wohnhaus gebaut werden

Speziell Verfügbarkeit +500 GM

Ein Gebäude, in dem Pferde und andere Reittiere untergebracht oder verkauft werden.

TANZBODEN 4 BP, 1 BAUPLATZ

Königreich Treue +2, Wirtschaft +1, Unruhe +1

Einschränkungen Muss benachbart zu 1 Wohnhaus gebaut werden

Ortschaft Korruption +1, Verbrechen +1

Eine Einrichtung zum Tanzen, Trinken, Feiern und zum Abhalten von Feierlichkeiten.

THEATER 24 BP, 2 BAUPLÄTZE

Königreich Stabilität +2, Wirtschaft +2

Vergünstigung Tanzboden, Exotischer Handwerker, Gasthof, Park, Wirtshaus

Verbesserung zu Arena

Ein Platz für Unterhaltungen wie Theateraufführungen, Opern und Konzerte.

TEMPEL 32 BP, 2 BAUPLÄTZE

Königreich Stabilität +2, Treue +2, Unruhe -2

Vergünstigung Denkmal, Friedhof, Schrein

Verbesserung von Schrein

Magische Gegenstände 2 schwache Gegenstände

Ein großer Ort zur Verehrung einer Gottheit.

UNIVERSITÄT 78 BP, 4 BAUPLÄTZE

Königreich Treue +3, Wirtschaft +3; Ruhm +1

Vergünstigung Akademie, Bardenschule, Bibliothek, Magierakademie, Militärakademie, Museum

Verbesserung von Akademie

Magische Gegenstände 4 schwache Schriftrollen oder wundersame Gegenstände, 2 durchschnittliche Schriftrollen oder wundersame Gegenstände

Ortschaft Gesellschaft +3, Wissen +4; erhöht den Wissensbonus um +4 hinsichtlich Fragen zu einer Berufs- oder Wissensfertigkeit
Eine Institution der höheren Gelehrsamkeit, welche sich hauptsächlich auf weltliche Fragen konzentriert, sich aber auch etwas mit Magietheorie befasst.

VERWALTUNGSGEBÄUDE 10 BP, 2 BAUPLÄTZE

Königreich Stabilität +1, Treue -1, Wirtschaft +1

Ortschaft Gesetz +1, Korruption +1

Ein großes Verwaltungsgebäude für Buchhalter und Chronisten, welche für eine Gilde oder Regierung tätig sind.

VIEHHOF 20 BP, 4 BAUPLÄTZE

Königreich Stabilität -1, Wirtschaft +1

Vergünstigung Gerberei, Stall

Speziell Bauernhöfe in diesem oder in benachbarten Hexfeldern senken den Verbrauch um 3 statt um 2.

Ortschaft Wirtschaft +1

Scheunen und Ställe für Herdentiere, die zur Schlachtung vorbereitet werden.

WACHTURM 12 BP, 1 BAUPLATZ

Königreich Stabilität +1, Unruhe -1

Speziell Verteidigung +2

Ein hohes Gebäude, welches als Wachposten dient.

WAISENHAUS 6 BP, 1 BAUPLATZ

Königreich Stabilität +1, Unruhe -1

Ein Ort, in dem eine große Anzahl an Waisen wohnt und versorgt wird.

WASSERSTRASSE 3 BP, 1-2 BAUPLÄTZE

Speziell Gilt für benachbarte Gebäude als ans Wasser grenzende Stadtteilgrenze

Ein Fluss oder Kanal belegt einen Teil des Stadtplans. Nach Maßgabe des SL kann eine natürliche Wasserstraße bereits vorhanden sein, so dass sie nicht erst gebaut werden muss (und entsprechend auch keine BP kostet). Solltest du eine Stadtmauer erbauen, welche die Wasserstraße berührt oder kreuzt, musst du im selben Zug Schleusen bauen.

WOHNHAUS 3 BP, 1 BAUPLATZ

Königreich Unruhe -1

Verbesserung von Hütten

Speziell Das erste Wohnhaus, welches du während der Verbesserungsphase errichtest, zählt nicht gegen die Obergrenze an Gebäuden, die du während dieser Phase bauen kannst.

Eine Reihe mittelgroßer Wohnhäuser für deine Bürger.

WIRTSHAUS 12 BP, 1 BAUPLATZ

Königreich Wirtschaft +1, Treue +1

Einschränkungen Muss benachbart zu 1 Herrenhaus oder Wohnhaus gebaut werden
Speziell Verfügbarkeit +500 GM
Ortschaft Korruption +1
 Eine Lokalität zum Essen und Trinken.

ZISTERNE 6 BP, 1 BAUPLATZ

Königreich Stabilität +1
Einschränkungen Kann nicht benachbart zu einem Friedhof, einer Gerberei, einer Müllhalde, einem Stall oder Viehhof errichtet werden
Speziell Kann sich den Bauplatz mit einem anderen Gebäude teilen. Enthält eine sichere Frischwasserversorgung für die Ortschaft.

ZUNFTHALLE 34 BP, 2 BAUPLÄTZE

Königreich Treue +2, Wirtschaft +2
Vergünstigung Händler, Pier, Stall
Verbesserung von Händler
Speziell Verfügbarkeit +1.000 GM
Ortschaft Gesetz +1, Wirtschaft +2
 Das Hauptquartier einer Gilde, Innung, Zunft oder ähnlicher Organisation.

EREIGNISSE

Weiter unten werden ungewöhnliche Ereignisse aufgeführt, welche während der Ereignisphase des Königreichzuges eintreten können. Die meisten Ereignisse treten sofort ein und haben keine Wirkungsdauer oder enden mit der Ereignisphase.

Manche Ereignisse wirken sich auf das ganze Königreich aus, während andere ein Hexfeld oder eine bestimmte Ortschaft betreffen. Würfle auf Tabelle 4-7: Ereignisart und Gefahrenstufe, um die Art des Ereignisses zu bestimmen und ob es von Vor- oder Nachteil ist. Würfle dann auf der entsprechenden Ortschafts- oder Königreichstabelle für vor- oder nachteilhafte Ereignisse. Sollte das Ergebnis ein nicht mögliches Ereignis sein, z.B. eine Pilgerfahrt, obwohl es in deinem Königreich keine Kathedralen, Schreine oder Tempel gibt, dann würfle erneut.

Andauernde Ereignisse: Ein andauerndes Ereignis wirkt sich während jeder Ereignisphase erneut aus, bis es beendet wird (wie du dies machst, wird in der Beschreibung des Ereignisses erklärt, meistens legst du einen Herrschaftswurf ab).

Lokale Ereignisse: Manche Ereignisse tragen den Vermerk „Hexfeld“ oder „Ortschaft“. Die Effekte dieser Ereignisse treten nur in einem Hexfeld oder einer Ortschaft ein. Wähle das Hexfeld oder die Ortschaft zufällig aus. Manche Ereignisse (z.B. eine Fehde) könnten sich auf eine Ortschaft beschränken, andere könnten einen Flächenbrand auslösen und sich auf das ganze Reich ausdehnen; dies hängt davon ab, ob sie auf einer der Königreichereignisse-Tabellen oder einer der Ortschaftereignisse-Tabellen ausgewürfelt wurden.

Ortschaftsmodifikatoren: Manche Ereignisse wirken sich auf die Modifikatoren von Ortschaften (Verbrechen, Wissen usw. – siehe *Spilleiterhandbuch*, S. 200) aus. Sollte ein Ereignis auf eine Ortschaft beschränkt sein, kommen die Modifikatoren nur bei dieser Ortschaft zur Anwendung; sollte es auf ein Hexfeld beschränkt sein, wirken sie nur auf Ortschaften in diesem Hexfeld. Sollte der SL dagegen die Ortschaftsmodifikatoren für das ganze Königreich verwenden (siehe *Erweiterte Ortschaftsmodifikatoren*, Seite 230) und es sich nicht um ein lokales Ereignis handeln, werden die Anpassungen auf den Endmodifikator für das ganze Reich angewendet. Das Ereignis „Neue Untertanen“ erhöht beispielsweise Gesellschaft und Stabilität im ganzen Königreich um +1. Beachte, dass sowohl das Königreich wie auch jede Ortschaft über einen Wirtschaftswert verfügt; wo der Wirtschaftswert

einer oder mehrerer Ortschaften betroffen ist, ist dies entsprechend angegeben.

Abenteurer anheuern: Du kannst einmal pro Ereignisphase NSC-Abenteurer anheuern, welche sich um ein Ereignis kümmern sollen. Dies verschafft dir einen Bonus auf einen Stabilitäts-, Treue- oder Wirtschaftswurf im Rahmen dieses Ereignisses. Abenteurer der Stufen 1-2 verleihen einen Bonus von +2 auf den Herrschaftswurf und kosten 4 BP, Abenteurer der Stufen 3-5 verleihen einen Bonus von +5 und kosten 8 BP, höherstufigere Abenteurer verleihen einen Bonus von +10 und kosten 16 BP; die Stufe dieser Abenteurer kann niemals deine Durchschnittsgruppenstufe übersteigen.

TABELLE 4-7: EREIGNISART UND GEFAHRENSTUFE

W%	EREIGNIS
01-02	Segen der Natur und noch einmal würfeln ¹
03-04	Gutes Wetter und noch einmal würfeln ¹
05-25	Königreichstabelle für Vorteilhafte Ereignisse (Tabelle 4-8)
26-50	Königreichstabelle für Gefährliche Ereignisse (Tabelle 4-9)
51-75	Ortschaftstabelle für Vorteilhafte Ereignisse (Tabelle 4-10)
76-96	Ortschaftstabelle für Gefährliche Ereignisse (Tabelle 4-11)
97	Banditenaktivität und noch einmal würfeln ²
98	Hausbesetzer und noch einmal würfeln ²
99	Monsterangriff und noch einmal würfeln ²
100	Vandalen und noch einmal würfeln ²

¹ Solltest du dieses Ereignis erneut auswürfeln, dann ignoriere das zweite Ergebnis und würfle nicht noch einmal.

² Solltest du dieses Ereignis erneut auswürfeln, tritt das zweite Ereignis anderswo im Königreich ein.

TABELLE 4-8: VORTEILHAFTHE KÖNIGREICHSEREIGNISSE

W%	EREIGNIS
01-07	Archäologischer Fund
08-12	Diplomatische Bemühungen
13-20	Entdeckung
21-31	Wirtschaftlicher Aufschwung
32-39	Einladung zum Fest
40-53	Nahrungsüberschuss
54-66	Gutes Wetter
67-75	Abwanderung
76-85	Segen der Natur
86-90	Neue Untertanen
91-100	Politische Ruhe

TABELLE 4-9: GEFAHRLICHE KÖNIGREICHSEREIGNISSE

W%	EREIGNIS
01-05	Mordversuch
06-18	Banditenaktivität
19-28	Fehde
29-41	Nahrungsknappheit
42-51	Verbesserungswunsch
52-59	Inquisition
60-64	Große Katastrophe
65-76	Monsterangriff
77-84	Seuche
85-92	Öffentlicher Skandal
93-100	Schmuggler

TABELLE 4-I0: VORTEILHAFT EREIGNISSE IN ORTSCHAFTEN

W%	EREIGNIS
01-14	Städtisches Wachstum
15-26	Entdeckung
27-40	Sieg der Gerechtigkeit
41-46	Adel verpflichtet
47-58	Unglaublicher Erfolg
59-66	Pilgerfahrt
67-72	Beachtlicher Schatz
73-81	Unerwarteter Fund
82-93	Besuch einer Berühmtheit
94-100	Wohlhabender Einwanderer

TABELLE 4-II: GEFÄHRLICHE EREIGNISSE IN ORTSCHAFTEN

W%	EREIGNIS
01-10	Gebäudewunsch
11-17	Missernte
18-25	Kultaktivität
26-33	Drogenhöhle
34-41	Fehde
42-49	Inquisition
50-54	Örtliche Katastrophe
55-61	Monsterangriff
62-66	Seuche
67-74	Unglaubliches Verbrechen
75-80	Sklavenjäger
81-90	Hausbesetzer
91-100	Vandalen

Abwanderung: Übereifrige Siedler beanspruchen ein unbeanspruchtes Hexfeld für sich und errichten dort aus eigener Tasche einen Bauernhof, eine Mine, eine Sägemühle oder einen Steinbruch. Nun streiten sie sich aber über die Besitzverhältnisse. Dieses Hexfeld gehört nicht zu deinem Königreich, so dass du keine Vorteile erlangst. Durch die Abwanderung an Arbeitskraft sinken die Stabilität des Reiches und die Gesellschaft und Wirtschaft der Ortschaften um 1. Lege einen Treuewurf ab; gelingt dieser, steigt die Unruhe um 1, misslingt er, steigt die Unruhe um 1W4. Solltest du während deiner nächsten Erlassphase eine identische Verbesserung in einem angrenzenden Hexfeld errichten, dann hebe die Auswirkungen dieses Ereignisses auf Stabilität, Gesellschaft und Wirtschaft der Ortschaften auf.

Adel verpflichtet (Ortschaft): Eine Adelsfamilie bietet an, auf eigene Kosten in deiner Ortschaft ein Denkmal (01-50) zu errichten oder einen Park (51-100) anzulegen. Die Adeligen bezahlen alle Baukosten und den anfallenden Verbrauch dieses Gebäudes.

Archäologischer Fund: In deinem Königreich wird eine guterhaltene Ruine entdeckt. Sie enthält historische Artefakte der früheren Bewohner dieses Landstriches.

Effekt: Wissen +1. Solltest du ein Museum besitzen, spenden die Entdecker historische Artefakte im Wert von 10.000 GM für die Sammlung (solltest du über mehrere Museen verfügen, dann wähle aus, welches diese Gabe erhalten soll).

Banditenaktivität: Banditen überfallen Reisende in deinem Königreich. Lege einen Stabilitätswurf ab. Bei Erfolg stoppen die Verteidiger deines Reiches die Räuber, ehe sie zu einem Problem werden. Solltest du scheitern, senken die Banditen die Zahl der BP in deiner Schatzkammer um 1W6 BP.

Jedes Mal, wenn du eine 6 würfelst, würfle erneut und addiere die Würfelergebnisse.

Beachtlicher Schatz (Ortschaft): Die Ortschaft füllt sofort einen (zufällig bestimmten) freien Verkaufsplatz für magische Gegenstände mit einem Gegenstand auf, der besser ist als üblich (ein durchschnittlicher Gegenstand in einem

Platz für einen schwachen Gegenstand oder einen mächtigen Gegenstand in einem Platz für einen durchschnittlichen Gegenstand). Um den Maximalpreis des Gegenstandes zu bestimmen, behandle die Verfügbarkeit in der Ortschaft als um +50% höher. Sollte es in der Ortschaft keine freien Verkaufsplätze für magische Gegenstände geben, dann behandle dieses Ereignis wie Unerwarteter Fund.

Besuch einer Berühmtheit: Eine Berühmtheit aus einem anderen Reich besucht dein Königreich und sorgt für einen plötzlichen Zustrom an Besuchern und Geldmitteln. Der Ruhm des Reiches steigt um +1 und du erhältst 1W6 BP. Jedes Mal, wenn du eine 6 würfelst, würfle erneut und addiere die Ergebnisse.

Diplomatische Bemühungen: Ein nahes Königreich entsendet einen Botschafter, der über die Errichtung einer Botschaft (01-60), einen Vertrag (61-90) oder eine Allianz (91-100) verhandeln soll, als wäre ein Diplomatischer Erlass verkündet worden (siehe Besondere Erlasse auf Seite 229). Sollte der SL kein passendes Königreich bei Eintritt des Ereignisses zur Hand haben, dann bestimme die Gesinnung dieses Reiches zufällig – es könnte freundlich oder feindlich sein. Der Botschafter bringt Geschenke im Wert von 1W4 BP für dein Königreich.

Drogenhöhle (Ortschaft, Andauernd): Eines der Wohnhäuser oder eine der Hütten in der Ortschaft wird zu einem Umschlagplatz illegaler Drogen. Lege einen Stabilitäts- und einen Treuewurf ab; diese Herrschaftswürfe unterliegen einem Malus in Höhe der Anzahl von Tanzböden, Häfen, Hütten und Bauplätzen mit Hausbesetzern innerhalb der Ortschaft. Gelingen dir beide Herrschaftswürfe, hebst du die Drogenhöhle aus, ehe das Reich durch dieses Ereignis Mali erleidet. Gelingt nur ein Herrschaftswurf, steigen Unruhe und Verbrechen um jeweils +1. Scheitern beide, sinken zudem Stabilität, Treue und Wirtschaft des Reiches um 1 und es kommt in der nächsten Ereignisphase entweder in dieser Ortschaft (01-50) oder in der nächsten Ortschaft (51-100) erneut zu diesem Ereignis.

Einladung zum Fest: Die Anführer deines Königreiches werden von einem Nachbarreich zu einem Fest eingeladen. Wenn du teilnimmst und Geschenke im Wert von 1W4 BP mitbringst, erhältst du für 1 Jahr einen Bonus von +1 auf Gesellschaft, für diese Zeit steigt der Ruhm um 1 hinsichtlich aller Würfe mit Bezug auf dieses Königreich und du erlangst einen Bonus von +2 auf Erlasswürfe in Bezug auf dieses Königreich.

Entdeckung (Ortschaft): Gelehrte stoßen auf uraltes Wissen oder machen eine wichtige Forschungsentdeckung. Der Ruhm steigt um 1 und das Wissen um 1W4.

Fehde (Ortschaft, Andauernd): In deiner Ortschaft streiten sich die Adeligen oder andere einflussreiche Gruppen. Sofern du nicht für Ordnung sorgen und die Parteien mit einem Treuewurf ruhig stellen kannst, steigt die Unruhe um 1W6 und die Korruption um 1; dieses Ereignis wiederholt sich in der nächsten Ereignisphase. Gelingt dir der Herrschaftswurf, steigt die Unruhe nur um +1.

Gebäudewunsch (Ortschaft, Andauernd): Die Bürger verlangen, dass ein bestimmtes Gebäude errichtet (01-75) oder abgerissen (76-100) wird. Wähle den Gebäudetyp zufällig unter den verfügbaren für die Ortschaft aus. Sollte der Wunsch nicht bis zur nächsten Ereignisphase erfüllt worden sein, steigt die Unruhe um +1. Alternativ kannst du den Volkswillen unterdrücken und dieses Ereignis aufheben, wenn dir ein Treuewurf gelingt; dies senkt aber die Treue um 2 und hebt die Unruhe um +1.

Große Katastrophe (Hexfeld): Ein Feuer, Sturm, Erdbeben, Sabotageakt, eine Flutwelle oder eine andere Katastrophe suchen ein Hexfeld heim! Würfle mit 1W6, bei 1-5 ist nur ein Hexfeld mit Geländeverbesserungen bedroht, bei einer 6 sind

auch 1W6 zusätzliche verbesserte Hexfelder gefährdet, die an das Zielfeld angrenzen. Lege für jedes bedrohte Hexfeld einen Stabilitätswurf ab; bei einem Fehlschlag zerstört die Katastrophe eine Geländeverbesserung in dem Feld und die Unruhe steigt um 1. (Dieser Stabilitätswurf repräsentiert die Fähigkeit deines Reiches, sich auf Katastrophen vorzubereiten und darauf zu reagieren, sowie die Widerstandskraft der Einrichtungen).

Gutes Wetter: Schönes Wetter hebt die Laune und steigert die Produktivität. Du erhältst bis zur nächsten Ereignisphase einen Bonus von +2 auf die Wirtschaft und Treue des Reiches und die Wirtschaft deiner Ortschaften.

Hausbesetzer (Ortschaft, Andauernd): Ein leerer Bauplatz wird von Bettlern, Unruhestiftern und Leuten übernommen, die keine Arbeit oder sonstige Unterkunft finden; sie hausen in Zelten, Wagen und windschiefen Hütten. Du kannst den Bauplatz nicht nutzen, solange dieses Ereignis andauert. Stabilität und Ruhm sinken um 1 und die Unruhe steigt um +2. Du kannst einen Stabilitätswurf ablegen, um die Hausbesetzer zu zerstreuen und das Ereignis zu beenden; solltest du dann aber im nächsten Zug kein Wohnhaus oder Hütten auf diesem Bauplatz bauen, steigen der Verruf um 1 und die Unruhe um 2. Scheitert der Stabilitätswurf, tritt das Ereignis in der nächsten Ereignisphase erneut ein.

Inquisition (Ortschaft, Andauernd): Zeloten bringen die Öffentlichkeit gegen Angehörige eines bestimmten Volkes oder einer Religion, gegen ein Königreich, Verhaltensweisen oder einen Anführer des Reiches auf. Lege einen Treuwurf ab. Misslingt dieser, laufen die Zeloten Amok: Verruf und Gesetz steigen um +1 und Stabilität und Treue des Reiches, sowie Wissen und Wirtschaft der Ortschaften sinken um 1. Zwei erfolgreiche Herrschaftswürfe in Folge beenden das Ereignis; sollte ein Wurf das Ereignis beenden, treten die beschriebenen Nachteile im entsprechenden Zug nicht ein.

Kultaktivitäten (Ortschaft, Andauernd): Ein religiöser Kult, dessen Gesinnung im Gegensatz zur Gesinnung des Königreiches steht, entführt, bekehrt oder opfert sogar öffentlich Bürger. Lege einen Stabilität- und einen Treuwurf ab. Gelingen beide, löst sich der Kult auf, ehe das Reich durch dieses Ereignis Mali erleidet. Pro gescheitertem Herrschaftswurf steigt die Unruhe um +1; die Stabilität des Reiches und die Werte für Gesellschaft und Wirtschaft der Ortschaft sinken um jeweils 1. Scheitern beide Herrschaftswürfe, setzt sich das Ereignis in der nächsten Ereignisphase fort.

Missernte (Ortschaft): Dürre, Ungeziefer und das Wetter zerstören die Ernte im Hexfeld der Ortschaft und in allen angrenzenden Hexfeldern. Lege zwei Stabilitätswürfe ab. Gelingen beide, wird das Problem beseitigt, bevor das Reich durch dieses Ereignis Mali erleidet. Gelingt nur ein Herrschaftswurf, senken die betroffenen Bauernhöfe den Verbrauch jeweils nur um 1 (anstelle der normalen Reduzierung) während der nächsten Unterhaltsphase. Gelingt keiner der Herrschaftswürfe, senken die betroffenen Bauernhöfe während der nächsten Unterhaltsphase den Verbrauch überhaupt nicht.

Monsterangriff (Ortschaft, Andauernd): Ein Monster (oder eine Gruppe von Monstern) greift das Königreich an, wähle eines der Hexfelder des Reiches aus, um zu bestimmen, wo das Monster aktiv ist. Der HG des Monsters entspricht der Durchschnittsgruppenstufe +1W4 -1. Du kannst dich persönlich um die Gefahr kümmern (und dabei normal EP und Schätze erlangen) oder einen Stabilitätswurf ablegen, um es zu beseitigen (dieser Wurf wirkt sich nicht auf dich oder die Spielwerte des Reiches aus). Sollte das Monster nicht in diesem Zug besiegt werden, steigt die Unruhe um 4. Liegt die Unruhe

im Reich bei 5 oder höher, spaltet sich das betroffene Hexfeld vom Reich ab (dies geschieht zusätzlich zu dem eventuellen Verlust von Hexfeldern aufgrund hoher Unruhe).

Mordanschlag: Ein (zufällig bestimmtes) Mitglied der Regierung (einer der Anführer des Königreiches) wird zum Ziel eines Mordanschlags. Falls das Ziel ein SC ist, solltest du dies ausspielen, der Attentäter besitzt einen HG entsprechend der Stufe seines Zieles. Falls das Ziel ein NSC ist, kannst du den Versuch mit einem Stabilitätswurf scheitern lassen. Sollte der Anführer ermordet werden, erhält die Nation +1W6 Unruhepunkte und erleidet solange die Nachteile für ein leerstehendes Regierungsamt, bis die Position wieder besetzt wird.

Nahrungsknappheit: Aufgrund von Fäule, Verrat oder einfach nur Pech besteht in diesem Monat Nahrungsknappheit. Sollte dir ein Stabilitätswurf misslingen, wird der Verbrauch in der nächsten Unterhaltsphase verdoppelt. Gelingt der Herrschaftswurf, steigt der Verbrauch nur um +50% in der nächsten Unterhaltsphase.

Nahrungsüberschuss: Die Bauern produzieren und produzieren! In der nächsten Unterhaltsphase wird der Verbrauch halbiert (dieser Modifikator gilt nur für die nächste Unterhaltsphase).

Neue Untertanen: Eine kleine Gruppe intelligenter eingeborener Kreaturen schließt sich deinem Königreich an und unterwirft sich deiner Herrschaft. Senke die Unruhe um 1 und erhalte 1W6 BP. Jedes Mal, wenn du eine 6 würfelst, würfle erneut und addiere die Ergebnisse.

Öffentlicher Skandal: Einer der Führungspersönlichkeiten wird ein Verbrechen oder eine peinliche Situation nachgesagt, z.B. eine Affäre mit der Gemahlin eines anderen Amtsinhabers. Der Verrufwert steigt um +1. Sollte dir ein Treuwurf misslingen, steigt die Unruhe um 2 und alle Treuwürfe unterliegen bis zur nächsten Ereignisphase einem Malus von -4.

Örtliche Katastrophe (Ortschaft): Ein Feuer, Sturm, Erdbeben, Sabotageakt, eine Flutwelle oder eine andere Katastrophe sucht eine Ortschaft heim! Würfle mit 1W6 aus, wie viele Bauplätze bedroht sind, bei einer 6 sind auch 1W6 zusätzliche angrenzende Bauplätze betroffen. Lege für jeden bedrohten Bauplatz einen Stabilitätswurf ab; bei einem Fehlschlag zerstört die Katastrophe das Gebäude in diesem Bauplatz und die Unruhe steigt um 1. (Dieser Stabilitätswurf repräsentiert die Fähigkeit deines Reiches, sich auf Katastrophen vorzubereiten und darauf zu reagieren, sowie die Widerstandskraft der Einrichtungen).

Pilgerfahrt (Ortschaft): Wähle zufällig eine Ortschaft mit einer Kathedrale, einem Schrein oder Tempel aus. Gläubige reisen zu dieser Ortschaft und halten dort ein religiöses Fest ab, bei dem dir keine BP-Kosten entstehen.

Politische Ruhe: Ein plötzliches Fehlen politischer Intrigen geht mit einer Verbesserung der öffentlichen Meinung einher. Senke die Unruhe um 1W6. Bis zur nächsten Ereignisphase erhältst du einen Bonus von +2 auf Herrschaftswürfe, um andauernde Ereignisse zu beenden. Sollte in deinem Reich die Unruhe bei 0 liegen und es keine andauernden Ereignisse geben, steigen Stabilität und Treue jeweils um +1. Solltest du die Ortschaftsmodifikatoren für dein Königreich verwenden (siehe Seite 230), steigt auch im ganzen Reich der Gesetzeswert um +1.

Schmuggler (Andauernd): Skrupellose Händler unterminieren legale Geschäfte. Lege einen Stabilitätswurf und einen Treuwurf ab; diese Würfe unterliegen einem Malus in Höhe der Anzahl der Häfen, Piers und Handelsrouten im Königreich. Gelingen beide Herrschaftswürfe, werden die Übeltäter gefasst, ehe deinem Reich aus ihrem Tun Mali erwachsen. Misslingt ein Wurf, steigt in jeder Ortschaft die Korruption

um 1W2 und der Verbrechenswert steigt im ganzen Reich um +1 (siehe Seite 228 unter den Optionalen Regeln), die Wirtschaft aller Ortschaften sinkt um 1W3, die Schatzkammer verliert 1W3 BP und das Ereignis endet. Scheitern dagegen beide Würfe, steigt die Korruption um 1W4, das Verbrechen um 1, die Wirtschaft aller Ortschaften sinkt um 1W6, die Schatzkammer verliert 1W6 BP und das Ereignis tritt in der nächsten Ereignisphase erneut ein.

Segen der Natur: Ein natürliches Ereignis, wie z.B. die Blüte seltener und wunderschöner Wildblumen oder ein gutes Vorzeichen am Himmel, hebt die Moral im Reich. Bis zur nächsten Ereignisphase erhältst du einen Bonus von +4 auf Stabilitätswürfe.

Seuche (Hexfeld oder Ortschaft, Andauernd): Eine tödliche, ansteckende Krankheit befällt das Zielhexfeld oder eine Ortschaft! Solange die Seuche wütet, kannst du dort keine Geländeverbesserungen oder Gebäude errichten. Lege zwei Stabilitätswürfe ab; diese unterliegen einem Malus in Höhe der Anzahl der Tanzböden, Fremdenviertel, Gasthöfe, Häfen, Hellwege, Hütten, Piers, Ställe, Straßen und Viehhöfe im Hexfeld und einem Bonus in Höhe der Anzahl der Alchemisten, Hospitäler, Kathedralen, Kräuterkundler und Tempel dort. Gelingen beide Herrschaftswürfe, endet das Ereignis und die Stabilität sinkt um 2 und Schatzkammer verliert 1W3 BP. Misslingt ein Wurf, sinkt die Stabilität um 4, die Schatzkammer verliert 1W6 BP und die Unruhe steigt um 1W3. Scheitern beide Würfe, sinkt die Stabilität um 4, die Schatzkammer verliert 1W6 BP, die Unruhe steigt um 1W6 und die Seuche greift in der nächsten Ereignisphase auf ein benachbartes Hexfeld über.

Sieg der Gerechtigkeit (Ortschaft): Die Behörden machen einer Verbrecherorganisation den Gar aus, vereiteln eine große Schandtate oder auch eine Intrige gegen die Ortschaft. Treue und Gesetz steigen um 1, Unruhe und Verbrechen sinken um 1.

Sklavenjäger (Ortschaft, Andauernd): Verbrecher beginnen damit, Bürger zu entführen und in die Sklaverei zu verkaufen. Lege einen Stabilitäts- und einen Treuwurf ab; jeder unterliegt einem Malus in Höhe der Anzahl der Tanzböden, Häfen, Hütten und Bauplätze mit Hausbesetzern in der Ortschaft. Gelingen dir beide Herrschaftswürfe, werden die Übeltäter gefasst, ehe deinem Reich aus ihrem Tun Mali erwachsen. Misslingt ein Wurf, sinken Stabilität und Treue um 1 und die Unruhe steigt um +1, das Ereignis endet aber. Misslingen beide Würfe, sinken Stabilität und Treue um 2 und die Unruhe steigt um +2 und das Ereignis tritt in der nächsten Ereignisphase erneut ein.

Städtisches Wachstum (Ortschaft): Wähle zufällig eine deiner Ortschaften aus. In dieser Ortschaft explodiert die Wirtschaft regelrecht. Bis zur nächsten Ereignisphase steigt der Wirtschaftswert des Reiches um die Anzahl aller Gebäude, welche einen Bonus auf Wirtschaft geben; in der Ortschaft steigt die Korruption um +1W4.

Unerwarteter Fund (Ortschaft): Die Bürger der Ortschaft entdecken einen vergessenen magischen Gegenstand! Die Ortschaft erhält vorübergehend einen Verkaufsplatz für einen magischen Gegenstand, welche in der nächsten Unterhaltungsphase automatisch mit einem schwachen (01-70) oder durchschnittlichen (71-100) magischen Gegenstand gefüllt wird. Sofern der Gegenstand nicht bis dahin gekauft wurde, verschwinden er und der Verkaufsplatz mit der nächsten Ereignisphase.

Unglaublicher Erfolg (Ortschaft): Ein Bürger deines Reiches erschafft ein künstlerisches Meisterwerk, errichtet ein besonders eindrucksvolles Gebäude oder bringt deinem Reich anderweitig Ruhm und Ehre ein.

Du gewinnst 1W6 BP und bis zur nächsten Ereignisphase einen

Bonus von +4 auf Wirtschaftswürfe des Reiches. Senke die Unruhe um 2 und hebe den Ruhm um +1 an.

Unglaubliches Verbrechen (Ortschaft, Andauernd): Ein Serienmörder, Brandstifter, tollkühner Dieb oder mutiger Bandit plagt dein Königreich. Lege zwei Stabilitätswürfe ab, um den Verbrecher zu Fangen; addiere den Gesetzwert der Ortschaft und ziehe den Verbrechenswert ab. Gelingen dir beide Herrschaftswürfe, wird der Übeltäter gefasst, ehe deinem Reich aus seinem Tun Mali erwachsen. Gelingt dir nur ein Wurf, entkommt der Kriminelle, die Unruhe steigt um +1 und das Ereignis tritt in der nächsten Ereignisphase erneut ein. Misslingen beide Würfe, hält der Verbrecher alle zum Narren; Treue und Gesetz sinken um 1, Schatzkammer sinkt um 1W4 BP, die Unruhe steigt um +2 und das Ereignis tritt in der nächsten Ereignisphase erneut ein.

Vandalen (Ortschaft): Schläger und Dissidenten wagen den Aufstand und zerstören Eigentum! Lege einen Stabilitäts- und einen Treuwurf ab. Gelingen beide Herrschaftswürfe, werden die Unruhestifter aufgehalten, ehe deinem Reich aus ihrem Tun Mali erwachsen. Gelingt nur ein Herrschaftswurf, sinkt der Gesellschaftswert der Ortschaft um 1 und ein zufällig bestimmtes Gebäude in der Ortschaft erhält den Zustand Beschädigt. Misslingen beide Würfe, wird das Gebäude stattdessen zerstört (pro Bauplatz, den das zerstörte Gebäude belegt, steigt die Unruhe um 1) und es werden 1W3 weitere, zufällig bestimmte Gebäude beschädigt. Ein beschädigtes Gebäude erbringt keine Vorteile, bis die Hälfte der ursprünglichen Baukosten zur Reparatur aufgewandt wurde.

Verbesserungswunsch (Hexfeld): Dieses Ereignis entspricht dem Ereignis Gebäudewunsch, allerdings fordern die Bürger den Bau oder Abriss einer Geländeverbesserung in dem Hexfeld.

Wirtschaftlicher Aufschwung: Der Handel erlebt ungeahnte Höhen! 1W6 BP wandern in die Schatzkammer. Jedes Mal, wenn du eine 6 würfelst, würfle erneut und addiere die Ergebnisse.

Wohlhabender Einwanderer (Ortschaft): Ein reicher Adelliger oder Händler aus einem anderen Land ist derart von deinem Königreich beeindruckt, dass er darum bittet, ein Herrenhaus (01-75) oder eine Adelsvilla (76-100) in der Ortschaft errichten zu dürfen. Dir entstehen daraus keine Kosten. Gestattest du es ihm, erlangst du die normalen Vorteile aus dem Gebäude für dein Reich.



GEBÄUDE, WELCHE 1 BAUPLATZ BELEGEN



Alchemist



Bank



Bibliothek



Brauerei



Denkmal



Exotischer
Handwerker



Friedhof



Gasthof



Gefängnis



Gerberei



Händler



Herrenhaus



Hütten



Kaserne



Korn-
speicher



Kräuter-
kundler



Laden



Luxuswaren-
geschäft



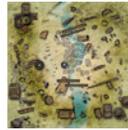
Magieladen



Magierturm



Mühle



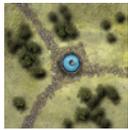
Müllhalde



Münzanstalt



Observatorium



Park



Pier



Schmiede



Schrein



Schwarz-
markt



Stall



Tanzboden



Wachturm



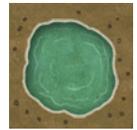
Waisenhaus



Wirtshaus

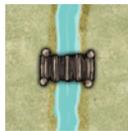


Wohnhaus

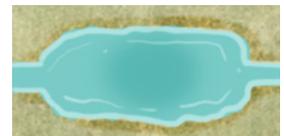
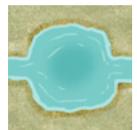
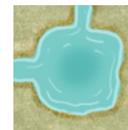
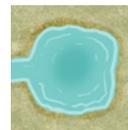


Zisterne

BRÜCKEN



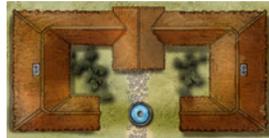
WASSERSTRASSEN



GEBÄUDE, WELCHE 2 BAUPLÄTZE BELEGEN



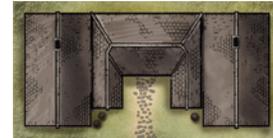
Adelsvilla



Akademie



Bardenschule



Garnison



Gießerei



Hospital



Kloster



Magierakademie



Marktplatz



Militärakademie



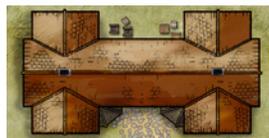
Museum



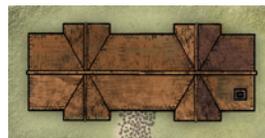
Rathaus



Tempel



Theater

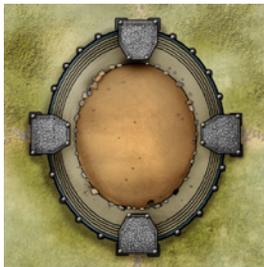


Verwaltungsgebäude



Zunfthalle

GEBÄUDE, WELCHE 4 BAUPLÄTZE BELEGEN



Arena



Burg



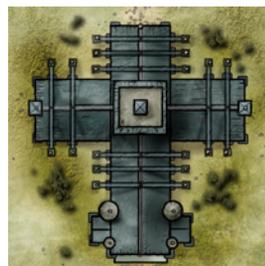
Fremdenviertel



Hafen



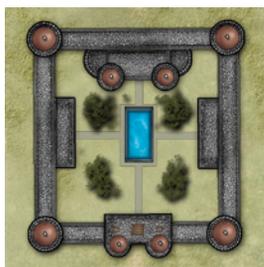
Hafen



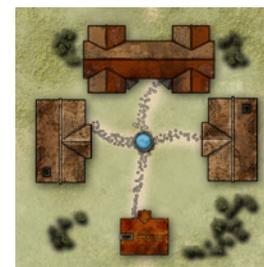
Kathedrale



Menagerie



Palast



Universität



Viehhof

PATHFINDER
ROLLENSPIEL
STADTPLAN

NAME DER ORTSCHAFT _____

VERFÜGBARKEIT _____ VERTEIDIGUNG _____ EINWOHNERZAHL _____

BESONDERHEITEN Kopfsteinpflaster Kanalisation

Land Klippen Graben Fluss Mauer Wasser Sonstiges

Magische Gegenstände

SCHRIFTROLLEN	WUNDERSAME GEGENSTÄNDE	ZAUBERTRÄNKE	SONSTIGES
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____



KÖNIGREICHESBOGEN

NAME DES KÖNIGREICHES _____

KAMPAGNE _____

REGIERUNGSFORM _____

GESINNUNG _____

EINWOHNERZAHL _____

GRÖSSE _____

HERRSCHAFTS-
WURF-SG _____

BONI

MALI

	TOTAL	ANFÜHRER- POSITION	EREIGNISSE	ERLASSE	FERTIGKEIT	GEBÄUDE	GESINNUNG	REGIERUNG	RESSOURCEN	ERLASSE	UNRUHE	VAKANTE ÄMTER	SONSTIGES
STABILITÄT	=		+		+		+		+		-		-
TREUE	=		+		+		+		+		-		-
WIRTSCHAFT	=		+		+		+		+		-		-
GESELLSCHAFT	=		+		+		+		+		-		-
GESETZ	=		+		+		+		+		-		-
KORRUPTION	=		+		+		+		+		-		-
VERBRECHEN	=		+		+		+		+		-		-
WIRTSCHAFT	=		+		+		+		+		-		-
WISSEN	=		+		+		+		+		-		-

RUHM	GESAMT	=	AUSGANGS- WERT	+	GESELLSCHAFT/10	+	WISSEN/10	+	GRÖSSENBONUS	+	GEBÄUDE	+	EREIGNISSE	+	SONSTIGES	NOTIZEN
VERRUF		=	AUSGANGS- WERT-	+	KORRUPTION/10	+	VERBRECHEN/10	+	GRÖSSENBONUS	+	GEBÄUDE	+	EREIGNISSE	+	SONSTIGES	

ANDAUERENDE EREIGNISSE

ANFÜHRERPOSITIONEN UND REGIERUNGSÄMTER

	AMT	BONUS	REICHSATTRIBUT
HERRSCHER	_____	+	STABILITÄT, TREUE, WIRTSCHAFT
HERRSCHER	_____	+	STABILITÄT, TREUE, WIRTSCHAFT
BERATER	_____	+	STABILITÄT
ERSTER DIPLOMAT	_____	+	STABILITÄT
ERSTER SPION	_____	+	
GENERAL	_____	+	STABILITÄT
HOFGELEHRTER	_____	+	LOYALTY
HOHEPRIESTER	_____	+	STABILITÄT
KÄMMERER	_____	+	WIRTSCHAFT
KÖNIGLICHER VOLLSTRECKER	_____	+	TREUE, UNRUHE -/ UNTERHALTSPHASE
LANDVOGT	_____	+	WIRTSCHAFT
MARSCHALL	_____	+	TREUE
PRINZGEMAHL/IN	_____	+	TREUE
THRONERBE	_____	+	TREUE
VIZEKÖNIG	_____	+	WIRTSCHAFT

ERLASSE

FÖRDERUNGSSTUFE _____

+ [] STABILITÄT + [] BP-VERBRAUCH

BESTEUERUNGSGRAD _____

+ [] WIRTSCHAFT - [] TREUE

FESTTAGE IM JAHR _____

+ [] TREUE + [] BP-VERBRAUCH

UNRUHE

MALUS AUF ALLE HERRSCHAFTSWÜRFE

VERBRAUCH					BP
GRÖSSE	ORTSCHAFTEN	ERLASSE	BAUERNHÖFE	SONSTIGES	
	+	+	-	+	

SCHATZKAMMER

BP

HANDELSROUTEN

ZIELORT	LÄNGE (HRL)	ROUTEN- MODIFIKATOR	LÄNGEN- MODIFIKATOR	ART	SG	HERRSCHAFTS- WURF-SG	KORRUPTION	ROUTEN- MODIFIKATOR	LÄNGEN- MODIFIKATOR	WIRTSCHAFTSWERT DER ORTSCHAFTEN
_____	_____	_____	_____	_____						
_____	_____	_____	_____	_____						
_____	_____	_____	_____	_____						
_____	_____	_____	_____	_____						



OPTIONALE REGELN

Bei den folgenden Abschnitten handelt es sich um optionale Regeln für das System zum Erschaffen und Regieren von Königreichen. Diese Regeln sind modular – der SL kann einige, alle oder keine verwenden, sollte die Gruppe die Standardregeln bevorzugen. Viele dieser optionalen Regeln sorgen dafür, dass beim Reichsbau mehr Mathematik zur Anwendung kommt, und nutzen komplexe Formeln für zusätzliche Effekte. Der SL bestimmt, welche dieser Regeln er in seiner Kampagne benutzt und ob er vielleicht später wieder auf sie verzichtet, wenn sie sich als störend erweisen sollten.

ANFÜHRERPOSITIONEN UND FERTIGKEITEN

Jede Anführerposition erzeugt Boni für die Spielwerte des Königreiches auf Basis eines Attributswertes eines Anführers. Der SL könnte gestatten, dass sich auch die Ränge eines Anführers in einer relevanten Fertigkeit (z.B. Diplomatie oder Einschüchtern) auf die Spielwerte des Königreiches auswirken. Pro 5 Fertigkeitstufen in einer relevanten Fertigkeit kann der jeweilige Anführer seinen Amtsmodifikator um weitere +1 modifizieren. Diese auf Fertigkeiten basierenden Boni wirken auf die Boni der Anführerposition auf dieselbe Weise aus wie das Talent Anführen.

Die relevanten Fertigkeiten für die jeweiligen Anführerpositionen sind:

- Herrscher:** Wissen (Adel)
- Berater:** Wissen (Lokales)
- Botschafter:** Diplomatie
- Erster Diplomat:** Diplomatie
- Erster Spion:** Motiv erkennen
- General:** Beruf (Soldat)
- Hofgelehrter:** Wissen (Arkanes)
- Hohepriester:** Wissen (Religion)
- Kämmerer:** Beruf (Händler)
- Königlicher Vollstrecker:** Einschüchtern
- Landvogt:** Überlebenskunst
- Marschall:** Wissen (Baukunst)
- Prinzgemahl:** Wissen (Adel)
- Thronerbe:** Wissen (Adel)
- Vizekönig:** Wissen (Geographie)

DIPLOMATISCHE ERLASSE

Diplomatische Erlasse sind besondere Erlasse, die es dir ermöglichen, Botschaften in anderen Königreichen einzurichten oder mit solchen Reichen Verträge und Allianzen einzugehen. Dazu muss ein offizieller Repräsentant deines Reiches, z.B. ein Botschafter oder einer der Anführer des Reiches, im anderen Königreich zugegen sein, um den Erlass auszuführen (der SL könnte aber auch auf diese Voraussetzung verzichten, sofern ausreichende magische Kommunikationsmöglichkeiten bestehen). Dieser Erlass kostet 1W4 BP, um Reise- und andere Kosten abzudecken.

Dein Repräsentant muss einen Fertigkeitwurf für Diplomatie ablegen; der SG dieses Wurfes berechnet wie folgt:

- SG = 10 + Verruf deines Reiches
- + Größenmodifikator des Zielkönigreiches
- + Größenmodifikator deines Königreiches
- + Modifikator für Gesinnungsunterschiede
- + Beziehungsmodifikator
- + Einstellung des Zielkönigreiches
- Ruhm deines Königreiches

– für Geschenke oder Bestechungsgelder aufgewandte BP

Größenmodifikator eines Königreiches: Größe des Königreiches geteilt durch 5.

Modifikator für Gesinnungsunterschiede: Dieser richtet sich danach, wie sehr sich die Gesinnung deines Königreiches von der des Zielreichs unterscheidet (siehe folgende Tabelle).

TABELLE 4-12: MODIFIKATOR FÜR GESINNUNGSUNTERSCHIEDE

GESINNUNGSDIFFERENZ*	SG-MODIFIKATOR
Gleiche Gesinnung	+0
1 Schritt	+5
2 Schritte	+15

* pro Gesinnungsachse

Beziehungsmodifikator: Dieser Wert zieht die Verträge, Allianzen und Konflikte mit den Verbündeten und Feinden des Zielkönigreiches in Betracht. Wenn du mit denselben Reichen befreundet bist, ist das Ziel umso mehr an diplomatischen Beziehungen interessiert. Wenn du dagegen mit den Feinden dieses Reiches befreundet bist, ist es weniger an Verhandlungen interessiert. Modifiziere den SG wie folgt für jede gemeinsame dritte Partei:

TABELLE 4-13: BEZIEHUNGSMODIFIKATOR

BEZIEHUNG	SG-MODIFIKATOR
Du und das Zielkönigreich seit beide mit derselben dritten Partei befreundet	-8
Du hast einen Vertrag mit einem Verbündeten des Zielkönigreiches	-4
Du und das Zielkönigreich unterhält einen Vertrag mit derselben dritten Partei	-2
Du hast Botschafter mit dem Feind des Zielkönigreiches ausgetauscht	+2
Du hast einen Vertrag mit dem Feind des Zielkönigreiches	+5
Du hast eine Allianz mit dem Feind des Königreiches	+10

Einstellung: Wie ein NSC steht dir auch das Zielkönigreich zu Beginn gleichgültig gegenüber. Der SL kann dies aber modifizieren auf der Grundlage unterschiedlicher Gesinnungen, gemeinsamer Geschichte, Kultur, Kampfhandlungen, Spionage, Rassenspannungen und anderer Faktoren in der Kampagnenwelt. Diese Faktoren können auch den Diplomatie-SG dieses Erlasses beeinflussen: In der Regel steigt der SG um 5 pro Gesinnungsstufe unter Hilfsbereit.

Dieser Fertigkeitwurf für Diplomatie nimmt mehrere Tage in Anspruch, in denen sich der Botschafter mit Repräsentanten des Zielkönigreiches bekanntmacht und gemeinsame Interessen und die Vorteile und Ziele einer diplomatischen Übereinkunft diskutiert. Da dieser Fertigkeitwurf sich nicht auf ein einzelnes Ereignis bezieht, wirken sich Fähigkeiten und Zauber, die einen einzigen Wurf modifizieren, nur aus, wenn sie wenigstens 24 Stunden lang wirken (*Redegewandtheit* würden den Fertigkeitwurf z.B. nicht beeinflussen).

Arten diplomatischer Beziehungen

Du kannst Diplomatische Erlasse nutzen, um eine Botschaft einzurichten oder einen Vertrag oder eine Allianz zu schließen. Jede dieser Handlung etabliert eine engere Beziehung als die vorherige.

Botschaft: Du versuchst, eine gegenseitige Anerkennung der Autorität und des Gebiets mit dem Zielkönigreich zu erlangen. Dies beinhaltet, dass jedes Reich dem anderen in einer

seiner Ortschaften Gelände für eine Botschaft zur Verfügung stellt. Lege den Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen den SG des diplomatischen Erlasses ab. Scheitert der Wurf, weist das Zielkönigreich deine diplomatischen Anstrengungen zurück; du kannst diesen Versuch für 1 Jahr nicht wiederholen. Scheitert der Wurf um 5 oder mehr, verliert dein Reich 1 Punkt Ruhm und die Einstellung des anderen Reiches verschlechtert sich gegenüber dem deinen um 1 Schritt.

Gelingt der Fertigkeitswurf für Diplomatie, kommen dein Reich und das Zielkönigreich überein, Botschafter auszutauschen. Gelingt der Wurf um 5 oder mehr, verbessert sich die Einstellung des Zielkönigreichs gegenüber deinem Reich um 1 Stufe und der Ruhm deines Reiches steigt um +1. Du kannst in einer der Ortschaften des anderen Reiches eine Adelsvilla oder ein Herrenhaus als Botschaftsgebäude erwerben, in dem dein Botschafter dann residiert. Die Anführer des Zielkönigreichs können dasselbe in deinem Reich tun. Die Botschaft eines Königreiches wird als Territorium dieses Reiches betrachtet. Deine Botschaft verleiht deinem Reich die normalen Boni für ein Gebäude dieser Art, nicht aber einer Ortschaft in deinem Reich; ferner steigen die Wirtschaft des Reiches um +2, der Verbrauch um +1 und der Gesellschaftswert um +2. Sollte das Zielkönigreich in einer deiner Ortschaften eine Botschaft errichten, erlangt das Zielkönigreich die daraus erwachsenen Boni.

Solltest du dein Königreich mit der Unterstützung eines wohlhabenden Geldgebers aus einem anderen Königreich (siehe Seite 205) gegründet haben, verfügt dein Reich in dem des Geldgebers automatisch über eine Botschaft und umgekehrt. Du kannst in diesem Fall Diplomatische Erlasse nutzen, um Verträge oder eine Allianz zu schließen.

Alternativ kann dein Gesandter versuchen, dem anderen Königreich zu drohen, statt Freundschaft zu schließen. In diesem Fall legt er einen Fertigkeitswurf für Einschüchtern ab und nutzt den Verrufswert deines Reiches als Bonus. Du erhältst ferner einen Bonus von +1 pro aktive Armee, über die dein Reich verfügt. Der SG des Fertigkeitswurfes für Einschüchtern entspricht dem des Wurfes für Diplomatie, nur wird er nicht weiter durch Ruhm und Verruf modifiziert. Du kannst BP aufwenden, um den SG durch Geschenke und Bestechungen zu modifizieren. Gelingt der Fertigkeitswurf, erklärt sich das Zielkönigreich zum Austausch von Botschaftern bereit. Scheitert der Wurf, verschlechtert sich die Einstellung des Zielkönigreichs gegenüber deinem Reich um 1 Schritt, der Verruf steigt um zusätzliche +1 und für 1 Jahr kann nicht erneut versucht werden, dem anderen Reich zu drohen. Scheitert der Fertigkeitswurf um 5 oder mehr, verschlechtert sich die Einstellung um 2 Stufen und der Verruf steigt um weitere +1; sollte das Zielkönigreich nun Feindlich eingestellt sein oder dies bereits gewesen sein, erklärt es dir den Krieg.

Der Austausch von Botschaftern gilt als dauerhafte Übereinkunft. Wenn du den Botschafter austauschst, hat dies keine Auswirkungen auf den Erlass oder die Botschaft. Solltest du deine Botschaft schließen und das Botschafterabkommen brechen wollen, lege einen Treuewurf ab. Bei Erfolg schließt du die Botschaft, andernfalls sind deine Bürger dagegen, die Verbindungen zu dem Reich zu kappen, und halten den Botschaftsbetrieb aufrecht. Du kannst es im nächsten Zug erneut versuchen.

Solltest du ein Königreich angreifen, mit dem du Botschafter ausgetauscht hast, lege einen Treuewurf ab. Bei Erfolg steigt der Verruf um +1, andernfalls steigen Unruhe und Verruf jeweils um +1.

Vertrag: Solltest du mit einem anderen Königreich ein Botschafterabkommen geschlossen haben, kannst du dich an die Anführer dieses Königreiches wenden, um einen Vertrag zu wirtschaftlicher und gesellschaftlicher Zusammenarbeit zu schließen. Hierzu ist ein neuer Diplomatischer Erlass erforderlich und erfordert, dass dein Gesandter drei Fertigkeitswürfe

BESONDERE ERLASSE

Es gibt vier Arten optionaler besonderer Erlasse:

Diplomatische Erlasse (siehe Seite 228), Erkundungserlasse (siehe Seite 230), Handelserlasse (siehe Seite 234) und Vasallentum-Erlasse (siehe Seite 233).

Nachdem du in der Erlassphase deine Besteuerungs-, Festtags-, Förderungs- und Verbesserungserlasse verkündet hast, kannst du einen besonderen Erlass verkünden.

für Diplomatie gegen den SG des diplomatischen Erlasses ablegt. Diese Fertigkeitswürfe müssen hintereinander erfolgen, da ein extremer Erfolg oder Fehlschlag die Einstellung des Zielkönigreichs und damit die Schwierigkeit der Folgewürfe verändern könnte. Sollten zwei oder mehr der Fertigkeitswürfe scheitern, scheitern die Vertragsverhandlungen; der Ruhm deines Reiches sinkt um 1 und du kannst für 1 Jahr nicht erneut versuchen, einen Vertrag mit diesem Königreich zu schließen.

Gelingen zwei oder mehr Fertigkeitswürfe, legen dein Gesandter und einer der Anführer des Zielkönigreichs (meistens der Herrscher oder Erste Diplomat) konkurrierende Fertigkeitswürfe für die folgenden Fertigkeiten ab (bei einem Gleichstand wird ein Fertigkeitswurf wiederholt): Bluffen, Diplomatie, Motiv erkennen, Wissen (Adel) und Wissen (Lokales). Jede Partei kann anstelle auf Diplomatie für Einschüchtern würfeln, selbst wenn dies bedeutet, dass eine Gruppe einen Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen den Fertigkeitswurf der anderen für Einschüchtern ablegt. Diese Fertigkeitswürfe werden nur durch Fähigkeiten und Zauber beeinflusst, welche wenigstens 24 Stunden lang anhalten. Die Seite, welche die meisten konkurrierenden Fertigkeitswürfe gewinnt, hat bei den Vertragsverhandlungen den Vorteil und bestimmt, ob es sich um einen gerechten oder ungerechten Vertrag handelt.

Im Fall eines gerechten Vertrages steigt die Wirtschaft jedes Königreiches um +10% des Wertes des jeweils anderen Reiches. Die Seite, welche den Vorteil bei den Verhandlungen hatte, erhält Ruhm +1.

Im Fall eines ungerechten Vertrages steigt die Wirtschaft des bevorteilten Königreiches um 15% des Wertes des benachteiligten Reiches. Der Wirtschaftswert des benachteiligten Königreiches steigt um 5% des Wertes des bevorteilten Reiches. Der Verruf des bevorteilten Reiches steigt um +1. Du kannst mittels eines diplomatischen Erlasses einen ungerechten Vertrag zu deinen Gunsten in einen gerechten Vertrag umwandeln, wozu kein Fertigkeitswurf erforderlich ist.

Sollte ein Königreich ein NSC-Königreich sein und der SL nicht den genauen Wirtschaftsmodifikator berechnen wollen, dann schätze ihn auf Größe dieses Reiches +2W6.

Ein Vertrag wird als dauerhafte Übereinkunft betrachtet. Solltest du neuverhandeln wollen, dann lege einen Treuewurf ab. Bei Erfolg legen dein Gesandter und einer der Anführer des Zielkönigreichs konkurrierende Fertigkeiten ab, wie unter Botschaften oben beschrieben; dies garantiert nicht, dass der Vertrag für dich günstiger ausfällt. Scheitert der Treuewurf, bleibt der bestehende Vertrag gelten und in deinem Reich steigt die Unruhe um +1.

Solltest du den Vertrag brechen wollen, dann lege einen Treuewurf ab. Bei Erfolg steigt die Unruhe um +1, bei einem Fehlschlag um +2.

Falls du ein Königreich angreifst, mit dem du einen Vertrag unterhältst, dann lege einen Treuewurf ab. Bei Erfolg steigen Unruhe und Verruf um jeweils 1W2. Solltest du scheitern steigen Unruhe und Verruf um jeweils 1W4.

Allianzen: Solltest du mit einem anderen Königreich einen Vertrag unterhalten, kannst du einen diplomatischen Erlass nutzen, um eine Allianz zu bilden – eine militärische Übereinkunft zur gegenseitigen Verteidigung und Unterstützung. Dies funktioniert wie Vertragsverhandlungen, erfordert aber sechs Fertigkeitswürfe für Diplomatie oder Einschüchtern. Um die Allianz zu bilden, müssen vier dieser Würfe gelingen.

Bei Erfolg gehen die Verhandlungen wie bei Vertragsverhandlungen weiter: Die Parteien legen insgesamt drei konkurrierende Fertigkeitswürfe für Diplomatie oder Einschüchtern ab, um zu bestimmen, wer im Vorteil ist. Die Gruppe, welche den Vorteil erlangt, kann entscheiden, ob es sich um eine gerechte oder eine ungerechte Allianz handelt. Die daraus erwachsenden Boni werden wie bei einem Vertrag berechnet, wirken sich aber auf Stabilität statt auf Wirtschaft aus.

Königreiche in einer Allianz können ihre Armeen durch die Gebiete des jeweils anderen Reiches bewegen und auch dort stationieren, sowie in leeren Kastellen und Wachtürmen, nicht aber in alliierten Ortschaften. Sollte ein verbündetes Königreich eine Armee in deinem Gebiet stationieren, muss dir ein Treuwurf gelingen, um nicht +1W2 Punkte Unruhe zu erhalten. Dies gilt nicht, wenn dein Königreich angegriffen wird und du deinen Verbündeten um Hilfe gebeten hast.

Wenn du von einem anderen Königreich angegriffen wirst, kannst du deine Alliierten um Unterstützung bitten. Schickt ein Alliiertes keine Unterstützung, erhöht dies seinen Verruf um +1W4. Welche Unterstützung ein Alliiertes ausschickt, ist Sache der Herrscher jedes Reiches, so dass es Sache des SL ist zu bestimmen, ob der Verrufzuwachs eintritt oder nicht.

Solltest du ein Königreich angreifen, mit dem du eine Allianz unterhältst, dann lege einen Treuwurf ab. Bei Erfolg steigen Unruhe und Verruf um jeweils +1W4. Bei einem Fehlschlag steigen Unruhe und Verruf stattdessen um jeweils +2W4. Ein angegriffener Alliiertes kann eine Allianz, einen Vertrag oder ein Botschaftsabkommen mit dem Aggressor beenden, ohne dass ihm Mali entstehen.

Beziehungen zu mehreren Königreichen

Ein Königreich kann Botschaftsabkommen mit einer beliebigen Anzahl von Reichen unterhalten. Jeder Vertrag und jede Allianz nach dem jeweils ersten Abkommen senkt den Bonus auf Stabilität und Wirtschaft um 1 (Minimum +0).

ERKUNDUNGSERLASSE

Erkundungserlasse sind besondere Erlasse, welche es dir ermöglichen, Entdecker damit zu beauftragen, nicht beanspruchte Hexfelder zu kartographieren und sie für dein Königreich vorzubereiten. Du kannst dich entscheiden, die Entdecker zu begleiten, oder sie allein erkunden lassen.

Wenn du eine Expedition in Auftrag gibst, muss du den Zeitaufwand bestimmen und die Strecke im Voraus planen. Die Finanzierung einer solchen Erkundung kostet 1W4 BP pro Monat, die im Voraus entrichtet werden müssen. Die Entdecker brechen von deiner Hauptstadt aus auf und verbringen die vereinbarte Zeit damit, in beanspruchte Hexfelder zu reisen, diese zu erkunden und zu kartographieren. Am Ende des vereinbarten Zeitraums kehren sie in deine Hauptstadt zurück. Zur Bestimmung der Reise- und Erkundungszeit nutze Tabelle 4-6: Gelände und Geländeverbesserungen auf Seite 214. Jede Expedition erfordert einen eigenen Erkundungserlass.

Entdecker bemerken offenkundige Geländemerkmale und Ressourcen während des ersten Tages im Hexfeld. Jeder weitere Tag, den sie dort verbringen, ermöglicht ihnen Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst und/oder Wissen (Geographie), um verborgene Orientierungspunkte, Verstecke oder Ressourcen

zu finden; der SG rangiert von 15 (relativ einfach zu finden oder wohlbekannt) bis zu 30 (gut verborgen oder völlig unbekannt).

Für diese Entdecker bestehen dieselben Wahrscheinlichkeiten, auf Zufallsbegegnungen und andere Gefahren zu stoßen, wie für dich selbst, würdest du das Hexfeld bereisten oder erkunden. Wenn du die Entdecker nicht begleitest und es kommt zu einer feindseligen Begegnung, kannst du von der Expedition einen Fertigkeitswurf auf Heimlichkeit ablegen lassen (SG 10 + 2x HG der Begegnung; verwenden den schlechtesten Modifikator für Heimlichkeit unter den Expeditionsmitgliedern). Scheitert der Fertigkeitswurf, kannst du einen Stabilitätswurf ablegen (SG= Herrschaftswurf-SG + 2x HG der Begegnung). Gelingt der Stabilitätswurf, können die Entdecker entkommen und überleben, sind aber vorübergehend verstreut und machen in diesem Monat keine Fortschritte. Scheitert der Stabilitätswurf, werden die Entdecker getötet; die Unruhe steigt dann um +1 und die restlichen, in die Expedition investierten BP sind verloren.

ERWEITERTE ORTSCHAFTSMODIFIKATOREN

Wie im Abschnitt zu Gebäuden erklärt, führt der Ortschaftseintrag bei einem Gebäude Modifikatoren auf, welche Fertigkeitswürfe in der entsprechenden Ortschaft betreffen (*Spielleiterhandbuch*, S. 201). Sofern der SL möchte, dass die Modifikatoren das gesamte Königreich beeinflussen, dann addiere die einzelnen Ortschaftsmodifikatoren aller Ortschaften in deinem Königreich, teile die jeweiligen Ergebnisse durch 10 und nimm die folgenden Anpassungen für die Gesinnung deines Reiches vor: *Böse*: Korruption +1; *Chaotisch*: Verbrechen +1; *Gut*: Gesellschaft +1; *Neutral*: Wissen +1 (dieser Modifikator kommt bei Wahrhaft neutralen Königreichen zwei Mal zur Anwendung); *Rechtschaffen*: Gesetz +1. Nutze diese Endmodifikatoren überall in deinem Königreich. Sollte eine Ortschaft über eigene Ortschaftsmodifikatoren verfügen, dann verwende den höheren Modifikator (Gesamtortschaftsmodifikator oder Ortschaftsmodifikator) für Würfe in Bezug auf diese Ortschaft.

Beachte, dass das Königreich und jede Ortschaft einen eigenen Modifikator für Wirtschaft besitzen, und addiere diese nicht.

GOTTHEITEN UND HEILIGE STÄTTEN

Kathedralen, Schreine und Tempel müssen nicht alle dieselben Boni auf Stabilität, Treue und Wirtschaft geben. Stattdessen kann der Bonus davon abhängen, welche Gesinnung die dort jeweils verehrte Gottheit hat:

Ein Tempel verbessert Attribute wie folgt: *Böse*: Wirtschaft +2; *Chaotisch*: Treue +2; *Gut*: Treue +2; *Neutral*: Stabilität +2 (dieser Bonus kommt bei Wahrhaft Neutralen Gottheiten zwei Mal zur Anwendung); *Rechtschaffen*: Wirtschaft +2.

Eine Kathedrale erhöht diese Attribute um 4 statt um 2. Ein Schrein erhöht nur ein Attribut und dieses um +1; ein Schrein einer rechtschaffenen guten Gottheit würde also die Treue oder die Wirtschaft um +1 erhöhen.

Religiöse Gebäude könnten sich bei ihren Boni anstelle der Gesinnung der Gottheit auch an deren Machtbereich ausrichten: Ein Tempel der Göttin des Weines könnte beispielsweise Treue und Wirtschaft (dieselben Attribute, die auch ein Wohnhaus hebt) um +2 verbessern, während ein Tempel des Gottes der Gier Stabilität und Wirtschaft (dieselben Attribute, die auch ein Schwarzmarkt beeinflusst) um +2 verbessern. Diese Werte ersetzen dann die normalen Gebäudemodifikatoren auf Stabilität, Treue und Wirtschaft; ein Bonus sollte niemals höher sein als die Standardboni des Gebäudes (+1 bei einem Schrein, +4 bei einem Tempel, +8 bei einer Kathedrale).

GRÖSSEN VON ORTSCHAFTEN

Der SL kann gegebenenfalls die Ortschaftsmodifikatoren basierend auf der Größe des Königreiches, und wie dies mit den normalen Größenkategorien für Ortschaften im *Grundregelwerk* korrespondiert, anpassen:

TABELLE 4-14:
ORTSCHAFTSGRÖSSEN UND -MODIFIKATOREN

BAUPLÄTZE	KATEGORIE	MODIFIKATOREN	GEFAHR
1	Ansiedlung	-4	-10
2-8	Kleines Dorf	-2	-5
9-20	Großes Dorf	0	0
21-40	Kleinstadt	+1	+5
41-100	Großstadt	+1*	+5*
101+	Metropole	+1*	+5*

* pro Stadtviertel

Modifikatoren: Addiere die aufgeführte Zahl zu den Werten der Ortschaft für Gesellschaft, Gesetz, Korruption, Verbrechen, Wirtschaft und Wissen.

Gefahr: Addiere die aufgeführte Zahl zum Gefahrenwert der Ortschaft (*Spielleiterhandbuch*, S. 198).

HANDELSERLASSE

Handelserlasse sind besondere Erlasse, welche es dir gestatten, eine Handelsroute in ein anderes Königreich zu errichten. Dadurch erhöhst du die Menge an BP, welche du monatlich erlangst, und hebst möglicherweise zudem den Ruhm deines Reiches und andere Spielwerte an.

Um eine Handelsroute zu planen, musst du ein anderes Königreich als Handelspartner auswählen und die Entfernung zwischen einer Ortschaft in deinem Königreich zu einer Ortschaft im Zielkönigreich in Hexfeldern bestimmen. Dabei musst dem Verlauf der Handelsroute folgen, welche nicht zwangsläufig in gerader Linie verlaufen muss. Eine Handelsroute kann Grasland, Wüsten und Felder durchqueren, in dem eine Straße oder ein Hellweg existiert. Sollte deine Ortschaft ein Pier enthalten, kann die Handelsroute auch über Flüsse und an Küsten entlang führen. Sollte deine Ortschaft einen Hafen enthalten, kann deine Handelsroute Wasserhexfelder durchqueren.

Längere Handelsrouten sind schwerer zu unterhalten als kurze. Um die effektive Länge deiner Handelsroute zu bestimmen, zählen Hexfelder mit Straßen oder Flüssen einfach. Ebenenhexfelder mit Grasland und Wüstenhexfelder zählen doppelt. Wasserhexfelder und Hexfelder mit Hellwegen zählen nur zur Hälfte. Die Gesamtlänge ist die Handelsroutenlänge (HRL). Teile diesen Wert durch 10, um den Routenmodifikator (RMod) zu bestimmen. Ziehe die HRL von der Größe deines Königreiches ab, um den Längenmodifikator (LM) zu erhalten (Minimum 0).

Die Einrichtung einer Handelsroute erfolgt mit einer Geschwindigkeit von 1 Hexfeld am Tag bei Straßen und Flüsse (stromaufwärts), 2 Hexfeldern am Tag entlang von Küsten und 4 Hexfeldern am Tag bei Flüssen (stromabwärts). Sollte die Reise länger als 1 Zug (d.h. 1 Monat = 30 Tage) dauern, erhältst du keine Vorteile aus der Handelsroute, bis zum Zug an dem die Händler am Ziel eintreffen.

Für die erste Handelsexpedition, welche diese Handelsroute nutzt, musst du wenigstens 5 BP investieren. Wenn deine Händler erstmals die Zielortschaft erreichen, lege einen Stabilitäts-, einen Treue- und einen Wirtschaftswurf ab. Der SG dieser Würfe berechnet sich wie folgt:

$$\text{SG} = \text{Herrschaftswurf-SG} + \text{Korruption deiner Ortschaft} + \text{RMod} + \text{RM} - \text{Wirtschaftswert deiner Ortschaft.}$$

Sollten alle drei Herrschaftswürfe scheitern, ist die Handelsroute ein völliges Verlustgeschäft; der Ruhm sinkt um 1 und die Unruhe steigt um +1.

Gelingt nur ein Herrschaftswurf, erreicht die Expedition ihr Ziel nicht, kann die Waren aber anderswo verkaufen für 1W4 BP pro investierten 5 BP.

Gelingen zwei Herrschaftswürfe, ist die Handelsroute eingerichtet; die Wirtschaft des Reiches steigt um +1 und in die Schatzkammer wandern BP in Höhe entsprechend des RMod + 2W4 BP pro in die erste Expedition investierte 5 BP. Wenn du also z.B. 5 BP in eine Handelsroute mit RMod 2 investiert hast, erhältst du 2 + 2W4 BP.

Gelingen alle drei Herrschaftswürfe, ist die Handelsroute nicht nur eingerichtet, sondern zudem ein großer Erfolg: Der Wirtschaftswert des Reiches steigt um +2, der Ruhm um +1 und in die Schatzkammer wandern BP in Höhe entsprechend des RMod + 2W4 BP pro in die erste Expedition investierte 5 BP.

Eine eingerichtete Handelsroute erbringt ihre Vorteile für 1 Jahr. Ein Königreich kann über jeweils eine der folgenden Handelsrouten verfügen; jede Art von Handelsroute erfordert bestimmte Gebäude in deiner Ortschaft, jede erhöht den Wirtschaftsbonus einer erfolgreichen Handelsroute.

Nahrungsmittel: Sollte dein Königreich einen Überschuss an Nahrung durch Bauernhöfe und Fischereien produzieren (d.h. der Verbrauch würde unter 0 gesenkt werden), kannst du Lebensmittel exportieren. Eine erfolgreiche Nahrungsmittelhandelsroute erhöht die Wirtschaft des Reiches um +1 pro 10 Bauernhöfe und Fischereien im Königreich; dieser Bonus besteht aber nur, wenn die Bauernhöfe und Fischereien den Verbrauch wirklich unter 0 reduzieren. Ist dies in einem Monat nicht der Fall, erbringt die Handelsroute im entsprechenden Zug keinen Vorteil. In deiner Ortschaft muss es wenigstens 1 Kornspeicher und 1 Viehhof geben.

Güter: Die Handelsroute transportiert Güter wie Waffen und Stoffe. Addiere alle Gerbereien, Händler, Läden, Schmieden und Zunfthallen in deiner Ortschaft und teile die Summe durch 10. Das Ergebnis ist der Bonus auf die Wirtschaft des Reiches, der durch eine erfolgreiche Güterhandelsroute entsteht. In deiner Ortschaft muss es wenigstens 1 Zunfthalle geben.

Luxusgüter: Diese Art von Handelsroute bewegt exotische Güter wie Kunstgegenstände, Musikinstrumente, Bücher, Gewürze, Färbemittel und magische Gegenstände. Addiere alle Alchemisten, Exotische Handwerker, Kräuterkundler, Luxuswarengeschäfte, Magieläden und Magiertürme in deiner Ortschaft und teile die Summe durch 10. Das Ergebnis ist der Bonus auf die Wirtschaft des Reiches, der durch eine erfolgreiche Luxusgüterhandelsroute entsteht. In deiner Ortschaft muss es wenigstens 1 Luxusgütergeschäft geben.

Rohstoffe: Diese Handelsroute transportiert Rohstoffe wie Bauholz, Stein, Erz oder Metall. Addiere alle Minen, Sägemühlen und Steinbrüche im Königreich und teile die Summe durch 10. Das Ergebnis ist der Bonus auf die Wirtschaft des Reiches, der durch eine erfolgreiche Rohstoffhandelsroute entsteht. In deiner Ortschaft muss es wenigstens 1 Gießerei geben, andernfalls kannst du die Minen in deinem Reich nicht berücksichtigen beim Addieren.

REGIERUNGSFORMEN

Die Regeln für Königreiche in diesem Kapitel gehen davon aus, dass die Regierungsform die einer feudalen Monarchie ist und die Anführer auf Lebenszeit ernannt werden und ihre Titel weitervererben können (die Ernennung erfolgt entweder durch sie selbst oder eine außenstehende Macht wie z.B. einen nahen Monarchen). Die Art der von dir gewählten Regierung beeinflusst aber das Wesen deines Königreiches und wirkt sich auch auf die Ortschaftsmodifikatoren aus. Du kannst eine der folgenden Regierungsformen auswählen:

Autokratie: Das Königreich wird von einer Person regiert, die die Unterstützung des Volkes hat. Diese Person kann vom Volk gewählt werden, ein bekannter Held sein, dem die Herrschaft angetragen wird, oder auch ein Monarch, der sein Amt geerbt hat, aber mit leichter Hand regiert. *Modifikatoren:* Keine.

Geheimgesellschaft: Eine inoffizielle oder illegale Gruppe, z.B. eine Diebesgilde, regiert das Königreich. Hierzu kann die Gruppe einen Marionettenherrscher nutzen, dessen Fäden sie zieht. *Modifikatoren:* Gesetz -3, Korruption +1, Verbrechen +1, Wirtschaft der Ortschaften +1.

Herrscher: Der Herrscher des Reiches ist ein Individuum, welches die Macht entweder geerbt oder an sich gerissen hat und festhält. *Modifikatoren:* Gesellschaft -1, Gesetz +1, Korruption +1, Verbrechen -1.

Magokratie: Ein Individuum oder eine Gruppe mit großer magischer Macht führt das Königreich und fördert die Verbreitung magischen und normalen Wissens und der Bildung. Leute mit magischen Fähigkeiten genießen häufig einen gehobenen Status im Reich. *Modifikatoren:* Gesellschaft -1, Wirtschaft der Ortschaften -1, Wissen +2.

Oligarchie: Eine Gruppe von Beratern, Gildenoberhäuptern, Adligen und anderen reichen und mächtigen Individuen kommen zusammen, um das Königreich zu regieren und zu lenken. *Modifikatoren:* Gesellschaft +1, Gesetz -1, Korruption +1, Wissen -1.

Republik: Das Königreich wird von einem Parlament aus gewählten oder ernannten Offiziellen beherrscht, welche die unterschiedlichen geographischen Bereiche und kulturellen Bestandteile des Reiches repräsentieren. Das Parlament stimmt über Fragen ab und wirft Entscheidungen als Ganzes im Rahmen bürokratischer Prozeduren und Bildung von Koalitionen. *Modifikatoren:* Gesellschaft +1, Gesetz -1, Verbrechen -1, Wirtschaft der Ortschaften +1.

Theokratie: Das Königreich wird vom Anführer der am weitesten verbreiteten Religion beherrscht. Die Ideen und Angehörige dieses Glaubens genießen oft erhöhten Status bei Regierung und Königreich. *Modifikatoren:* Gesellschaft -1, Gesetz +1, Korruption -1, Wissen +1.

RUHM UND VERRUF

Königreiche werden bekannt durch die Taten ihrer Anführer und Bürger und die Errichtung bestimmter Gebäudearten. Dies führt dazu, dass ein Reich Ruhm und Verruf erlangt. Ruhm repräsentiert, dass ein Königreich positiv wahrgenommen wird – es kann als Ort der Kultur, der Gelehrsamkeit, des Friedens und der Ehre betrachtet werden; hinzu kommen Diplomatische Erfolge und Erfolge im Handel und in Schlachten. Verruf dagegen steht für das Ausmaß, in dem ein Königreich negativ wahrgenommen wird – sieht man es als verräterisch, korrupt, voller Vorurteile, kriegstreiberisch und schurkisch?!

Während ein Königreich wächst, erlangt es sowohl Ruhm als auch Verruf. In Gegensatz zu Charakteren (siehe Kapitel 3) sind dies bei Königreichen keine entgegengesetzten Charakteristiken – ein Zuwachs an Ruhm bedeutet keinen Verlust an Verruf oder umgekehrt. Ein Königreich könnte berühmt sein für seine Kultur und Gelehrsamkeit und zugleich verurufen sein für seine Korruption und verräterisches Verhalten.

Startwerte: Wenn du ein Königreich gründest, hat es zu Beginn nach Wahl des Herrschers Ruhm 1 oder Verruf 1. Der andere Wert beginnt bei 0. Ruhm und Verruf können nicht unter 0 fallen. Bestimmte Gebäude, wie z.B. Arenen und Burgen, erhöhen den Ruhm. Manche Ereignisse, z.B. Besuch einer Berühmtheit oder Hausbesetzer, können Ruhm oder Verruf erhöhen oder senken.

Ortschaftsmodifikatoren: Addiere sämtliche Modifikatoren deiner Ortschaften für Gesellschaft und Wissen, teile das Ergebnis durch 10 und addiere es zu deinem Ruhmwert. Addiere sämtliche Modifikatoren deiner Ortschaften für

Korruption und Verbrechen, teile das Ergebnis durch 10 und addiere es zu deinem Verrufswert.

Größenzugewinn: Wenn die Größe deines Königreiches 10, 25, 50, 100 und 200 übersteigt, steigt der Ruhm oder der Verruf nach Wahl des Herrschers jeweils um +1.

Ruhm und Verruf einsetzen: Ruhm und Verruf wirken sich auf Fertigkeitwürfe im Hinblick auf andere Königreiche aus. Pro 10 Punkte Ruhm deines Reiches erhalten deine Bürger einen Bonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie zur Beeinflussung von Regierungsbeamten anderer Königreiche. Pro 10 Punkte Verruf deines Reiches erhalten deine Bürger einen Bonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Einschüchtern zur Beeinflussung von Regierungsbeamten anderer Königreiche.

UNABHÄNGIGKEIT UND VEREINIGUNG

Manchmal zerfällt ein Königreich in mehrere Teile oder vereint sich mit einem anderen Königreich, um langfristig zu überleben.

Die Unabhängigkeit erklären

Auch wenn viele Königreiche aufgrund militärischer oder religiöser Konflikte oder Rassenspannungen auseinanderbrechen, kannst du theoretisch dein Königreich in Freundschaft aufteilen, wenn alle Anführer dem zustimmen. Nimm während der Ereignisphase die folgenden Schritte vor:

Schritt 1: Bestimme, in wieviele Königreiche das alte Reich zerfallen soll.

Schritt 2: Teile das Königreich auf. Lege fest, welche Hexfelder jedem der neuen Königreiche zufallen sollen. Teile den Inhalt der Schatzkammer gerecht auf (z.B. nach Bevölkerung oder Größe) und verteile alle anderen beweglichen Besitztümer wie z.B. Armeen.

Schritt 3: Bestimme die Unruhe im alten Königreich, welche nicht aus Anführer- und Gebäudemodifikatoren resultiert. Teile diesen Wert durch die Anzahl der neuen Königreiche (Minimum Unruhe 1).

Schritt 4: Jedes der neuen Königreiche sollte die Schritte zur Gründung eines Königreiches folgen (siehe Seite 200). Behandle Anführer, welche vom alten Königreich in eines der neuen Reiche überwechseln, als hätten sie ihre Posten und Ämter im alten Reich aufgegeben. Jedes der neuen Reiche erhält für die nächsten 6 Monate einen Bonus von +1 auf Treue. Addiere den in Schritt 3 errechneten Unruhwert zur Unruhe in den neuen Königreichen.

Der SL kann auf jeden dieser Schritte passend zur Situation Einfluss nehmen. Er könnte einem Königreich einen Malus auf Wirtschaft geben und einen Bonus auf Treue oder auch die Unruhe in Schritt 4 ungleichmäßig auf die Reiche verteilen.

Sollte es zur Unabhängigkeit in Folge des Entstehens eines Sekundärterritoriums kommen, weil die Kontrolle über ein verbindendes Hexfeld abhandengekommen ist (siehe Gebietsverluste auf Seite 209), endet die zusätzliche Unruhe, welche dadurch erwächst, dass ein Anführer des Königreiches sich wie der Herrscher verhält.

Unabhängigkeit und Diplomatische Erlasse: Wenn du Diplomatische Erlasse benutzen solltest (siehe Seite 228), kannst du einen solchen Erlass einsetzen, um die Unabhängigkeit von deinem Geldgeber oder Lehnsherrn zu erklären, sofern eine Abhängigkeit besteht. Behandle sie wie einen Diplomatischen Erlass zur Begründung einer Allianz, allerdings ist die anfängliche Einstellung des Geldgebers gegenüber deinem Königreich um 2 Stufen schlechter.

Bei Erfolg wird dein Königreich unabhängig und beendet einen bestehenden Vertrag und eine Allianz mit deinem früheren Schutzherrn. Ein Botschaftsabkommen bleibt bestehen, so dass du einen neuen Vertrag oder eine Allianz aushandeln kannst. Scheitern die Verhandlungen aber, verschlechtert sich

die Einstellung des Schutzherrn um 1 weiteren Schritt. Sollten diese Veränderungen den Schutzherrn Feindlich stimmen, kommt es zum Krieg gegen dein rebellisches Reich.

Der obige Abschnitt beschreibt eine normale, friedliche Situation, in welcher sich ein Teil des Königreiches vom Rest abspaltet oder die Anführer es in mehrere kleinere Reiche aufteilen wollen. Die Teilung eines Reiches aufgrund einer Invasion, Revolution oder ähnlichen Konfliktes beinhaltet meistens einmalige Umstände und wird von diesen Regeln nicht erfasst. Der SL sollte in diesem Fall die aufgeführten Schritte als Richtlinie nutzen, wenn die Anführer des Königreiches mit anderen übereinkommen, wie das Reich aufgeteilt werden soll.

Königreiche vereinen

Ebenso wie ein Königreich in mehrere Reiche aufgeteilt werden kann, ist es möglich, dass sich Königreiche vereinen, um zu einer mächtigeren politischen Einheit zu werden. Sofern die Anführer der beteiligten Reiche der Vereinigung zustimmen, verläuft der Vorgang recht problemlos. Befolge während der Ereignisphase die folgenden Schritte:

Kombiniere die Schatzkammern und anderen beweglichen Besitztümer der Königreiche (z.B. Armeen). Dann bestimme, wie viel Unruhe in jedem Königreich nicht aus Anführer- und Gebäudemodifikatoren erwächst. Bilde den Mittelwert daraus (Minimum Unruhe 1).

Danach befolge die Schritte zur Gründung eines Königreiches (siehe Seite 200). Behandle Anführer, welche Anführerpositionen/Regierungämter wechseln, als würde dies im selben Reich geschehen.

Sobald du das neue, vereinte Königreich vorliegend hast, addiere die zuvor gemittelte Unruhe zum Unruhwert des neuen Reiches.

Der SL kann auf jeden dieser Schritte Einfluss nehmen. Er könnte z.B. bei einer passenden Situation den Hexfeldern des kleineren Reiches einen vorübergehenden Treuemalus von 1 für ein Jahr auferlegen oder dem ganzen Reich einen Stabilitätsmodifikator von 1W4-2 pro Zug für 6 Monate verleihen.

VASALLENENTUM-ERLASS

Vasallentum-Erlasse sind besondere Erlasse, die es dir gestatten, einen Teil deines Landes (oder nicht beanspruchte Gebiete, welche du zu beanspruchen gedenkst) einem untergeordneten Anführer zu überlassen. Auf diese Weise unterstützt du die Regierung dieses Herrschers und erhältst im Gegenzug seinen Lehnseid. Du kannst einen Vasallentum-Erlass auch nutzen, um eine Kolonie deines Reiches zu gründen. Du kannst mit einem Vasallentum-Erlass ein erobertes Königreich unterjochen, ohne es Hexfeld für Hexfeld in dein Reich absorbieren zu müssen. Wenn du einen Vasallentum-Erlass einsetzt, muss du eine Person auswählen, welche im Zielkönigreich das Amt des Vizekönigs übernimmt.

Ein Vasallentum-Erlass kostet dich 1W4 BP, außerdem musst du dem Vizekönig weitere BP als Startvermögen in der Schatzkammer des Vasallenreichs zukommen lassen (so wie ein reicher Geldgeber möglicherweise dir dein Ausgangsvermögen hat zukommen lassen). Du kannst maximal 25% des Inhalts deiner Schatzkammer dem neuen Vasallen zukommen lassen, um die Gründung seines Reiches zu unterstützen.

Wenn du einen Vasallentum-Erlass erklärst, erschaffst du ein neues Königreich oder fügst ein bestehendes Reich dem deinen als Anhängsel hinzu. Der Vasall ist eine weitestgehend eigene Wesenheit mit eigenen Königreichswerten. Du entscheidest, wie dieses Reich regiert wird – du kannst den dortigen Anführern volle Eigenständigkeit gewähren oder zuweilen Vorschläge oder Anweisungen geben, welche Gebäude oder Verbesserungen errichtet werden sollen, oder du kannst

es direkt kontrollieren, indem du dem Vizekönig Anweisungen gibst.

Neuer Vasall oder neue Kolonie: Wenn du einen Vasallentum-Erlass ausgibst, um eine neue Kolonie oder ein neues Königreich zu erschaffen, kannst du mit deinem neuen Vasallen augenblicklich ein Botschaftsabkommen, einen Vertrag oder eine Allianz (deine Wahl) abschließen (siehe Diplomatische Erlasse auf Seite 228). Du legst fest, ob der Vertrag bzw. die Allianz gerecht oder ungerecht ist. Diese Entscheidungen sind automatisch erfolgreich und erfordern keine Herrschafts- oder Fertigkeitswürfe.

Unterjochung: Wenn du diesen Erlass nutzt, um ein anderes Königreich zu unterjochen, kannst du augenblicklich eine Botschaft einrichten (siehe Seite 228), musst bei Vertrag oder Allianz aber die normalen Regeln befolgen. Wenn du BP für Geschenke oder Bestechungsgelder aufwendest, kannst du die Hälfte des Aufwandes nutzen, um neue Verbesserungen und Gebäude im Vasallenreich zu errichten.

Die anfängliche Einstellung des Vasallenkönigreiches basiert auf der Gesinnungskompatibilität (siehe unter Diplomatische Erlasse auf Seite 228) und werden eventuell vom SL durch die Umstände modifiziert, mit denen du die vorherigen Anführer gestürzt hast – beispielsweise könnte die Einstellung verbessert werden, wenn du einen verhassten Tyrannen stürzt, oder sich verschlimmern, wenn du einen beliebten Herrscher entmachtetest.

Unterjochung kann zu Spannungen zwischen deinen Bürgern und den unterworfenen führen. Du musst jeden Zug einen Treuwurf ablegen (der erste ist fällig, wenn du diesen Erlass erklärst, und die weiteren mit den folgenden Ereignisphasen). Der SG des Herrschaftswurfs wird um die Größe des unterjochten Reiches geteilt durch 5 erhöht. Bei einem Fehlschlag steigt die Unruhe um 1W4. Gelingt dir der Herrschaftswurf drei Mal in Folge, erreichst du ein friedvolles Gleichgewicht und musst keine weiteren Treuwürfe zu diesem Zweck mehr ablegen.

Malus für Vakanz: Wenn das Vasallenreich einen Malus aufgrund von Vakanz erleidet, weil kein Vizekönig vorhanden ist oder dieser seinen Pflichten nicht nachkommt, erleidet dieses Königreich zugleich die Mali für die Abwesenheit des Herrschers. Ein Prinzgemahl oder ein Thronerbe aus deinem Königreich kann diesen Malus abschwächen, sofern er den Vasallenstaat bereist – er kann dies nicht gleichzeitig noch in deinem Königreich erledigen.

VERLASSENE GEBÄUDE

Wenn der Bau eines Gebäudes erfordert, dass ein anderes Gebäude benachbart sein muss (z.B. im Fall eines Wirtshauses, dass ein Herren- oder Wohnhaus an dieses angrenzen muss), und das erforderte Gebäude wird abgerissen oder zerstört, dann könnte der SL bestimmen, dass 1W3 Züge später das darauf angewiesene Gebäude schließt oder das dortige Geschäft aufgegeben wird, weil die Kunden oder sonstige Unterstützung fehlen. In diesem Fall verlierst du die Vorteile, die aus dem Gebäude erwachsen, und die Unruhe steigt um +1. Das betroffene Gebäude zählt fortan als Verlassen.

Wenn du einen Ersatz für erforderliche Gebäude errichtest, kannst du in der nächsten Unterhaltungsphase einen Wirtschaftswurf ablegen, um das verlassene Gebäude zu reaktivieren. Bei Erfolg wird es wieder in Betrieb genommen und liefert wieder seine Boni, andernfalls kannst du es im nächsten Zug erneut versuchen.





MASSENKAMPF

Früher oder später wird selbst das friedlichste Königreich gezwungen, eventuell in den Krieg zu ziehen. Manche Reiche, die mit dem deinem über Kreuz liegen, sind vielleicht zu Kompromissen bereit, doch wahrscheinlich werden nicht alle zu Verhandlungen bereit sein. Einige könnten auf versöhnliche Gesten sogar noch aggressiver reagieren. Wenn die Diplomatie scheitert, sprechen in der Regel als nächstes die Waffen.

Dieser Abschnitt enthält Regeln für den Anführer eines Königreichs zum Erschaffen von Armeen, Zuweisen von Befehlshabern und Vorbereitungen für Schlachten zu Land, zu Wasser und in der Luft. Dazu gehören auch Regeln zu Ausrüstung und Unterhalt gewöhnlicher Armeen, den Einsatz von SC im Massenkampf, Monstergruppen als Streitkräfte und den Nachwehen einer Schlacht.

Diese Regeln liefern ein narratives, abstraktes Massenkampfsystem, mit dem du komplexe Schlachtszenarien rasch durchspielen kannst, ohne in exzessiven Einzelheiten zu versinken. Zugleich kannst du immer noch Strategien und Taktiken mit Leben erfüllen und den Realitäten des Schlachtfeldes anpassen. Die Regeln sollen keine komplexen Kriegshandlungen genau nachstellen oder eine äußerst taktische Simulation oder ein taktisches Miniaturenkriegsspiel ersetzen. Ihr Zweck besteht vielmehr darin, Kriege und Kriegsführung in eine Kampagne zu integrieren und zugleich den Fokus auf traditionellen Abenteuern von kleinen Gruppen und Rollenspiel zu halten.

Überblick

Die Kernstücke der Massenkampfregeln, auf die du dich oft beziehen wirst, sind:

- Die Erklärungen zu den Spielwerten einer Armee und den Begrifflichkeiten, welche in diesem Kapitel benutzt werden (siehe unten).
- Schrittweise Anleitungen zur Durchführung der Schlachtphasen eines Kampfes zwischen Armeen (Seite 236).
- Schlachtfeldmodifikatoren für Gelände und ähnliche Faktoren (Seite 237).
- Unterschiedliche Taktiken, welche Armeen erlernen können (Seite 237).
- Die Nachwehen einer Schlacht, nachdem eine Armee gesiegt oder verloren hat oder geflohen ist (Seite 239).
- Wie besondere Befehlshaber oder Anführer des Königreichs die Spielwerte einer Armee modifizieren können (Seite 239).
- Ressourcen zum Verbessern von Armeen (Seite 241).
- Besondere Fähigkeiten für Armeen, z.B. Zauberei oder Gifteinsatz (Seite 242).
- Eine Liste mit Beispielarmeen (ab Seite 247).

SPIELWERTE VON ARMEEN

Die Beschreibung jeder Armee erfolgt in einem standardisierten Format. Jede Informationskategorie wird auf den folgenden Seiten erklärt und definiert.

Name: Dies ist der Name der Armee. Es könnte sich um eine Söldnerkompanie handeln, deren Name vielleicht „Thokks Blutwüter“ lautet, ein formell durchnummeriertes Regiment wie z.B. die „7. Königliche Kavallerie“ oder ein informelles Regiment wie „Die Rotsteinmiliz“.

EP: Die EP, die die SC bei einem Sieg über die Armee erhalten. Sie richtet sich nach dem HG der Armee und entspricht der Höhe der EP, die man für eine Begegnung mit diesem HG normalerweise erhält.

Gesinnung: Die Gesinnung einer Armee hat keine Auswirkungen auf die spieltechnischen Werte und dient eigentlich nur der verkürzten Darstellung ihres Verhaltens und Auftretens.

Größe: Die Größe der Armee legt nicht nur fest, aus wie vielen Truppenteilen sie besteht, sondern auch ihren HG.

TABELLE 4-15: GRÖÖSE VON ARMEEN

GRÖÖSE DER ARMEE	ANZAHL AN EINHEITEN	HG DER ARMEE
Mini	1	HG der individuellen Kreatur -8
Winzig	10	HG der individuellen Kreatur -6
Sehr klein	25	HG der individuellen Kreatur -4
Klein	50	HG der individuellen Kreatur -2
Mittelgroß	100	HG der individuellen Kreatur
Groß	200	HG der individuellen Kreatur +2
Riesig	500	HG der individuellen Kreatur +4
Gigantisch	1.000	HG der individuellen Kreatur +6
Kolossal	2.000	HG der individuellen Kreatur +8

Art: Die Art der Armee wird durch die Natur des einzelnen Soldaten, z.B. „Orks (Krieger 1)“ oder „Trolle“ festgelegt. Eine Armee muss aus identischen Kreaturen (Einheiten) bestehen, sollte eine Armee aus 100 Orkischen Kriegerern 1 (also Kriegerern der 1. Stufe) ein paar halb-orkische Krieger oder ein paar orkische Barbaren in ihren Reihen haben, dann wirken sich die paar nicht auf die Spielwerte der Armee aus. Sollte eine Armee genug abweichende Einheiten aufweisen, die sich von der typischen Einheit in der Armee unterscheiden, und diese Unterschiede groß genug sein, dass sie sich auf die Spielwerte der Armee auswirken, sollte man jede Gruppe als eigenständige Armee mit einem eigenem Spielwerteblock behandeln.

TP: Die Trefferpunkte einer Armee berechnen sich wie folgt: HG x durchschnittliche TP der jeweiligen TW-Art der Armeeeinheiten (3,5 bei TW W6; 4,5 bei TW W8; 5,5 bei TW W10 und 6,5 bei TW W12). Krieger haben beispielsweise TW 10, so dass eine Kriegerarmee mit HG 1 über $5,5 \times 1 = 5,5$ TP, abgerundet zu 5 TP verfügt. Nur Schaden durch eine andere Armee kann die TP einer Armee reduzieren. Individuelle Kreaturen, die eine Armee angreifen, richten in der Regel nichts aus, können aber als eine Mini-Armee behandelt werden, um die Auswirkungen des Angriffs zu bestimmen. Wie andere Standardspieeffekte, die sich auf Trefferpunkte auswirken, besitzen Fähigkeiten, die TP-Schaden oder -Heilung halbieren (oder um einen anderen Faktor reduzieren) ein Minimum von 1 statt 0.

HG einer Armee: Um den HG einer Armee zu bestimmen, passt du den HG eines einzelnen Angehörigen der Truppe mit dem entsprechenden Modifikator für die Armeegröße nach Tabelle 4-15: Armeegrößen an, indem du den genannten Modifikator auf den HG der individuellen Einheit in der Armee addierst. Bei Kavallerie richtet sich der HG nach dem höheren HG von Reiter oder Reittier. Ein individueller Orkkrieger 1 besitzt beispielsweise HG $1/3$, so dass eine Armee aus 100 Orkkriegern 1 HG $1/3$ besitzt und eine Armee aus 500 Orkkriegern 1 HG 3 besitzt (diese Armee ist um 4 Schritte größer als die Standardarmee aus 100 einzelnen Einheiten). Sollte der HG einer Armee niedriger sein als $1/8$, zählt sie nicht als Armee - füge weitere Truppen hinzu, bis die Armee einen von HG $1/8$ oder mehr erreicht.

Verteidigungswert (VW): Dies ist der statische Wert, mit dem die Armee einem Angriff widersteht - er entspricht der RK einer individuellen Kreatur. Der VW einer Armee

SCHNELLÜBERSICHT ZUM MASSENKAMPF

Diese Massenkampfregeln behandeln Armeen wie individuelle Kreaturen. Du legst bei einem Kampf zwischen zwei Armeen aus jeweils 100 Individuen also nicht 100 Angriffswürfe für jede Seite ab, sondern behandelst jede Armee als eine einzige Einheit. Armeen greifen einander nicht abwechseln an, sondern gleichzeitig. Kleinere Armeen bestehen aus weniger Individuen, größere Armeen dagegen aus mehr Mitgliedern. Die Anzahl der Individuen innerhalb einer Armee wirkt sich darauf aus, wie gefährlich eine Armee ist.

Verwende den Armeebogen auf Seite 251, um die Spielwerte deiner Armeen nachzuhalten, so wie du die Werte deines Charakters auf einem Charakterbogen verzeichnest.

Jede Armee verfügt über einen Befehlshaber. Meisten ist dies ein erfahrener Veteran, der die Handlungen der Armee vorgibt. Du kannst eine Armee auch selbst führen, indem du dich zum Befehlshaber ernennst und ihr Boni in Abhängigkeit von deiner Anführerposition bzw. deinem Regierungsamt im Königreich verleihst (siehe Seite 240).

Armeen können unterschiedliche Taktiken erlernen; sie können z.B. Bogenschützenreserven einsetzen, einen Schildwall errichten oder Schmutzige Tricks einsetzen. Eine Armee kann Strategien einsetzen wie aggressiv und tollkühn anzugreifen (quasi wie eine Kreatur, die das Talent Heftiger Angriff einsetzt) oder sich vorsichtig und defensiv verhalten (quasi als würde man das Talent Defensive Kampfweise nutzen). Der Befehlshaber der Armee bestimmt, welche Taktiken und Strategie in der Schlacht zum Einsatz kommen.

Die Bedingungen auf dem Schlachtfeld wirken sich auf Schlachtverlauf und -ausgang aus. Schlammiger Boden verlangsamt zum Beispiel die Fortbewegung von Armeen, wirkt sich aber nicht auf fliegende Armeen aus, während Nachtkampf menschliche Armeen beeinträchtigt, nicht aber orkische Armeen.

Eine Schlacht zwischen Armeen besteht aus drei Phasen, in denen die Befehlshaber ihre Taktiken festlegen, die Armeen von eventuell vorhandenen Fernkampffähigkeiten Gebrauch machen und dann in den Nahkampf vorrücken. Ab dann bleiben die Armeen im Nahkampf, bis eine Seite flieht oder zerstört wird.

Die wichtigen Würfe im Rahmen von Massenkämpfen sind:

Angriffswurf: $1W20 + \text{Angriffsmodifikator (AM)}$

Zugefügter Schaden: Angriffswurfsergebnis - Verteidigungswert (VW) der angegriffenen Armee

Moralwurf: $1W20 + \text{Modifikatoren des Befehlshabers} + \text{Moralwert der Armee}$

entspricht ihrem HG + 10 + allen Boni durch Verteidigungsanlagen oder den Verteidigungswert einer Ortschaft (siehe Seite 212).

Angriffsmodifikator (AM): Dies ist der Wert, der bei einem Angriff auf einen Wurf mit dem W20 hinzugerechnet wird - er entspricht im Grunde dem Angriffsbonus einer Kreatur. Der AM entspricht dem HG der Armee. Sollte die Armee über Fernkampf verfügen, ist es hier angegeben. Nah- und Fernkampfangriffe verwenden denselben AM, außer eine Fähigkeit besagt anderes.

Taktik: Dieser Eintrag zählt alle Armeetaktiken (Seite 237) auf, über welche die Armee verfügt.

Ressourcen: Hier werden alle besonderen Mittel (Seite 241) aufgeführt, über welche die Armee verfügt.

Bewegungsrate: Diese Zahl gibt an, wie viele 18 km durchmessende Hexfelder die Armee in einem Tagesmarsch durchqueren kann. Schwieriges Gelände zählt hierbei wie üblich doppelt und halbiert entsprechend die Bewegungsrate der Armee. Berechne die Bewegungsrate der Armee anhand der Bewegungsrate ihrer Angehörigen nach Tabelle 7-6 auf Seite 171 im *Grundregelwerk*.

Moral: Die Moral repräsentiert das Selbstbewusstsein der Armee. Moral findet Anwendung bei der Bestimmung der Wirkung von Veränderungen bei der genutzten Taktik und ob sich eine Armee als Folge eines verheerenden Angriffs oder ähnlichen Effektes auflöst. Der Moralwert einer Armee ist ein Modifikator zwischen -4 (dem Minimum) und +4 (dem Maximum). Eine gerade erst aufgestellte Armee beginnt mit einem Moralmodifikator von +0. Die Moral kann durch den Anführer der Armee oder andere Faktoren weiter modifiziert werden. Sollte der Moralwert einer Armee jemals auf -5 oder weniger reduziert werden, löst sich die Armee auf oder desertiert – du verlierst in beiden Fällen die Kontrolle über die Armee.

Unterhalt: Der Unterhaltswert einer Armee führt auf, wie viele Baupunkte der Unterhalt der Armee pro Woche verschlingt (im Gegensatz zu den meisten Ausgaben eines Königreiches wird der Verbrauch von Armeen im Wochentakt berechnet statt monatlich – eine Armee, welche einen Königreichszug lang aktiv ist, verbraucht folglich das Vierfache des Unterhaltwertes). Dies umfasst die Kosten für Nahrung, Waffen, Ausbildung, medizinische Versorgung und

Sold. Der Unterhalt einer Armee entspricht ihrem HG geteilt durch 2 (Minimum 1; der Unterhalt kann aufgrund beherrschter Taktiken weiter modifiziert werden). Der Unterhalt muss zu Beginn jeder Woche, in der die Armee aktiv ist, entrichtet werden. Pro Woche, in der der Unterhalt nicht bezahlt wird, sinkt die Moral der Armee um 2 Punkte. Der Malus verschwindet, sobald ausstehender Sold vollständig ausgezahlt wird.

Anführer: Diese Zeile benennt den Anführer der Armee und seinen Charismamodifikator, über wie viele Ränge er in der Fertigkeit Beruf (Soldat) verfügt und seinen Anführerwert. Der Befehlshaber muss imstande sein, mit der Armee zu kommunizieren, um Befehle zu geben und einen Bonus auf die Würfe der Armee zu geben – dies kann aber im Rahmen von *Botschaft* oder ähnlichen Formen magischer Kommunikation erfolgen

SCHLACHTPHASEN

Schlachten finden in drei Phasen statt – der Taktikphase, der Fernkampfphase und der Nahkampfphase. Eine Phase umfasst keinen festgelegten Zeitraum, so dass es dem SL

KRIEGE OHNE KÖNIGREICH

Die Massenkampfregeln beziehen sich oft auf Aspekte der Regeln zum Errichten und Regieren von Königreichen, z.B. Treuwürfe und den Herrschaftswurf-SG. Solltest du kein Reich regieren, dann ersetze Treuwürfe durch Willenswürfe und anstelle des Herrschaftswurf-SG den SG der Primärfähigkeit eines Monsters mit einem HG in Höhe der DGS der Gruppe (siehe Tabelle 1-1: Monsterwerte nach HG auf Seite 291 im *Monsterhandbuch*). Wenn z.B. die DGS 12 beträgt, ist der SG des Willenswurfes 21. Verwende anstelle eines Königreichszuges oder einer Königreichsphase 1 Monat. Anstelle von BP verwende GM in Höhe der genannten BP x 500.

überlassen ist zu bestimmen, wie lange eine Schlacht dauert. Eine Schlacht auf einem schlammigen Feld nach Regenfällen könnte Stunden dauern und wiederholt unterbrochen werden, um Leichen vom Schlachtfeld zu entfernen, würde aber nach den Regeln immer noch als nur eine Schlacht zählen. Sollte es zu einer deutlichen Unterbrechung kommen (z.B. wenn die Nacht hereinbricht und die Kampfhandlungen erst am Morgen wieder aufgenommen werden) oder sich die Schlachtbedingungen deutlich verändern (z.B. durch ein erfolgreiches Attentat auf einen Anführer, das Eintreffen einer anderen Armee usw.), dann sollte der SL jeden Zeitabschnitt, in dem die Armeen aufeinandertreffen, als eine eigene Schlacht behandeln. Die Schlachtphasen sind:

1. Taktikphase: Der SL entscheidet, welche Schlachtfeldmodifikatoren zur Anwendung kommen. Die Anführer der beteiligten Armeen wählen aus, von welcher Taktik ihre jeweilige Armee während der Schlacht Gebrauch machen soll (siehe Seite 237).

2. Fernkampfphase: Während dieser Phase führt jede Armee mit der Eigenschaft Fernkampf einen Angriff gegen eine feindliche Armee aus. Die Fernkampfphase umfasst in der Regel eine Runde (d.h. einen Angriff). Die beiden Armeen setzen ihre Fernkampfwaffen ein, während sie sich einander nähern, und gehen dann in den Nahkampf über. Allerdings könnten die Art des Schlachtfeldes und andere Faktoren sich verlängern auf diese Zeit auswirken. Sollten beide Armeen über Fernkampfangriffe verfügen, könnten sich die Anführer entscheiden, dass sie Abstand zueinander halten und nicht in den Nahkampf gehen (theoretisch könnte einer Armee die Munition ausgehen, allerdings bedeuten bezahlte Unterhaltskosten einer Armee auch, dass diese in der Regel zu vielen Schüssen imstande ist, ehe derartige passiert).

Armeen ohne Fernkampf können während dieser Phase nicht angreifen, sondern nur vorrücken.

3. Nahkampfphase: Die Nahkampfphase beginnt, wenn die Armeen schließlich aufeinandertreffen und dauert an, bis eine Armee besiegt wird. Jeder Anführer wählt eine Strategie aus (siehe Seite 239), dann führt jede Armee einen Angriffswurf gegen eine andere Armee aus. Wiederhole die Nahkampfphase, bis eine Armee besiegt ist oder sich auflöst oder andere Ereignisse die Schlacht beenden.

ANGREIFEN UND SCHADEN ERLEIDEN

In einer Schlacht ist es egal, wer zuerst handelt – die Regeln gehen davon aus, dass alle Angriffe der teilweise vielen hundert Beteiligten gleichzeitig passieren (zwei Armeen könnten einander also auch gegenseitig aufreiben).

Wenn Armeen angreifen, führt jede einen Angriffswurf mit $1W20 + AM$ aus. Das Ergebnis wird mit dem VW der Zielarmee verglichen:

Ist der Angriffswurf gleich oder weniger als der VW des Verteidigers, fügt der Angriff den Verteidigern keinen Schaden zu.

Ist der Angriffswurf größer als der VW des Verteidigers fügen die Angreifer den Verteidigern Schaden in Höhe der Differenz aus Angriffswurf und VW zu. Beispiel: Der Angriffswurf des Angreifers ist 11, der Verteidiger hat VW 7 – die verteidigende Armee erleidet 4 Schadenspunkte. Da diese Angriffe gleichzeitig erfolgen, können sich die Armeen während derselben Phase gegenseitig Schaden zufügen oder sogar vernichten.

Eine natürliche 20 beim Angriffswurf verursacht automatische Schaden (mindestens 1) bei der Zielarmee, selbst wenn das Gesamtergebnis des Angriffswurfes den VW nicht übertrafen sollte.

Eine Armee, die bei ihrem Angriffswurf eine natürliche 1 würfelt, kann in der nächsten Runde keinen Angriffswurf

ausführen – es gibt vielleicht Probleme in der Befehlskette, Anweisungen werden missverstanden, man steckt im Schlamm fest o.ä.

Mehrere Armeen

Diese Regeln gelten auch für Schlachten, in denen mehrere Armeen aufeinandertreffen. Bei solchen Schlachten entscheidet sich jeder Befehlshaber, welche gegnerische Armee er angreifen lässt – und nur diese Zielarmee erhält dann auch Schaden durch den Angriff. Ein Befehlshaber kann jede Runde eine andere Armee angreifen lassen, sofern ihm danach ist, da diese Regeln komplexe Elemente wie Fortbewegung und Aufenthaltsort außer Acht lassen. Sollte dein Königreich mehrere Armeen im Feld haben, solltest du den Befehl über die anderen Armeen anderen Spielern übertragen, um den Ablauf zu beschleunigen.

SCHLACHTFELDBEDINGUNGEN

Bei den meisten Schlachten sollte das Schlachtfeld keinen Einfluss auf eine Armee ausüben, doch manchmal kann es auch den Ausgang eines Krieges entscheiden. Die aufgeführten folgenden Modifikatoren gelten nur für die Dauer einer Schlacht. Der SL sollte abschätzen, welche Modifikatoren für beide oder nur für eine Seite gelten (eine Armee mit Dunkelsicht wäre z.B. vom Einbruch der Nacht und Dunkelheit nicht betroffen, während eine Armee mit Geruchssinn nicht von Nebel betroffen wäre).

Der SL kann festlegen, dass Zauber mit großflächigem Wirkungsbereich wie *Erde bewegen* es Armeen oder Anführern gestatten, die Schlachtfeldbedingungen vor Kampfbeginn zu manipulieren. Damit solche Zauber Wirkung entfalten, muss die Wirkungsdauer wenigstens 1 Stunde betragen und wenigstens ein Wirkungsgebiet von 150 m x 150 m betroffen sein. Ebenso können magische Gegenstände wie eine *Flotte Festung* (Verteidigung +2) und Zauber wie *Steinwand* (Verteidigung +1) einfache Verteidigungsanlagen erschaffen, welche eine Armee in der Schlacht nutzen kann.

Befestigungen: Eine Armee, an deren Standort sich Befestigungen befinden, addiert den Verteidigungswert der Befestigung zu ihrem VW. Die Verteidigung einer Stadt wird von den in ihr errichteten Gebäudearten bestimmt – siehe Seite 212. Solltest du diese Regeln nicht verwenden, erhöht eine typische Befestigung den VW um +8.

Dämmerlicht: Dämmerlicht senkt den AM aller Armeen um 1.

Dunkelheit: Dunkelheit senkt den AM aller Armeen um 2 und den VW um 3.

Geländevorteil: Sollte eine Armee besonders mit dem Schlachtfeld vertraut sein, erhält sie einen Bonus von +2 auf den AM sowie den VW.

Hinterhalt: Um einer Armee einen Hinterhalt zu legen, muss die ganze im Hinterhalt lauernde Armee Tarnung besitzen. Die im Hinterhalt lauernde Armee führt einen Angriffswurf gegen den VW der anderen Armee aus. Bei einem erfolgreichen Angriffswurf beginnt die Schlacht, die andere Armee kann

MASSENKÄMPFE DURCHFÜHREN

Da die Stärke einer Armee durch ihren HG repräsentiert wird, kann der SL Armeen gegeneinander ausbalancieren, indem er die Richtlinien für Herausforderungsgrade auf Seite 397 des *Grundregelwerkes* verwendet. Zwei Armeen mit HG 9 würden beispielsweise eine relativ ausgeglichene Schlacht auskämpfen; dies würde aber auch im Fall einer Armee mit HG 9 gegen drei Armeen mit HG 6 gelten. Dies gilt hauptsächlich für Armeen aus Humanoiden, da Monster mit machtvollen Fähigkeiten durchaus gefährlichere Gegner sein könnten.

aber während der Taktikphase nicht handeln; andernfalls verläuft die Schlacht normal.

Nebel: Nebel halbiert den Schaden und gibt Armeen einen Bonus von +2 auf Moralwürfe zum Einsatz der Taktik Rückzug.

Regen: Regen wirkt sich während der Fernkampfphase auf den AM aus wie heftiger Wind (siehe Tabelle 13-10: Effekte von Wind, *Grundregelwerk*, S. 439).

Sandsturm: Ein Sandsturm wirkt wie Nebel und fügt jeder Armee während jeder Fern- und Nahkampfphase der Schlacht jeweils 1 Trefferpunkt Schaden zu.

Schnee: Schnee wirkt auf Fernkampfangriffe wie Regen und auf Schaden wie Nebel.

Vorteilhaftes Gelände: Wenn eine Armee eine überlegene Position besetzt, z.B. die Kuppe eines Hügels, den einzigen Pass zwischen zwei Klippen oder das Ufer eines tiefen Flusses, welcher eine Flanke der Armee schützt, erhält die verteidigende Armee einen Bonus von +2 auf den VW.

Wind: Die Windmodifikatoren für Fernkampfangriffe wirken auf den AM während der Fernkampfphase (siehe Tabelle 13-10: Effekte von Wind, *Grundregelwerk*, S. 439).

ARMEETAKTIKEN

Taktiken sind Optionen, von denen eine Armee Gebrauch machen kann, um Aspekte einer Schlacht zu beeinflussen. Eine frisch rekrutierte Armee kennt keine Taktiken, sofern der SL es nicht anders entscheidet. Eine Armee erlernt neue Taktiken im Rahmen siegreicher Schlachten (siehe Sieg, Aufgerieben oder Niederlage auf Seite 239). Eine Armee kann eine Anzahl an Taktiken in Höhe ihres halben HG beherrschen (Minimum 0).

Zu Beginn einer Schlacht muss der Befehlshaber eine Taktik auswählen, die während dieser Schlacht zu Anwendung kommt. Kennt die Armee keine Taktiken, kommt die Standardtaktik zur Anwendung. Zu Beginn jeder Fern- oder Nahkampfphase kann der Anführer versuchen, die Taktik mittels eines Moralwurfes gegen SG 15 zu ändern. Bei Erfolg nutzt die Armee in dieser Phase eine neue Taktik und die Modifikatoren durch die zuletzt genutzte Taktik enden. Die Effekte von Taktiken enden mit der Schlacht.



Wie bei Schlachtfeldbedingungen liegt es auch im Ermessen des SL, ob Taktiken überhaupt greifen – Einkesseln könnte z.B. keinen Vorteil erbringen, wenn es gar nicht möglich ist, den Gegner einzukesseln.

Mit einem Sternchen (*) markierte Taktiken sind Standardtaktiken, die alle Armeen kennen und die nicht gegen das Maximum an bekannten Taktiken zählen.

Belagerungsbrecher: Die Armee versucht, gegnerische Belagerungsgeräte zu zerstören. Wenn die Armee dem Gegner im Nahkampf Schaden zufügt, führt sie einen zusätzlichen Angriffswurf aus. Ist dieser erfolgreich, wird eine gegnerische Belagerungsmaschine zerstört. Diese Taktik hat keine Auswirkungen gegen Armeen ohne Belagerungsgerät.

Blutrünstigkeit: Die Armee vergisst alle Vorsicht und greift voll Wildheit und Blutdurst an. Der AM steigt um +4, der VW sinkt um 4.

Einkesseln: Die Armee ist trainiert darin, den Gegner einzukreisen und ihn abzulenken, vernachlässigt dabei aber die eigene Verteidigung, da sich die eigenen Leute zu weit verteilen. Der AM der Armee steigt um +2, der VW sinkt um 2.

Erfahrene Reitertruppen: Die Armee muss über die Ressource Reittiere verfügen, um diese Taktik einsetzen zu können. Ihr AM steigt um +2 gegenüber unberittenen Armeen.

Rückzug*: Deine Armee versucht, allen angreifenden Armeen zu entkommen. Sie legt einen Moralwurf gegen das Ergebnis jedes gegnerischen Angriffswurfs ab, um die Disziplin aufrechtzuerhalten (jede Armee kann bei diesem Wurf freiwillig versagen). Sie muss keinen Moralwurf ablegen, um die Taktik zu ändern, wenn die Zieltaktik Rückzug sein sollte. Gelingen alle Moralwürfe, kann sich die Armee vom Schlachtfeld zurückziehen oder die Phase als Fernkampfphase behandeln. Sollten nur einige Moralwürfe erfolgreich sein, kannst du dich zurückziehen oder die Phase als Fernkampfphase behandeln, allerdings können gegnerische Armeen dich dennoch im Nahkampf angreifen. Unabhängig vom Erfolg sinken AM und VW der sich zurückziehenden Armee für den Rest dieser Phase um 2.

Scharfschützen: Eine Armee muss über Fernkampf verfügen, um diese Taktik einsetzen zu können. In jeder Runde, in der die Armee mit einem erfolgreichen Angriffswurf Schaden verursacht, steigt der Schaden aufgrund in Reserve gehaltener Bogenschützen um +2 Punkte.

Schildwall: Die Armee kämpft defensiv, die Soldaten beschützen einander wenn nötig. Der AM sinkt um 2, der VW steigt um +2.

Standardtaktik*: Deine Armee verfügt über keine zusätzlichen Modifikatoren auf AM, VW oder Schaden.

Standhalten: Die Armee konzentriert sich vollkommen darauf, das Schlachtfeld zu verteidigen. Der VW steigt um +4, der AM sinkt um 4.

Umsichtiger Kampf: Die Armee kämpft vorsichtig und umsichtig, um die Moral zu erhalten. Der AM sinkt um 2, dafür erhalten alle Moralwürfe einen Bonus von +2.

Überrumpeln: Eine Armee, die diese Taktik einsetzt, nutzt Listen und unfaire Taktiken, um einen Vorteil zu Beginn der Schlacht zu erhalten. In der ersten Nahkampfphase dieser Schlacht steigt der AM um 6, danach ist diese Taktik wirkungslos, da der Gegner sich darauf einstellt.

Verspotten: Die Armee ist in der Lage, den Gegner zu verspotten und so dumme Fehler und Überreaktionen in der Schlacht zu provozieren. Dem Gegner muss zu Beginn jeder Fern- oder Nahkampfphase ein Moralwurf gegen SG 10 + HG dieser Armee gelingen, um nicht für diese Phase einen Malus von -2 auf AM und VW zu erhalten. Sobald dem Gegner zwei dieser Moralwürfe gelingen, ist er für den Rest der Schlacht gegen diese Taktik immun.

Vorgetäuschter Rückzug: Die Armee kann einmal pro Schlacht einen Rückzug vortäuschen und so den Gegner tiefer in ihr Gebiet locken. In der Phase, in welcher der vorgetauschte Rückzug erfolgt, kann die Armee keinen Angriffswurf ausführen. In der Folgerunde erhält sie +6 auf AM und VW.

Zauberbrecher: Die Armee verfügt über Taktiken, um Zauberkundige zu stören. Gegen Armeen, die über Magie verfügen, erhält diese Armee +4 auf den VW.

STRATEGIEÜBERSICHT

Während der ersten Nahkampfphase legt der Befehlshaber einer Armee seine Strategie fest. Hierzu bedient er sich einer von fünf Wahlmöglichkeiten auf der folgenden Übersicht. Die Strategie wirkt sich auf den AW, den VM und den Schadensmodifikator seiner Armee aus.

Der Anführer kann die Strategie seiner Armee einmal pro Nahkampfphase nach der ersten ändern. Wenn der Anführer



seine Strategie verändern will, geschieht dies automatisch, sofern er sich auf der Übersicht nur um einen Schritt bewegt (z.B. von Defensiv zu Vorsichtig), sollte er größere Veränderungen in einer Runde vornehmen wollen (z.B. von Defensiv zu Aggressiv), muss ihm ein Moralwurf gegen SG 20 gelingen. Bei einem erfolgreichen Wurf befolgt die Armee die beabsichtigte Strategie, bei einem misslungenen Wurf findet keine Veränderung der Strategie statt.

STRATEGIEÜBERSICHT

STRATEGIE	AW-MOD.	VM-MOD.	SCHADENS-MOD.
Defensiv	-4	+4	-6
Vorsichtig	-2	+2	-3
Standard	0	0	0
Aggressiv	+2	-2	+3
Waghalsig	+4	-4	+6

FLUCHT

Eine Flucht ist ein chaotischer und ungeordneter Rückzug einer besiegten Armee von einem Schlachtfeld. Dies geschieht meist aus Furcht oder weil sie von einem überlegenen Gegner überwältigt wird. Sollten die Trefferpunkte einer Armee zu irgendeinem Zeitpunkt auf einen Wert in Höhe oder unter dem HG der Armee reduziert werden, flieht die Armee, sofern dem Befehlshaber kein Moralwurf gegen SG 15 gelingt. Sollte dieser Wurf fehlschlagen, bricht die Armee auseinander, verstreut sich und flieht aus der Schlacht. Wenn eine Armee auf diese Weise flieht, steht dem Gegner ein letzter Angriffswurf zu, um noch einmal Schaden zu verursachen, ehe die Truppen aus seiner Reichweite sind. Normalerweise tun dies nur feindliche Armeen, eine aggressive oder böse Armee könnte sich aber aus Wut oder Frustration gegen eine verbündete Armee wenden.

FLUCHT, NIEDERLAGE ODER SIEG

Eine Armee ist siegreich, sobald alle feindlichen Armeen auf dem Schlachtfeld zerstört wurden oder vom Schlachtfeld geflohen sind. Die Nachwehen einer Schlacht sind für eine Armee anders in Abhängigkeit davon, ob sie siegreich war, besiegt wurde oder in die Flucht geschlagen wurde.

Flucht: Die Trefferpunkte der Armee ändern sich zu einem Wert in Höhe ihres HG und ihre Moral fällt um 1. Sollten die TP der Armee unter ihrem HG liegen, steigen sie auf die Höhe des HG. Ehe diese Armee wieder kämpfen kann, muss dem Befehlshaber ein Loyalitätswurf gegen den SG des Herrschaftswurfes seines Reiches während der Unterhaltsphase seiner Nation gelingen; dieser Herrschaftswurf ist einmal pro Zug möglich. Beachte, dass eine in die Flucht geschlagene Armee immer noch von anderen Armeen angegriffen werden und auch in einer Schlacht Angriffswürfe ablegen kann – sie kann aber keine Schlacht von sich aus beginnen.

ARMEEGRÖSSE	STABILITÄT	TREUE	WIRTSCHAFT
Mini	0	0	0
Winzig	0	-1	-0
Sehr klein	0	-1	-1
Klein	-1	-1	-1
Mittelgroß	-2	-2	-2
Groß	-2	-2	-3
Riesig	-2	-2	-4
Gigantisch	-3	-2	-4
Kolossal	-3	-3	-4

Niederlage: Eine Armee ist besiegt, wenn ihre Trefferpunkt auf 0 reduziert werden. Auch wenn es sicherlich ein paar Überlebende gibt, sind diese derart demoralisiert und verwundet (und eventuell auch in Gefangenschaft geraten), dass die Armee sich nicht wieder erholen kann. Sie muss durch eine neue Armee ersetzt werden. Jedes Mal, wenn eine Armee besiegt wird, sinken die Loyalität, Stabilität und Wirtschaft des Königreiches um einen Wert passend zu ihrer Größe:

Sieg: Wenn deine Armee die letzte ist, die noch auf dem Feld steht (verbündete Armee einmal ausgenommen), ist sie siegreich. Der Befehlshaber kann einen Loyalitätswurf gegen den SG des Herrschaftswurfes seines Reiches ausführen – bei einem erfolgreichen Wurf erlernt seine Armee eine neue Taktik. Wenn eine Armee eine neue Taktik erlernt, steigt ihre Moral um +1 (Maximum +4). Die Trefferpunkte einer siegreichen Armee verbleiben auf dem Stand zum Ende der Schlacht; sollte die TP unter den HG der Armee gefallen sein, dann steigen sie auf einen Betrag entsprechend des HG der Armee. Du kannst einen zweiten Treuewurf ablegen; bei Erfolg erlernt der Anführer der Armee ein neues Kommando.

ERHOLUNG

An jedem Tag, den eine Armee mit Ausruhen verbringt, d.h. sich nicht bewegt und auch nicht kämpft, heilt sie Trefferpunkte in Höhe ihres HG. Einmal am Tag kann der Befehlshaber einen Loyalitätswurf gegen den Herrschaftswurf-SG ausführen, bei dessen Erfolg die Armee zusätzliche Trefferpunkte in Höhe ihres HG heilt. Eine inaktive Armee hat nach einem Monat wieder volle Trefferpunktstärke, egal wie viele TP sie verloren hat.

Die Massenkampfregeln gehen davon aus, dass diese Heilung eine Kombination aus aktueller Wundheilung und neuen Einheiten ist, welche Verluste ausgleichen – du musst also keine individuellen Verluste nachhalten und auch nicht die Größe der Armeen anpassen. Diese Einheiten können aus deinen eigenen Ortschaften rekrutiert werden, mit dir sympathisierende Einheimische sein oder auch Zwangsverpflichtete aus eroberten Ländern. Sollte es aufgrund der Umstände unwahrscheinlich sein, dass sich solcher Ersatz findet, oder Ersatz nicht verfügbar sein, kann der SL festlegen, dass die Heilung der Armee begrenzt ausfällt, z.B. auf die Hälfte der Trefferpunkte der Armee. Hinsichtlich anderer Dinge im Umgang mit angeschlagenen Armeen, siehe auch die optionale Regel zur Neuformierung einer Armee auf Seite 246.

ANFÜHRER UND BEFEHLSHABER

Der Anführer einer Armee hilft dabei die Effektivität der Armee zu maximieren. Er kann einer Armee besondere Boni verleihen. Der Befehlshaber kann ein SC oder NSC sein. Außer du beschließt, eine Armee persönlich zu befehligen, oder der SL gestattet dir, einen außergewöhnlichen Befehlshaber durch Abenteuer und Rollenspiel zu rekrutieren, ist der Anführer einer neuen Armee kein außergewöhnlicher Befehlshaber und gibt der Armee auch keine Boni.

Auf dem Armeebogen kannst du Informationen über die Befehlshaber aller deiner Armeen notieren. Zudem gibt es einen Platz, um Informationen über einen General niederzuschreiben – dies ist ein Charakter (häufig dein SC), der deine Armeen verwaltet und als Gallionsfigur dient. Der General liefert keine Boni, solange er nicht selbst eine Armee anführt. Die relevanten Informationen sind für solche Charaktere wie folgt (sofern nicht anders spezifiziert, gehe von einem Wert von 0 aus).

Name: Notiere hier den Namen des Anführers der Armee (und seine Klasse und Stufe, sofern dies wichtig ist).

Charisma-Modifikator: Dieser Abschnitt führt den CH-Modifikator des Anführers auf. Dieser wird zu den Moralwürfen der Armee addiert.



Beruf (Soldat): Dies ist die Anzahl an Fertigkeitsträngen, über welche der Anführer in Beruf (Soldat) verfügt. Teile die Anzahl der Ränge durch 5 (Minimum 0) und addiere diesen Wert zu den Moralwürfen der Armee.

Anführenwert: Addiere die Charakterstufe des Anführers und seinen CH-Modifikator. Sollte es sich beim Befehlshaber um ein Monster handeln, dann verwende seinen TW statt der Charakterstufe. Sollte der Anführer der Armee über das Talent Anführen verfügen, dann addiere weitere +3. Dieser Wert ist eine Voraussetzung für mehrere Kommandos.

Kommandos: Hier werden die Kommandofähigkeiten aufgeführt, über die der Anführer verfügt (siehe unten). Ein Befehlshaber kennt eine maximale Anzahl von Kommandos in Höhe von $1 + 1 \text{ pro } 5$ Fertigkeitstränge in Beruf (Soldat). Ein neuer oder nicht außergewöhnlicher Anführer könnte keine Kommandos zu Beginn kennen, sie dann aber durch Sieg in Schlachten erlernen. Solltest du ein Anführer eines Königreichs sein, welcher zudem eine Armee anführt, kennst du automatisch ein Kommando entsprechend deiner Anführerposition oder deines Regierungsamtes (siehe unten).

Der Anführer muss aktiv und bei der Armee sein, um einen Bonus auf Moralwürfe zu verleihen oder Kommandos erteilen zu können. Er muss dazu wenigstens 3 Tage in der Woche bei der Armee verbringen. Eine Armee ohne Anführer verliert jede Woche 1 Punkt an Moral (egal ob er tot ist oder nicht genug Zeit bei seiner Truppe verbringt). Du kannst dies ausgleichen, indem du den Truppen zusätzlichen Sold zahlst oder ihre Lebensumstände verbesserst – dies verdoppelt den Unterhalt der Armee für die fragliche Zeit.

Sollte eine Armee keinen Anführer besitzen und du niemanden zur Hand haben, der diese Funktion ausfüllen könnte, kannst du einen Angehörigen dieser Armee zum Anführer befördern. Ein solcher Anführer ist nicht außergewöhnlich, besitzt einen CH-Modifikator von +0, 0 Fertigkeitstränge in Beruf (Soldat) und einen Anführenwert basierend auf der Stufe oder dem TW einer typischen Einheit in dieser Armee.

Kommandos

Mittels Kommandos erhält eine Armee durch den Befehlshaber besondere Fähigkeiten. Die meisten Kommandos wirken sich auf Würfe und Spielwerte für Schlachten aus, bei denen der Anführer anwesend sein muss, um sie geben zu können. Ein Befehlshaber nutzt während einer Schlacht alle Kommandos, die er kennt, und muss keins auswählen.

Bonustaktik: Wähle eine Taktik aus, welche der Befehlshaber kennt. Seine Armee kann diese Taktik nutzen, ohne sie selbst kennen zu müssen. Du kannst dieses Kommando wiederholt für einen Befehlshaber auswählen, er erlernt jedes Mal eine weitere Taktik.

Defensivtaktiken: Der Befehlshaber beherrscht defensive Kampfweisen. Der VW der Armee steigt um +2. Ein Befehlshaber muss einen Anführenwert von 5 oder mehr besitzen, um über dieses Kommando zu verfügen.

Flexible Taktiken: Der Befehlshaber trainiert seine Armee, um während einer Schlacht die Anweisungen genau zu befolgen. Die Armee erhält einen Bonus von +5 auf den Moralwurf, um die genutzte Taktik zu ändern. Ein Befehlshaber muss einen Anführenwert von 6 oder mehr besitzen, um über dieses Kommando zu verfügen. Bei einem Anführenwert von 12 oder mehr steigt dieser Bonus auf +10.

Gnadenlos: Der Anführer ermutigt die Armee zu ruchlosen Taktiken und dass keine verwundeten Gegner verschont werden. Die Armee erhält einen Bonus von +1 auf Würfe, um andere Armeen vom Rückzug abzuhalten (d.h. dass der SG des

Moralwurfes sich von vor dieser Armee zurückziehenden Armeen um +1 steigt), sowie auf den letzten Angriffswurf gegen eine fliehende oder sich zurückziehende Armee.

Rückzugsgefecht: Der Anführer drillt die Armee zu schnellen Angriffen, denen ein schneller Rückzug folgt. Nachdem die Angriffe während der Fernkampf oder der ersten Nahkampfphase abgewickelt wurden, kann die Armee die Taktik Rückzug mit einem Bonus von +2 auf den Moralwurf gegen die Ergebnisse der Angriffswürfe ihrer Gegner ausführen. Ein Befehlshaber muss einen Anführenwert von 5 oder mehr besitzen, um über dieses Kommando zu verfügen. Bei einem Anführenwert von 10 oder mehr, steigt dieser Bonus auf +4.

Scharfschützen: Der Befehlshaber drillt die Armee zu genauen Fernkampfangriffen. Die Armee erhält einen Bonus von +2 auf Angriffswürfe gegen Armeen, die Befestigungen nutzen. Dieses Kommando hat keine Wirkung, sollte die Armee nicht zu Fernkampfangriffen imstande sein.

Selbstversorgung: Der Befehlshaber weist die Armee an, zu jagen und zu fischen, um die Nahrungsvorräte zu ergänzen. Halbiere den Unterhalt und die Bewegungsrate der Armee für die Woche, in der dieses Kommando eingesetzt wird. Der SL kann bestimmen, dass Armeen der Größerkategorie Riesig und größer die verfügbaren Ressourcen in einem Hexfeld im Laufe von $1W3$ Wochen verbrauchen, so dass die Armee sich weiterbewegen muss, wenn der Verbrauch weiterhin reduziert bleiben soll.

Standhalten: Der Befehlshaber ist begabt darin, die Armee davon zu überzeugen, gegenüber gefährlichen Gegnern die Moral zu behalten. Sollte der Armee ein Moralwurf misslingen, so dass sie normalerweise die Flucht ergreifen würde, kann der Wurf wiederholt werden. Das Ergebnis des zweiten Wurfes muss genommen werden, selbst wenn es schlechter ausfallen sollte.

Treu: Der Befehlshaber inspiriert seine Armee zu großer Loyalität. Die Armee erhält einen Bonus von +2 auf alle Moralwürfe. Ein Befehlshaber muss einen Anführenwert von 6 oder mehr besitzen, um über dieses Kommando zu verfügen. Bei einem Anführenwert von 12 oder mehr steigt dieser Bonus auf +4.

Ungebrochen: Der Anführer inspiriert seine Armee zu großen Leistungen, wenn die Lage am Verzweifeltsten ist. Wenn die Trefferpunkte einer Armee auf oder unter die Hälfte ihres Maximums fallen, erhält sie einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe. Ein Befehlshaber muss einen Anführenwert von 4 oder mehr besitzen, um über dieses Kommando zu verfügen. Beträgt sein Anführenwurf 10 oder mehr, steigt der Bonus auf +2.

Wundversorgung: Der Befehlshaber trainiert seine Armee im Einsatz von Notfallmethoden zur Wundbehandlung, dabei kann es sich um Magie, Alchemie, Kräuterkunde oder auch allgemeinbekannte Heilmittelchen handeln. Die Armee kann sich selbst einmal pro Schlacht während der Fern- oder Nahkampfphase einen Malus von -4 auf ihren Angriffswurf auferlegen, um Schaden in Höhe ihres halben HG zu heilen. Sollte die Armee zudem über die Ressource Heiltränke verfügen, erhält sie den Vorteil dieses Kommandos auch bei Einsatz von Heiltränken, ohne dabei den Malus zu erleiden.

Anführer des Königreichs als Armeebefehlshaber

Wenn du ein Regierungsamt oder andere Anführerposition in einem Königreich ausübst (Herrscher, Erster Diplomat, Hohepriester usw.) kannst du zugleich eine Armee anführen. Um die Anzahl der dir maximal bekannten Kommandos und deinen Bonus auf Moralwürfe zu bestimmen, verwende entweder $1/5$ der Anzahl deiner Fertigkeitstränge in Beruf (Soldat) oder $1/6$ deiner Charakterstufe, falls diese höher ist (Minimum 1). Wie andere Armeeführer, musst du dich wenigstens 3

Tage pro Woche bei deiner Armee aufhalten und bei einer Schlacht zugegen sein, um Kommandos zu geben und Taktiken anzuordnen.

Deine Anführerposition im Reich bestimmt, welche Kommandos du automatisch kennst; du musst in diesem Fall nicht die Anführenwertvoraussetzung des jeweiligen Talents kennen. Wenn ein Eintrag mehrere Kommandos aufführt, musst du eines davon auswählen, sobald du den Befehl über eine Armee übernimmst, weitere können im normalen Rahmen erlangt werden.

Herrscher: Ungebrochen, Treue

Berater: Treue

Erster Diplomat: Defensive Taktiken, Gnadenlos

Erster Spion: Gnadenlos, Scharfschützen, Rückzugsgefecht

General: Bonustaktik, Flexible Taktik, Gnadenlos, Scharfschützen

Hofgelehrter: Flexible Taktiken, Treue

Hohepriester: Selbstversorgung, Standhalten, Wundversorgung

Kämmerer: Treue

Königlicher Vollstrecker: Bonustaktik, Gnadenlos, Scharfschützen

Landvogt: Scharfschützen, Selbstversorgung, Wundversorgung, Rückzugsgefecht

Marschall: Defensive Taktiken, Standhalten, Treue

Prinzgemahl: Treue

Thronerbe: Treue

Vizekönig: Treue

Befehlshaber verlieren

Sollte eine Armee zerstört werden, wird ein NSC-Anführer getötet (01-20), gefangengenommen (21-70) oder ihm gelingt die Flucht (71-100). Eine Armee geistloser Kreaturen tötet alle gefangengenommenen NSC-Befehlshaber. Du kannst einen gefangengenommenen Befehlshaber freikaufen, indem du für ihn BP in Höhe des Unterhalts seiner Armee bezahlst (sollte er von einem anderen Königreich gefangengenommen worden sein, erhält dieses Reich die Lösegeldsumme). Ein Anführer, der öfter Schlachten verliert, gefangengenommen und freigekauft wird, wird von seinen Truppen als Unglücksbringer betrachtet, was die Moral jeder Armee unter seinem Kommando um 1 senkt.

Solltest du der Befehlshaber sein, dessen Armee zerstört wird, sollte der SL es ermöglichen, mit schweren Verletzungen zu entkommen (mit 25% oder weniger deiner TP), andernfalls wirst du gefangengenommen und für dich Lösegeld verlangt. Die anderen SC können dich mit BP, Gold oder anderen Schätzen freikaufen oder dich im Rahmen eines Abenteuers befreien.

Armeeressourcen

Ressourcen sind besondere Mittel, mit denen eine Armee ihre Fähigkeiten verbessern kann. Sie müssen mit Baupunkten (BP) erworben werden, ehe eine Armee mit ihnen ausgestattet werden kann. Manche Armeen können verschiedene Ressourcen nicht verwenden – eine Armee aus Wölfen könnte keine Heiltränke oder Verbesserte Waffen einsetzen, geistlose Kreaturen können mit Belagerungsgerät nichts anfangen usw.

Kostentechnisch genügt es nicht, einfach nur eine Ressource zu erwerben – die Armee muss im Einsatz der neuen Ausrüstung

ARMEEN REKRUTIEREN

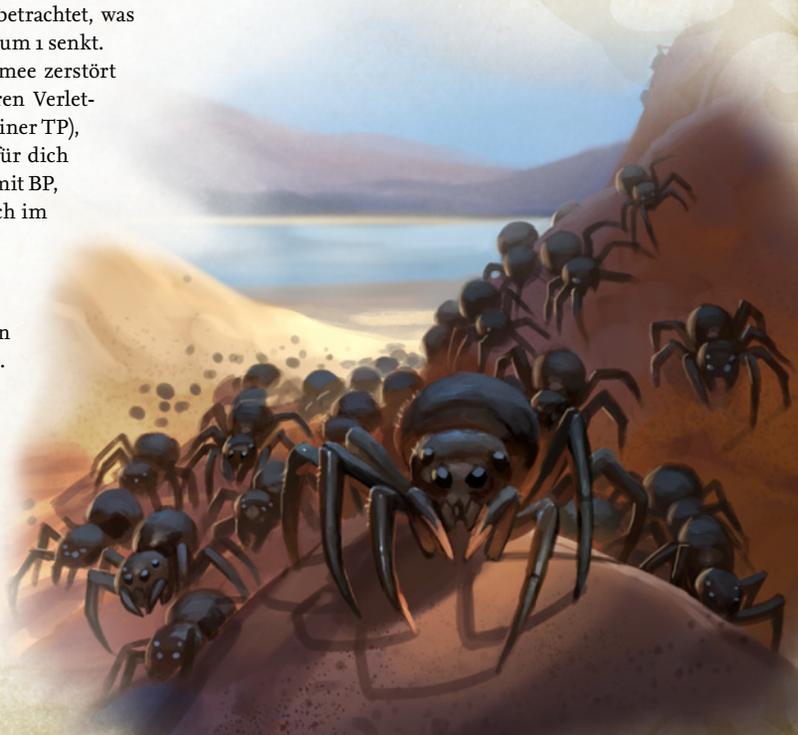
Wenn du in einem Königreich eine Anführerposition belegst, genügt dies, dass du Armee aus der Bevölkerung rekrutieren kannst. Ansonsten könnte der SL bestimmen, dass du während der Kampagne etwas erreicht haben musst, um über genug Respekt und Bekanntheit zu verfügen, dass du eine Armee ausheben kannst.

Um eine Monsterarmee zu rekrutieren, musst du in der Regel eine besondere Queste erfüllen oder ein Abenteuer vollenden – du kannst nicht einfach eine Goblinarmee aufstellen, nur weil du zufällig über einen Goblinstamm stolperst oder weißt, dass es Goblins in deinem Reich gibt.

ausgebildet werden, Eliteeinheiten verlangen höheren Sold, teure Ausrüstungsgegenstände haben höhere Instandhaltungs- und Reparaturkosten usw. Jede Ressource, die einer Armee hinzugefügt wird, erhöht deren wöchentlichen Unterhalt um den aufgeführten Betrag.

Die Kosten sind auf eine mittelgroße Armee ausgerichtet, bei kleineren oder größeren Armeen kosten sie proportional mehr oder weniger, siehe auch Tabelle 4-16: Ressourcenanpassung auf Seite 242.

Belagerungsgeräte (15 BP pro Maschine): Zur Armee gehören Katapulte, Steinschleudern, Ballisten, Rammen und andere Belagerungsgeräte, mit denen Befestigungen zerstört werden können. Erhöhe unabhängig von der Anzahl an Belagerungsgeräten den AM um +2. Pro Belagerungswaffe steigt der Unterhalt der der Armee um +3. Reduziere in jeder Nahkampffphase den gegnerischen Bonus auf den VW, der aus Befestigungsanlagen erwächst, um 1W4 Punkte pro Belagerungsgerät in dieser Armee. Im Gegensatz zu anderen Ressourcen verändern sich die Kosten von Belagerungswaffen nicht mit der Größe der Armee. Um diese Ressource zu erwerben, muss eine Ortschaft deines Königreichs über eine Akademie, ein Fremdenviertel, eine Militärademie oder eine Universität verfügen.



Fernkampfaffen (2 BP): Die Soldaten sind mit Fernkampfaffen wie bspw. Armbrüsten oder Bögen ausgerüstet. Die Armee erhält die Fähigkeit Fernkampf. Der Unterhalt steigt um +1.

Heiltränke (10 BP): Jeder Soldat ist mit mehreren Heiltränken ausgestattet. Zu einem beliebigen Zeitpunkt während der Schlacht (maximal zwei Mal pro Schlacht) kann der Befehlshaber seinen Soldaten befehlen, ihre Heiltränke zu sich zu nehmen. In dieser Runde führt die Armee keinen Angriffswurf aus, erhält dafür aber Trefferpunkte in Höhe ihres doppelten HG zurück. Wenn eine Armee von dieser Ressource Gebrauch macht, steigt ihr Unterhalt für diese Woche um +3. Um diese Ressource zu erwerben, muss eine Ortschaft deines Königreichs über einen Alchemisten, eine Kathedrale, einen Kräuterkundler, ein Magierakademie, einen Magielagen, einen Magierturm oder einen Tempel verfügen.

Reittiere (BP = HG des Reittieres): Die Armee reitet auf Pferden oder anderen für den Krieg ausgebildeten Tieren. AM und VW steigen jeweils um +2, der Unterhalt steigt um +1. Sollte die Armee Reittiere nutzen, die mächtiger sind als die Soldaten selbst, könnte dies den HG und alle davon abgeleiteten Werte der Armee erhöhen (siehe Seite 235). Um diese Ressource erwerben zu können, muss eine Ortschaft deines Königreichs über ein Fremdenviertel, einen Stall oder einen Viehhof verfügen.

Verbesserte Rüstung (3 BP): Die Armee ist mit Rüstungen von Meisterarbeitsqualität ausgestattet; dies erhöht den VW und den Unterhalt um +1. Für das Fünffache der BP-Kosten (15 BP) kann die Armee stattdessen auch mit magischen Rüstungen ausgerüstet werden; dies erhöht VW und Unterhalt um jeweils +2. Um diese Ressource erwerben zu können, muss es in einer Ortschaft deines Königreichs ein Fremdenviertel, eine Militärakademie oder eine Schmiede geben.

Verbesserte Waffen (5 BP): Die Armee ist mit Waffen von Meisterarbeitsqualität ausgestattet; dies erhöht den AM und den Unterhalt jeweils um +1. Für das Zehnfache der BP-Kosten (50 BP) kann die Armee stattdessen auch mit magischen Waffen ausgerüstet werden; dies erhöht den AM und den Unterhalt jeweils um +2. Um diese Ressource erwerben zu können, muss es in einer Ortschaft deines Königreichs ein Fremdenviertel, eine Militärakademie oder eine Schmiede geben.



RESSOURCEN TRANSFERIEREN

Du kannst eine erworbene Ressource auf eine andere Armee derselben oder kleineren Größenkategorie transferieren, sofern die Empfänger die Ressource auch benutzen können – Verbesserte Waffen für eine Hügelriesenarmee würden einer Armee aus menschlichen Zombies beispielsweise nicht nützen. Dies kostet keine BP, senkt aber die Moral der Armee, welcher diese besonderen Mittel weggenommen wird, um 1.

Der SL kann zulassen, dass eine Ressource zwischen mehreren kleineren Armeen aufgeteilt wird, solange die Summe der individuellen Einheiten in den Empfängerarmeen die Anzahl der Individuen in der Geberarmee nicht übersteigt.

Wenn du eine Armee auflöst, welche über eine Ressource verfügt, kannst du dieser einer passenden anderen Armee überlassen, für später einlagern (z.B. für eine Armee, die du im nächsten Jahr ausheben willst) oder zum halben Erwerbpreis in BP verkaufen.

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Ein Teil des Spaßes daran, in einer Fantasywelt Kriege auszuspielen, besteht darin, dass man nicht auf die Truppentypen beschränkt ist, die es in der realen Welt gibt.

Die meisten rekrutierten Einheiten dürfen zwar Krieger oder Kämpfer sein, du kannst aber auch Armeen aus Paladinen, Klerikern oder anderen Charakteren rekrutieren, die über im Massenkampf nützliche Fähigkeiten verfügen.

Möglicherweise kannst du sogar Monster rekrutieren, beginnend bei Humanoiden wie Goblin, Orks oder Trollen und bis hin zu exotischen Kreaturen wie Drachen, Worgen und Zentauren. Diese Kreaturen könnten über nützliche besondere Monsterfähigkeiten verfügen, die im Massenkampf von Nutzen sind. Ein typisches Königreich hat keinen Zugriff auf Monsterarmeen, sofern es mit solchen Kreaturen keine Bündnisse geschlossen hat – dies kann mittels diplomatischer Erlasse geschehen oder im Rahmen von Abenteuern.

Die Modifikatoren einer aufgeführten Fähigkeit kommen nur zum Tragen, wenn die meisten Einheiten der Armee über sie verfügen. Bei Klassenmerkmalen ist hinter dem Namen in Klammern Klasse und Stufe angegeben, welche die Einheiten in der Armee besitzen müssen, um die Fähigkeit nutzen zu können. Die Auflistung enthält keine Klassenmerkmale jenseits der 5. Stufe, da es unwahrscheinlich ist, dass du jemals genug Einheiten höherer Stufe rekrutieren kannst, um aus ihnen eine Armee zu bilden. Sollte ein aufgeführtes Klassenmerkmal zwei alternative Wahlmöglichkeiten aufführen, musst du eine davon bei Bildung der Armee auswählen, welche später auch nicht mehr geändert werden kann.

Du kannst die folgenden besonderen Fähigkeiten als Inspiration für weitere Armeefähigkeiten verwenden. Sofern nicht anders angegeben, enden die Effekte dieser besonderen Fähigkeiten (von TP-Schaden abgesehen) mit Ende der Schlacht. Beachte, dass du als dein eigener Verbündeter zählst, wenn es um Fähigkeiten geht, welche verbündete Armeen betreffen.

TABELLE 4-16: RESSOURCENANPASSUNG

ARMEEGRÖSSE	MULTIPLIKATOR
Mini	x1/8
Winzig	x1/6
Sehr klein	x1/4
Klein	x1/2
Mittelgroß	x1
Groß	x2
Riesig	x4
Gigantisch	x10
Kolossal	x20

Der Multiplikator betrifft die Ausgangskosten und den Unterhaltsanstieg, kann die Kosten einer Ressource aber in beiden Fällen nicht unter 1 BP senken.

Alchemie (Alchemist 1): Einmal pro Schlacht kann die Armee sich selbst heilen, als besäße sie die Ressource Heiltränke. Dies kostet keine BP.

Amphibisch: Die Armee kann sich in oder durch Gewässer bewegen und den Verteidigungswert von Wasserbarrieren ignorieren.

Anspringen: Die Armee erhält einen Bonus von +1 auf ihren AM.

Aquatisch: Die Armee erhält +1 auf AM und VW gegenüber Armeen im Wasser oder auf Schiffen. Der AM der Armee sinkt um 2 gegenüber Armeen an Land, sofern die Armee nicht über die besondere Fähigkeit Amphibisch verfügt (in diesem Fall entfällt der Malus auf den AM).

Attributsentzug/-schaden: Diese Fähigkeit funktioniert wie Blutung.

Aura des Mutes (Paladin 3): Die Armee ist gegen Furchteffekte immun und besteht automatisch Moralwürfe, um nicht zu fliehen.

Bevorzugtes Gelände (Waldläufer 3): Halbiere die Boni, welche ein Gegner durch Geländevorteil und Vorteilhaftes Gelände erhält.

Betäubender Schlag (Mönch 1): Diese Fähigkeit funktioniert wie Lähmung.

Blindgespür: Die Armee halbiert die Mali auf AM und VW, welche ihr durch Dunkelheit, Unsichtbarkeit und Wetter entstehen.

Blindheit durch Licht: AM und VW dieser Armee erleiden einen Malus von -2 in hellem Licht.

Blindsicht: Die Armee erleidet keine Mali auf AM und VW durch Dunkelheit, Unsichtbarkeit oder Wetter.

Blutung: Wenn diese Armee im Nahkampf Schaden verursacht, erleidet die Ziellarmee automatisch zu Beginn der nächsten Phase 1W6 Schadenspunkte.

Bomben (Alchemist 1): Diese Fähigkeit funktioniert wie die Fähigkeit Odemwaffe.

Böses niederstrecken (Paladin 1): Einmal pro Schlacht kann die Armee für eine Nahkampfphase ihren AM gegen eine böse Armee um +2 anheben. Sollte die Ziellarmee aus Untoten oder bösen Externaren bestehen, steigt dieser Bonus auf +4.

Brut erschaffen: Sollte die Armee eine lebende Armee derselben oder größeren Größenkategorie vernichten, kann sie augenblicklich Trefferpunkte in Höhe ihres doppelten HG zurückerlangen oder eine neue Armee erschaffen, welche um zwei Größenkategorien kleiner ist als die Armee mit dieser Fähigkeit.

Bund des Jägers (Waldläufer 4): Wenn du eine Armee mit dieser Fähigkeit aufstellst, dann entscheide dich zwischen Gefährten oder Tierbegleiter.

Gefährten: Einmal pro Schlacht kann die Armee ihren AM oder den AM einer verbündeten Armee für den Rest der Schlacht um +1 heben.

Tierbegleiter: Diese Fähigkeit funktioniert wie Tiergefährte.

Dämmersicht: Die Armee erleidet keine Mali durch Dämmerlicht.

Dunkelsicht: Die Armee erleidet keine Mali auf AM oder VW durch Dämmerlicht oder Dunkelheit.

Durch Erde gleiten: Die Armee ignoriert Befestigungsanlagen aus Erde oder Stein und kann sich unter anderen Befestigungen hindurchgraben, als besäße sie die besondere Fähigkeit Graben.

Eidolon (Paktmagier 1): Diese Fähigkeit funktioniert wie die Fähigkeit Tiergefährten.

Entdeckung (Alchemist 2): Diese Fähigkeit funktioniert wie Blutung.

Entrinnen (Mönch 2, Schurke 2): Eine Armee, welche diese Armee angreift, halbiert ihren AM-Bonus durch die Fähigkeit

Zauber wirken und verursacht mit der Fähigkeit Odemwaffe nur halben Schaden.

Ergreifen: Die Einheiten der Armee halten ihre Gegner fest und hindern sie am Entkommen. Die Ziellarmee erleidet einen Malus von -2 auf Moralwürfe gegen Flucht und um die Taktik Rückzug zu nutzen.

Erschütterungssinn: Die Armee halbiert ihren Malus auf AM und VW aufgrund von Dunkelheit, Unsichtbarkeit und Wetter.

Erzfeind (Waldläufer 1): Die Armee erhält gegen eine Art von Kreatur (siehe Liste der Erzfeinde des Waldläufers) einen Bonus von +1 auf ihren AM.

Fallengespür (Schurke 3): Wenn die Armee die Taktik Belagerungsbrecher nutzt, addiert sie ihren halben HG auf den Angriffswurf zur Bestimmung, ob eine Belagerungswaffe zerstört wird.

Felsen fangen: Die Armee erhält einen Bonus von +1 auf ihren VW gegen Fernkampfangriffe. Dieser Bonus steigt auf +2, sollte die Armee mittels Belagerungswaffen oder geworfenen Felsen angegriffen werden.

Felsen werfen: Eine Felsen werfende Armee kann Fernkampfangriffe ausführen und verursacht während der Fernkampfphase +4 Schadenspunkte.

Fliegen: Sollte die Armee während der Nahkampfphase nicht angreifen, kann sie nicht im Nahkampf angegriffen werden, sofern die gegnerische Armee nicht ebenfalls fliegen kann. Die Armee ignoriert die Verteidigungsboni von Stadtmauern, nicht aber die anderer Befestigungsanlagen.

Furcht: Eine Armee, die einen Furchteffekt besitzt, zwingt die gegnerische Armee zu einem Moralwurf gegen SG 10 + HG der angreifenden Armee, wenn sie ihr Schaden zufügt. Bei einem fehlgeschlagenen Wurf kann der Gegner in der nächsten Runde keinen Angriffswurf ausführen. Sollte einer Armee ein Moralwurf gegen Furcht in einer Runde misslingen, in der sie bereits aufgrund von Furcht keinen Angriffswurf ausführen konnte, flieht die Armee stattdessen.

Geistlos: Der Armee gelingen alle Moralwürfe, sie muss aber immer Standardtaktiken und -strategie verwenden.

Geländevorteil: Sollten die Einheiten über eine Bewegungsform verfügen, welche ihr auf dem Schlachtfeldgelände Vorteile gibt (z.B. Boggards in Sümpfen), erhält die Armee einen Bonus von +1 auf ihren AM in einer Schlacht gegenüber Armeen ohne solche Bewegungsformen.

Geruchssinn: Die Armee halbiert ihre Mali auf AM und VW aufgrund von Dunkelheit, Unsichtbarkeit und Wetter.

Gift: Diese Fähigkeit funktioniert wie Blutung.

Giftresistenz (Alchemist 2): Sollte die Armee Giftschaden erleiden, wird dieser Schaden um die Hälfte des Resistenzbonus der Einheit gegen Gift reduziert.

Gnade (Paladin 3): Am Ende der Schlacht kann die Armee bei einer verbündeten Armee eine Krankheit heilen.

Göttliche Gesundheit (Paladin 3): Die Armee ist gegen Krankheit immun.

Graben: Die Armee kann sich unter einer Befestigungsanlage oder Stadtmauer hindurchgraben, wenn sie für die Bewegung eine Fern- oder Nahkampfphase aufwendet. Danach ignoriert sie den Verteidigungsmodifikator dieser Befestigung in folgenden Phasen. Während der Phase, in der die Armee gräbt, kann sie nur Armeen angreifen, welche über die Fähigkeit Graben oder Durch Erde gleiten verfügen, und kann auch nur von solchen Armeen angegriffen werden.

Handauflegen (Paladin 2): Diese Fähigkeit funktioniert wie Positive Energie fokussieren.

Herausforderung (Ritter 1): Einmal pro Schlacht kann die Armee einen Bonus von +2 auf ihren AM gegen eine feindliche

Armee erhalten, erhält zugleich aber einen Malus von 1 auf ihren VW gegenüber Angriffen dritter Armeen. Diese Effekte halten für den Rest der Schlacht an.

Hexerei (Hexe 1): Wenn du eine Armee mit dieser Fähigkeit aufstellst, dann entscheide dich zwischen Heilung oder Hexentränk.

Heilung: Die Armee kann einmal pro Schlacht eine Anzahl an TP in Höhe ihres halben HG heilen.

Hexentränk: Die Armee kann für sich selbst oder eine andere Armee Heiltränke herstellen, ohne dass die unter Armeeresourcen, Heiltränke aufgeführten Gebäudevoraussetzungen erfüllt sein müssen. Du musst die üblichen BP-Kosten für diese Tränke bezahlen.

Hinterhältiger Angriff (Schurke 1): Die Armee erhält +1 auf ihren AM, wenn sie aus dem Hinterhalt zuschlägt, die Taktik Einkesseln verwendet oder in der Phase nach Einsatz der Taktik Vorgetäuschter Rückzug.

Immunität: Sollte eine Armee gegen eine bestimmte besondere Fähigkeit, z.B. Gift, immun sein, erhält eine gegnerische Armee mit dieser Fähigkeit keine Vorteile daraus gegen diese Armee. Hinsichtlich einer Armee mit vielen Immunitäten siehe auch Resilienz.

Kampfrausch (Barbar 1): Einmal pro Schlacht kann der Anführer der Armee befehlen, in Kampfrausch zu verfallen. Der AM der Armee steigt um +2, der VW sinkt um 1 und die Armee erhält einen Bonus von +1 auf ihre Moralwürfe gegen Flucht und Furcht. Eine Armee im Kampfrausch kann die Taktiken und Kommandos Einkesseln, Rückzug, Scharfschützen, Schildwall, Standhalten und Umsichtiger Kampf nicht einsetzen und auch nicht von den Strategien Defensiv oder Vorsichtig Gebrauch machen. Sollte sie gerade eine dieser Taktiken oder Strategien verwenden, nutzt sie fortan die Standardtaktik und/oder -strategie.

Kampfstil (Waldläufer 2): Erlange einmal während der Schlacht für den Rest der Schlacht einen Bonus von +1 auf Fern- oder Nahkampfangriffswürfe.

Kannibalismus: Reduziere den Unterhalt der Armee um 1 (Minimum 0) pro Woche, in der die Armee eine Schlacht gewinnt und sich von den Leichen ernähren darf.

Ki-Vorrat (Mönch 4): Die Angriffe der Armee zählen als magische Waffen.

Klettern: Gegenüber dieser Armee wird der Verteidigungsbonus von Befestigungsanlagen um 25% reduziert. Dieser Vorteil kommt nicht zum Tragen, wenn die Befestigung nicht erklettert werden kann (z.B. im Fall eines Grabens oder einer Energiewand).

Konstrukt: Die Armee ist immun gegen Furcht, Gift, Krankheit und Lähmung.

Körperlos: Die Armee erleidet keinen Schaden durch nichtmagische Angriffe und nur halben Schaden durch magische Angriffe. Sie ignoriert gegnerische Boni auf den VW, die aus der Ressource Rüstung erwachsen. Ihr gelingen automatische Würfe zum Rückzug. Sie hat in allen Geländearten einen Beweglichkeitsvorteil.

Krallen: Die Armee verursacht +1 Schaden.

Krankheit: Wenn die Armee einem Feind Schaden zufügt, dann wird der Feind krank und erleidet einen kumulativen Malus von -1 auf AM und VW pro Tag nach der Schlacht. Zur Heilung der Krankheit ist ein Stabilitätswurf erforderlich, der um diesen Malus erschwert wird. Bei geglückter Heilung baut sich der Malus pro Tag um 1 ab, bis er auf 0 gesunken ist.

Lähmung: Wenn eine Armee ihre Gegner lähmen kann, wird der VW der gegnerischen Armee jedes Mal, wenn sie Schaden durch die Armee erleidet, um 1 gesenkt.

Lebenskraftentzug: Eine Armee mit Lebenskraftentzug senkt AM und VW des Gegners jedes Mal um 1, wenn sie ihm Schaden zufügt. Diese Mali verschwinden nach 24 Stunden.

Lichtempfindlichkeit: AM und VW dieser Armee erleiden einen Malus von -1 in hellem Licht.

Lied des Mutes (Barde 1): Die Armee erhält einen Bonus von +1 auf ihren AM und von +2 auf Moralwürfe gegen Flucht und Furcht. Alternativ kann sie diese Boni einer verbündeten Armee in derselben Schlacht verleihen.

Mächtiger Sturmangriff: Die Armee erhält einen Bonus von +1 auf ihren AM.

Negative Energie fokussieren (Kleriker 1): Die Armee verursacht in der Nahkampfphase +1W4 Schadenspunkte bei einer Armee aus lebenden Zielen. Sollte die Armee mit dieser Fähigkeit aus Untoten bestehen, kann sie alternativ eigenen Schaden heilen: Sollte sie einen Malus auf ihren AM in Höhe ihres halben HG für eine Fern- oder Nahkampfphase in Kauf nehmen, heilt sie Trefferpunkte in Höhe ihres HG.

Odemwaffe: Die Armee kann Fernkampfangriffe ausführen. In der Fern- und Nahkampfphase verursacht sie +1W4 Schadenspunkte.

Orden (Ritter 1): Wenn die Fähigkeit Herausforderung eingesetzt wird, steigt der VW der Armee gegenüber der herausgeforderten Armee um +1.

Pflanze: Die Armee ist gegen Furcht, Gift und Lähmung immun.

Positive Energie fokussieren (Kleriker 1, Paladin 4): In der Nahkampfphase verursacht die Armee bei einer Armee aus Untoten +1W4 Schadenspunkte. Alternativ kann sie auch eigenen Schaden heilen: Sollte sie einen Malus auf ihren AM in Höhe ihres halben HG für eine Fern- oder Nahkampfphase in Kauf nehmen, heilt sie Trefferpunkte in Höhe ihres HG.

Regeneration: Regeneration gibt der Armee in jeder Fern- oder Nahkampfphase Trefferpunkte in Höhe ihres halben Regenerationswertes zurück. Sollte eine Armee mit Regeneration auf 0 TP reduziert werden, ist sie besiegt, wenn wenigstens eine feindliche Armee am Ende dieser Phase überlebt, um die regenerierenden Kreaturen zu erledigen. Außerhalb einer Schlacht



regeneriert die Armee TP in Höhe ihres halben Regenerationswertes pro Stunde.

Resilienz: Die Armee verfügt über bedeutende Abwehrkräfte in Form hoher Schadensreduzierung oder mehrere Resistenzen und/oder Immunitäten. Dies erhöht den VW der Armee um +10 bei Schlachten gegen Armeen, denen es bedeutend schwer fällt, diese Abwehrkräfte zu überwinden. In manchen Fällen könntest du auch einfach entscheiden, dass eine Armee aufgrund ihrer Resilienz durch eine andere Armee nicht zu besiegen ist – der SL sollte aber niemals den SC eine solche Armee unbedacht entgegenstellen. In anderen Fällen könnte eine solche Resilienz auch einfach eine besondere Fähigkeit der gegnerischen Armee aufheben (z.B. Immunität gegen Gift und Gift).

Reittier (Ritter 1): Die Reittiere der Armee erhöhen den AM und den VW der Armee um 1.

Resistenz: Siehe Resilienz.

Richtspruch (Inquisitor 1): Einmal pro Fern- oder Nahkampfphase kann die Armee alternativ ihren Schaden um +1 heben, ihren VW um +1 heben, TP in Höhe ihres halben HG heilen oder ihre Angriffe als magische Waffen behandeln. Diese Fähigkeit funktioniert nicht, wenn die Armee aufgrund von Furcht handlungsunfähig sein sollte, und endet sofort, wenn die Armee flieht.

Rüstungstraining (Kämpfer 3): Dieses Klassenmerkmal passt die Grundbewegungsrate von Einheiten in mittelschwerer Rüstung an, berücksichtige dies entsprechend bei der Bewegungsrate der Armee.

Sandsturm erzeugen: Die Armee kann einmal pro Schlacht auf dem Schlachtfeld die Bedingungen eines Sandsturms erzeugen (siehe Seite 237), welche bis zum Ende der Schlacht anhalten.

Schlaghagel (Mönch 1): In der ersten Nahkampfphase erhält die Armee einen Bonus von +1 auf ihren AM. In der zweiten Nahkampfphase steigt dieser Bonus auf +2 und bleibt dann während weiterer Nahkampfphasen bei +2.

Schnelle Heilung: Diese Armee erhält in jeder Fern- und Nahkampfphase Trefferpunkte in Höhe ihres halben Wertes für Schnelle Heilung zurück. Außerhalb einer Schlacht gewinnt sie jede Stunde TP in Höhe ihres Wertes für Schnelle Heilung zurück.

Schurkentrick (Schurke 2): Die Armee erhält die Fähigkeit Blutung.

Schwarm: Die Armee erleidet nur halben Schaden durch nichtmagische Angriffe, dafür aber das 1,5fache an Schaden durch magische Angriffe. Sie ignoriert Boni auf den VW durch die Ressource Rüstung. Sie kann keiner Armee Schaden zufügen, welche die Fähigkeit Körperlos oder Resilienz besitzt. Moralwürfe für Rückzug gelingen der Armee automatisch.

Spuren lesen (Inquisitor 2, Waldläufer 1): Die Armee addiert ihren HG auf Moralwürfe, um eine Armee daran zu hindern, die Taktik Rückzug einzusetzen, und auf ihren VW gegen Hinterhalte. Ihr Schaden wird bei Nebel nur um 25% reduziert statt halbiert.

Taktiker (Ritter 1): Die Armee erlernt automatisch eine Taktik (in der Regel die Taktik Erfahrene Reitertruppen). Diese Taktik zählt nicht gegen das Maximum an Taktiken, die eine Armee kennen kann.

Tapferkeit (Kämpfer 2): Der Tapferkeitsbonus der Einheit addiert sich auf Moralwürfe gegen Furcht und Flucht.

Teleportation: Die Armee ignoriert die Verteidigung von Befestigungsanlagen. Ihr Gelingen automatisch Moralwürfe zum Rückzug. Ätherisches Reisen und ähnliche Effekte verleihen ebenfalls diese Fähigkeit. Eine Armee mit Teleportation kann jedes Hexfeld am selben Tag erreichen (ihre

Bewegungsrate ist irrelevant und sie wird nicht durch schwieriges Gelände behindert).

Tiergefährte (Druide 1, Waldläufer 4): Die Tiergefährten der Armee erhöhen den AM um +1.

Tiergestalt (Druide 4): Die Armee erhält einmal pro Schlacht die Fähigkeit Amphibisch, Aquatisch, Dämmerlicht, Dunkelsicht, Fliegen, Geruchssinn oder Klettern, verliert aber die Fähigkeit Zauber wirken, solange diese Fähigkeit aktiv ist. Die Armee kann diese Fähigkeit in einer späteren Phase wieder beenden.

Trampeln: Die Armee erhält +1 auf ihren AM.

Trank trauen (Alchemist 1): Die Armee kann für sich selbst oder eine andere Armee Heiltränke herstellen, ohne die Gebäudevoraussetzungen erfüllen zu müssen (siehe Armeeresourcen, Heiltränke). Du musst die üblichen BP-Kosten für diese Tränke entrichten.

Unnatürliche Ausstrahlung: Diese Fähigkeit funktioniert wie Furcht, betrifft aber nur Tiere, Reittiere inbegriffen.

Unsichtbarkeit: Eine Armee, welche diese Armee angreift, erleidet einen Malus von -2 auf ihren AM für diesen Angriff. Eine Armee, welche von dieser Armee angegriffen wird, erleidet einen Malus von -2 auf ihren VW gegen diese Angriffe. Armeen, die unsichtbare Kreaturen nicht sehen können, können diese Armee nicht am Rückzug hindern.

Untote: Die Armee ist immun gegen Furcht, Gift, Krankheit und Lähmung. Der VW steigt um +2.

Verbrennen: Diese Fähigkeit funktioniert wie Ausbluten.

Verbündeten schützen (Paktmagier 4): Die Armee erhält +1 auf ihren VW.

Versteinern: Diese Fähigkeit funktioniert wie Lähmung.

Waffenspezialisierung (Kämpfer 4): Erhöhe einmal pro Schlacht den AM der Armee für Fern- oder Nahkampfangriffe bis zum Ende der Schlacht um +2.

Wildheit: Die Armee kämpft selbst dann weiter, wenn sie demoralisiert oder dem Tode nahe ist. Sollte die Armee besiegt oder in die Flucht geschlagen werden, kann sie noch eine Nahkampfphase lang agieren, während der AM und VW um 4 gesenkt sind.

Wirbel: Diese Fähigkeit funktioniert wie Lähmung, aber nur gegen Ziele auf oder im Wasser.

Wirbelwind: Diese Fähigkeit funktioniert wie Lähmung.

Zauber wirken: Wenn die Truppen, aus denen eine Armee besteht, Magie einsetzen können – egal ob es sich um zauberähnliche Fähigkeiten oder das Wirken von Zaubern handelt – erhält die Armee einen Bonus auf den AM sowie den VW in Höhe des höchsten Grades des Zaubers, der von ihr gewirkt werden kann. Sollte einer der Offensivzauber eine höhere Reichweite als Berührung besitzen, erhält die Armee zudem Fernkampf und kann während der Fernkampfphase angreifen.

Zauberresistenz: Sollte eine Armeeeinheit über Zauberresistenz verfügen, erhält sie dadurch einen Bonus von +6 auf den VW gegen eine Armee, welche die Fähigkeit Zauber wirken besitzt.

Zerreiß: Die Armee verursacht +1 Schaden.

Zu-Fall-bringen: Jede Nahkampfphase wird der VW der feindlichen Zielarmee bis zum Ende der Phase um 1 reduziert.

SPIELERCHARAKTERE IN DER SCHLACHT

Wahlweise können die SC auch vor oder sogar während einer Schlacht eigene Kämpfe mit kleineren gegnerischen Gruppen ausfechten. Sie könnten zum Beispiel einen bösen Nekromanten angreifen und sich durch seinen Turm kämpfen und ihn besiegen, während ihre Armee seine untote Horde draußen

bekämpft. Alternativ könnten die SC auch mächtige Zauber wirken wie *Erdbeben*, *Todeswolke*, *Wasser kontrollieren* oder *Wetterkontrolle* usw., welche die Bedingungen auf dem Schlachtfeld zu ihrem Vorteil ändern. Dies erlaubt den SC, mit ihren Charakteren den Ausgang einer Schlacht direkt zu beeinflussen, ohne dass die Charaktere gezwungen sind, eine Abenteuer Gelegenheit „auszusitzen“, weil sie eine Armee persönlich befehlen müssen.

Wenn die SC ihren Kampf gewinnen oder das Schlachtfeld auf dramatische Weise mit ihrer Magie zu ihrem Vorteil beeinflussen, dann erhalten ihre Truppen einen Bonus von +4 auf den VW sowie den AM. Sollten die SC ihren Kampf verlieren, erleiden ihre Truppen einen Malus von -4 auf den VW sowie den AM. Wenn der SL es für richtig hält, können Sieg oder Niederlage der SC weitere Auswirkungen auf ihre Armeen haben, vielleicht erhalten sie vorübergehend zusätzliche Taktiken oder eine besondere Fähigkeit oder können die Trefferpunkte einer oder mehrerer gegnerischer Armeen verändert oder besondere Fähigkeiten aufgehoben werden.

OPTIONALE MASSENKAMPFREGLN

Die folgenden Abschnitte befassen sich mit Möglichkeiten zur Veränderung und zum Einsatz von Armeen, die eher selten aufkommen. Sie sind optional, so dass der SL sie nur dann ins Spiel zu bringen braucht, wenn es notwendig ist.

Armeen kombinieren

Wenn du zwei Armeen derselben Art und Größenkategorie hast, kannst du sie außerhalb einer Schlacht jederzeit zu einer Armee kombinieren, deren Größenkategorie der Größe einer Ursprungsarmee +1 entspricht.

Wähle aus, welcher der bisherigen beiden Anführer die neue Armee befehlen soll. Der andere Anführer kann einer anderen Armee zugewiesen werden, seine Kommandos finden bei der kombinierten Armee keine Anwendung mehr.

Berechne die Spielwerte der neuen Armee auf Basis ihrer neuen Größe. Haben beide Ursprungsarmeen über dieselbe Ressource, dieselbe Taktik oder dasselbe Kommando verfügt, verfügt auch die neue Armee über diese Ressource, diese Taktik oder dieses Kommando, andernfalls geht die Ressource, die Taktik oder das Kommando verloren. Der Moralwert der neuen Armee entspricht dem Durchschnittswert der Moralwerte der beiden kleineren Armeen. Sollte eine Armee ein Leiden haben (z.B. eine Krankheit), hat auch die neue Armee dieses Leiden.

Bestimme, welchen Prozentsatz an Trefferpunkten jede kleinere Armee besitzt, die kombinierte Armee hat TP in Höhe des Durchschnitts dieser beiden Werte. Wenn z.B. eine Armee 50% ihrer TP besitzt und die andere 100%, verfügt die neue Armee über 75% ihrer maximalen TP für ihre Größenkategorie.

Eine Armee neuformieren

Durch Neuformation wird eine geschwächte Armee in eine kleinere, aber gesunde Armee umgewandelt. Die Regeln für die Trefferpunkte einer Armee sind abstrakt und repräsentieren verwundete Einheiten, kampfunfähige Einheiten und tote Einheiten. Sinken die TP einer Armee stark ab, könnten sie denen einer kleineren Armee entsprechen oder diese sogar unterbieten. Eine große Armee besteht z.B. aus 200 Einheiten; erleidet sie großen Schaden, könnten nur noch 100 oder sogar weniger davon noch kampftauglich sein – und eine mittelgroße Armee besteht aus 100 Einheiten. Da der Unterhalt einer

Armee auf ihrem HG basiert, der seinerseits auf der Größe basiert, möchtest du eventuell die Armee als kleinere Armee neuformieren, um den Unterhalt zu senken.

Du kannst außerhalb einer Schlacht jederzeit eine verwundete Armee, die noch maximal über die Hälfte ihrer TP verfügt, in eine Armee umformieren, welche um eine Größenkategorie kleiner ist und über volle Trefferpunkte verfügt. Dieser Prozess repräsentiert, dass du die besten, gesündesten und kampftauglichsten Einheiten auswählst, um den Kampf fortzuführen. Die verwundeten Überlebenden lösen sich auf und gehen in der Regel nach Hause, um sich zu erholen.

Berechne die Spielwerte der kleineren Armee anhand ihrer neuen Größe. Sie behält alle Spielwerte und Effekte (inklusive Taktiken, Kommandos, Ressourcen, Anführer usw.), die nicht auf der Größe basieren (wie HG und Spielwerte, die auf dem HG basieren). Die Moral wird allerdings um 1 gesenkt, da eine Neuformation ein deutlicher Hinweis auf Misserfolge ist.

Es gibt keine Obergrenze, wie oft du eine Armee neuformieren kannst. Selbst eine kolossale Armee kann mit der Zeit deutliche Verluste erleiden und wiederholt neuformiert werden, bis der HG der individuellen Einheiten zu niedrig wird, als dass sie noch als Armee zählt.

Reservearmeen

Die Kosten in den Regeln zu Massenkämpfen gehen davon aus, dass eine Armee aktiv und im Feld eingesetzt ist. Du kannst eine Armee aber auch zu einer Reservistentruppe erklären, die in einer Ortschaft stationiert wird. Auf diese Weise wird der Unterhalt nur einmal pro Monat (oder Königreichszug) statt wöchentlich fällig (der Verbrauch einer solchen Armee entspricht also ihrem Unterhalt). Der Anführer dieser Armee muss sich nur 3 Tage im Monat bei der Truppe aufhalten, um seine Pflichten zu erfüllen. Der Malus auf Moral für einen abwesenden Befehlshaber wird nach Monaten und nicht nach Wochen berechnet.

Die Größe der Armee, die du als Reserve stationieren kannst, hängt davon ab, welche Gebäude in der Ortschaft verfügbar sind. Ein Wachturm fasst höchstens eine kleine Reservearmee, eine Kaserne eine Mittelgroße oder kleinere Reservearmee, eine Burg eine Große oder kleinere Reservearmee und eine Garnison eine Riesige oder kleinere Reservearmee. Eine gigantische oder kolossale Armee kann nicht als Reservearmee stationiert werden, sondern muss im Feld bleiben; sie kann aber auf unbegrenzte Zeit in einem Hexfeld verbleiben. Ein Tempel zählt als Wachturm hinsichtlich besonderer, religiöser Truppen (Druiden, Inquisitoren, Kleriker oder Paladine) und eine Kathedrale als Kaserne. Du kannst eine Armee aufteilen (siehe unten), um ihre Einheiten auf mehrere Gebäude zu verteilen.

Sobald du die Armee aus der Ortschaft hinausbewegst, wird sie zu einer aktiven Armee und erzeugt wöchentliche Unterhaltskosten.

Armeen aufteilen

Du kannst eine Armee in kleinere Armeen aufteilen. Du kannst jederzeit außerhalb einer Schlacht eine Armee in zwei kleinere Armeen aufteilen, deren Größenkategorie um eins kleiner ist als die der Ausgangsarmee. Eine dieser Armeen behält den bisherigen Anführer bei, für die andere musst du einen neuen Befehlshaber bestimmen.

Berechne die Spielwerte jeder der kleineren Armeen anhand ihrer neuen Größe. Die kleineren Armeen behalten alle Spielwerte der Ausgangsarmee bei (z.B. Taktiken, Kommandos, Ressourcen, Anführer usw.), welche nicht von der Größe abhängig sind (wie der HG und auf dem HG

basierende Spielwerte). Die Moral jeder kleineren Armee wird um 1 gesenkt.

Bestimme, welchen Prozentsatz an Trefferpunkten die Ausgangsarmee besitzt. Jede kleinere Armee verfügt über denselben Prozentsatz an TP, wobei das TP-Maximum sich an ihrer Größe orientiert. Wenn z.B. eine große Armee aufgeteilt wird, die 70% ihrer Trefferpunkte (28 von 40 TP) besitzt, besitzt jede kleinere Armee ebenfalls 70% an Trefferpunkten.

Es gibt keine Obergrenze, wie oft du eine Armee aufteilen kannst. Selbst eine kolossale Armee kann wiederholt aufgeteilt werden, bis der HG der individuellen Einheiten zu niedrig wird, als dass sie noch als Armee zählt.

Beispielarmeen

Dieser Abschnitt führt Beispielarmeen unterschiedlicher humanoider und monströser Art auf. Der SL kann Spielern gestatten, manche dieser Armeen zu rekrutieren, oder sich auch die meisten als ungewöhnliche Gegner für Schlachten reservieren. Keine der Armeen besitzt einen Ausgangsmoralwert, da die Ausgangsmoral bei 0 beginnt und durch den Anführer modifiziert wird.

Die meisten dieser Armeen sind mittelgroß und zeigen auf, über welche Taktiken, Ressourcen und besondere Fähigkeiten eine typische Armee dieser Art verfügt, sind aber dennoch leicht zu vergrößern oder zu verkleinern. Sollte eine Armee über eine Ressource verfügen, gilt der aufgeführte Unterhaltungswert für eine Armee der genannten Größe; solltest du die Größe der Armee ändern, dann vergiss nicht, den Unterhaltungswert für die ursprüngliche Größe abzuziehen, auf die neue Größe anzupassen (siehe Tabelle 4-16 auf Seite 242) und zum Grundunterhaltungswert der Armee wieder hinzuzuaddieren. Sollte die Armee zusätzliche Rekrutierungskosten aufweisen, verändern diese sich auch entsprechend der Größe.

Die für Monsterarmeen aufgeführten besonderen Fähigkeiten sollen die besonderen Gaben der Monster grob wiedergeben, aus denen die Armee besteht. Beispielsweise sollte der Gestank eines einzelnen Trogloidyten für Übelkeit bei seinen Gegnern sorgen, doch da es keine besondere Armeefähigkeit dazu gibt, besitzt eine Trogloidytenarmee stattdessen Lähmung, was einen ähnlichen Effekt entfaltet. Eine Armee aus Astralen Devas verfügt über die besondere Fähigkeit Alchemie, um die Gabe eines einzelnen Astralen Devas widerzuspiegeln, sich einmal am Tag heilen zu können – die Armee führt aber nicht wirklich alchemistische Extrakte bei sich.

Sollte eine besondere Fähigkeit einen ständigen Bonus verleihen (z.B. Anspringen oder Sturmangriff), ist der Bonus bereits in den Spielwerten der Armee enthalten. Ist es ein auf Bedingungen basierender Bonus (z.B. der Bonus auf den VW durch Felsen fangen oder der Schadensbonus im Fernkampf durch Felsen werfen), musst du diesen Bonus hinzurechnen, wenn die Bedingungen vorliegen.

Manche Armeen verfügen über eigene Boni auf ihren AM oder VW. Diese stehen für besondere Verteidigungsfähigkeiten ihrer Mitglieder (z.B. Schadensreduzierung) und hohen Schadensausstoß gegen einzelne Ziele, welcher eine gegnerische Armee in höherem Maße betreffen sollte als dies bei den normalen Regeln zum Einsatz

von Monstern als Armeen der Fall wäre. Armeespielwerte für kleine Gruppen mächtiger Monster ist eher eine Kunst als eine Wissenschaft...

ARMEE (KOLOSSAL) EP 6.400

N Kolossale Armee aus Menschen (Kämpfer 2)

TP 49; HG 9

VW 19; AM +9

Speziell Tapferkeit +1

Bewegungsrate 1; Unterhalt 4

ARMEE (GIGANTISCH) EP 3.200

N Gigantische Armee aus Menschen (Kämpfer 2)

TP 38; HG 7

VW 17; AM +7

Speziell Tapferkeit +1

Bewegungsrate 1; Unterhalt 3

ARMEE (RIESIG) EP 1.600

N Riesige Armee aus Menschen (Kämpfer 2)

TP 27; HG 5

VW 15; AM +5

Speziell Tapferkeit +1

Bewegungsrate 1; Unterhalt 2

ARMEE (GROSS) EP 800

N Große Armee aus Menschen (Kämpfer 2)

TP 16; HG 3

VW 13; AM +3

Speziell Tapferkeit +1

Bewegungsrate 1; Unterhalt 1

ARMEE (MITTELGROSSE) EP 400

N Mittelgroße Armee aus Menschen (Kämpfer 2)

TP 5; HG 1

VW 11; AM +1

Speziell Tapferkeit +1

Bewegungsrate 1; Unterhalt 1



ARMEE AUS ELITETRUPPEN EP 800

N Mittelgroße Armee aus Menschen (Kämpfer 4)
 TP 16; HG 3
 VW 13; AM +3, Fernkampf
Taktiken Belagerungsbrecher, Einkesseln
Ressourcen Fernkampfwaffen, Heiltränke, Verbesserte Rüstung, Verbesserte Waffen
Speziell Rüstungstraining, Tapferkeit +1, Waffenspezialisierung
Bewegungsrate 2; **Unterhalt** 1 (Rekrutierungskosten 20 BP)

BOGGARDARMEE EP 600

CB Mittelgroße Armee aus Boggards
 TP 9; HG 2
 VW 12; AM +2
Speziell Dämmerlicht, Dunkelsicht, Geländevorteil (Sümpfe)
Bewegungsrate 1 (Bewegungsrate wird nicht durch Sümpfe beeinträchtigt); **Unterhalt** 1

DUERGAR-ARMEE EP 400

RB Mittelgroße Armee aus Duergarn (Krieger 3)
 TP 5; HG 1
 VW 11; AM +2, Fernkampf
Speziell Dunkelsicht, Immunität gegen Gift und Lähmung, Lichtempfindlichkeit
Bewegungsrate 1; **Unterhalt** 1
Hinweis: AM +1 aufgrund zauberähnlicher Fähigkeiten

DROW-ARMEE EP 400

CB Mittelgroße Armee aus Drow (Krieger 3)
 TP 3; HG 1
 VW 11; AM +3, Fernkampf
Taktiken Scharfschützen, Überrumpeln, Vorgetäuschter Rückzug, Zauberbrecher
Speziell Dunkelsicht, Gift, Lichtempfindlichkeit, Zauberresistenz
Bewegungsrate 2; **Unterhalt** 1
Hinweis: AM +2 aufgrund zauberähnlicher Fähigkeiten

ECHSENVOLKARMEE EP 400

N Mittelgroße Armee aus Angehörigen des Echsenvolkes
 TP 4; HG 1
 VW 11; AM +1, Fernkampf
Speziell Amphibisch, Aquatisch, Leichenfresser
Bewegungsrate 2; **Unterhalt** 1

ELITEARMEE AUS PANZERREITERN EP 600

N Mittelgroße Armee aus Menschen (Kämpfer 3)
 TP 11; HG 2
 VW 15; AM +5
Ressourcen Reittiere, Verbesserte Rüstung, Verbesserte Waffen
Bewegungsrate 1; **Unterhalt** 4 (Rekrutierungskosten 9 BP)

ELFISCHE WILDHÜTER EP 400

N Mittelgroße Armee aus Elfen (Waldläufer 2)
 TP 5; HG 1
 VW 11; AM +1
Taktiken Scharfschützen
Speziell Erzfeind (Ork), Kampfstil, Spuren lesen
Bewegungsrate 1; **Unterhalt** 1

GHULARMEE EP 400

CB Mittelgroße Armee aus Ghulen
 TP 4; HG 1
 VW 11; AM +1
Speziell Dunkelsicht, Krankheit, Lähmung, Leichenfresser, Untote
Bewegungsrate 2; **Unterhalt** 1

GNOLLARMEE EP 400

CB Mittelgroße Armee aus Gnollen
 TP 4; HG 1
 VW 11; AM +1
Speziell Dunkelsicht
Bewegungsrate 2; **Unterhalt** 1

GNOMENSCHLEICHER EP 400

N Mittelgroße Armee aus Gnomen (Kämpfer 2)
 TP 5; HG 1
 VW 11; AM +2
Taktiken Verspotten
Speziell Tapferkeit +1
Bewegungsrate 1; **Unterhalt** 1
Hinweis: AM +1 aufgrund zauberähnlicher Fähigkeiten

GOBLINARMEE EP 200

CB Mittelgroße Armee aus Goblins (Krieger 2)
 TP 2; HG 1/2
 VW 10; AM +0, Fernkampf
Speziell Dunkelsicht
Bewegungsrate 1; **Unterhalt** 1

GOBLINHORDE EP 800

CB Riesige Armee aus Goblins (Krieger 1)
 TP 16; HG 3



VW 13; AM +3, Fernkampf
Speziell Dunkelsicht
Bewegungsrate 1; **Unterhalt** 1

HALB-ORKISCHE BERSERKER EP 400

CN Mittelgroße Armee aus Halb-Orks (Barbar 2)
 TP 6; HG 1
 VW 11; AM +1
Taktiken Blutrünstigkeit
Speziell Kampfrausch
Bewegungsrate 2; **Unterhalt** 1

HALBLINGSPÄHER EP 400

RN Mittelgroße Armee aus Halblingen (Schurke 2)
 TP 4; HG 1
 VW 11; AM +1
Taktiken Rückzug
Speziell Entrinnen, Hinterhältiger Angriff, Schurkentrick (Blutung)
Bewegungsrate 1; **Unterhalt** 1

HOBGOBLINARMEE EP 400

RB Mittelgroße Armee aus Hobgoblins (Kämpfer 2)
 TP 5; HG 1
 VW 12; AM +2, Fernkampf
Taktiken Belagerungsbrecher
Ressourcen Fernkampfwaffen, Verbesserte Rüstung, Verbesserte Waffen
Speziell Rüstungstraining, Tapferkeit +1, Dunkelsicht
Bewegungsrate 2; **Unterhalt** 2 (Rekrutierungskosten 8 BP)

KOBOLDARMEE EP 600

RB Riesige Armee aus Kobolden (Krieger 1)
 TP 11; HG 2
 VW 12; AM +2
Taktiken Überrumpeln
Speziell Dunkelsicht, Lichtempfindlichkeit
Bewegungsrate 2; **Unterhalt** 1

MILIZ (KOLOSSAL) EP 3.200

N Kolossale Armee aus Menschen (Krieger 1)
 TP 38; HG 7
 VW 17; AM +7
Bewegungsrate 2; **Unterhalt** 3

MILIZ (GIGANTISCH) EP 1.600

N Gigantische Armee aus Menschen (Krieger 1)
 TP 27; HG 5
 VW 15; AM +5
Bewegungsrate 2; **Unterhalt** 2

MILIZ (RIESIG) EP 800

N Riesige Armee aus Menschen (Krieger 1)
 TP 16; HG 3
 VW 13; AM +3
Bewegungsrate 2; **Unterhalt** 1

MILIZ (GROSS) EP 400

N Groß Armee aus Menschen (Krieger 1)
 TP 5; HG 1
 VW 11; AM +1
Bewegungsrate 2; **Unterhalt** 1

ORKARMEE EP 600

CB Mittelgroße Armee aus Orks (Kämpfer 3)
 TP 11; HG 2
 VW 13; AM +2, Fernkampf

Ressourcen Verbesserte Rüstung
Speziell Leichenfresser, Lichtempfindlichkeit, Rüstungstraining, Tapferkeit +1, Wildheit,
Bewegungsrate 2; **Unterhalt** 2 (Rekrutierungskosten 3 BP)

ORKHORDE EP 400

CB Mittelgroße Armee aus Orks (Krieger 3)
 TP 5; HG 1
 VW 11; AM +1, Fernkampf
Speziell Leichenfresser, Lichtempfindlichkeit, Wildheit,
Bewegungsrate 2; **Unterhalt** 1

SKELETHORDE (KOLOSSAL) EP 3.200

NB Kolossale Armee aus menschlichen Skeletten
 TP 31; HG 7
 VW 19; AM +7
Speziell Dunkelsicht, Geistlos, Untote
Bewegungsrate 2; **Unterhalt** 3

SKELETHORDE (GIGANTISCH) EP 1.600

NB Gigantische Armee aus menschlichen Skeletten
 TP 22; HG 5
 VW 17; AM +5
Speziell Dunkelsicht, Geistlos, Untote
Bewegungsrate 2; **Unterhalt** 2

SKELETHORDE (RIESIG) EP 800

NB Riesige Armee aus menschlichen Skeletten
 TP 13; HG 3
 VW 15; AM +3
Speziell Dunkelsicht, Geistlos, Untote
Bewegungsrate 2; **Unterhalt** 1

SKELETHORDE (GROSS) EP 400

NB Große Armee aus menschlichen Skeletten
 TP 4; HG 1
 VW 13; AM +1
Speziell Dunkelsicht, Geistlos, Untote
Bewegungsrate 2; **Unterhalt** 1

SKELETHORDE (MITTELGROSS) EP 135

NB Mittelgroße Armee aus menschlichen Skeletten
 TP 1; HG 1/3
 VW 12; AM +0
Speziell Dunkelsicht, Geistlos, Untote
Bewegungsrate 2; **Unterhalt** 1

SVIRFNEBLINARMEE EP 400

N Mittelgroße Armee aus Svirfneblin (Waldläufer 1)
 TP 5; HG 1
 VW 13; AM +2, Fernkampf
Speziell Dämmerlicht, Dunkelsicht, Erzfeind (Zwerge), Spuren lesen, Zauberresistenz, Zauber wirken
Bewegungsrate 1; **Unterhalt** 1

TARRASKE EP 102.400

N Mini-Armee aus einer Tarraske
 TP 93; HG 17
 VW 27; AM +21, Fernkampf
Taktiken Belagerungsbrecher, Blutrünstigkeit, Rückzug, Schildwall, Zauberbrecher
Speziell Dämmerlicht; Ergreifen; Furcht; Geruchssinn; Immunität gegen Attributsschaden, Blutung, Furcht, Gift, Krankheit, Lähmung, Lebenskraftentzug und Versteinigung; Leichenfresser; Regeneration 40; Resilienz; Zauberresistenz

Bewegungsrate 2; Unterhalt 8

Hinweis: AM +4 aufgrund von Talenten und besonderen Monsterfähigkeiten

TENGUARMEE EP 600

N Mittelgroße Armee aus Tengus (Schurke 3)

TP 9; HG 2

VW 12; AM +2, Fernkampf

Taktiken Einkesseln

Speziell Dämmsicht, Entrinnen, Hinterhältiger Angriff, Schurkentrick (Blutung),

Bewegungsrate 2; Unterhalt 1

TROGLODYTENARMEE EP 400

CB Mittelgroße Armee aus Troglodyten

TP 4; HG 1

VW 11; AM +1, Fernkampf

Speziell Dunkelsicht, Lähmung

Bewegungsrate 2; Unterhalt 1

WORGARMEE EP 600

NB Mittelgroße Armee aus Worgen

TP 11; HG 2

VW 12; AM +2

Speziell Dämmsicht, Dunkelsicht, Geruchssinn, Zu-Fall-bringen

Bewegungsrate 3; Unterhalt 1

YETIRUDEL EP 1.200

N Mittelgroße Armee aus Yetis

TP 22; HG 4

VW 14; AM +4

Speziell Dunkelsicht, Furcht, Geruchssinn, Klettern, Verbrennen

Bewegungsrate 2; Unterhalt 2

ZENTAURENARMEE EP 800

N Mittelgroße Armee aus Zentauren

TP 16; HG 3

VW 13; AM +3, Fernkampf

Taktiken Erfahrene Reitertruppen

Speziell Wird immer so behandelt, als besäße sie die Ressource Reittiere; Dunkelsicht

Bewegungsrate 2; Unterhalt 1

ZOMBIEHORDE (KOLOSSAL) EP 4.800

NB Kolossale Armee aus menschlichen Zombies

TP 36; HG 8

VW 20; AM +8

Speziell Dunkelsicht, Geistlos, Untote

Bewegungsrate 1; Unterhalt 4

ZOMBIEHORDE (GIGANTISCH) EP 2.400

NB Gigantische Armee aus menschlichen Zombies

TP 27; HG 6

VW 18; AM +6

Speziell Dunkelsicht, Geistlos, Untote

Bewegungsrate 1; Unterhalt 3

ZOMBIEHORDE (RIESIG) EP 1.200

NB Riesige Armee aus menschlichen Zombies

TP 18; HG 4

VW 16; AM +4

Speziell Dunkelsicht, Geistlos, Untote

Bewegungsrate 1; Unterhalt 2

ZOMBIEHORDE (GROSS) EP 600

NB Groß Armee aus menschlichen Zombies

TP 9; HG 2

VW 14; AM +2

Speziell Dunkelsicht, Geistlos, Untote

Bewegungsrate 1; Unterhalt 1

ZOMBIEHORDE (MITTELGROSS) EP 200

NB Mittelgroße Armee aus menschlichen Zombies

TP 2; HG ½

VW 12; AM +0

Speziell Dunkelsicht, Geistlos, Untote

Bewegungsrate 1; Unterhalt 1

ZWERGISCHE VERTEIDIGER EP 400

RN Mittelgroße Armee aus Zwergen (Kämpfer 2)

TP 5; HG 1

VW 11; AM +1

Taktiken Schildwall

Speziell Dunkelsicht, Tapferkeit +1

Bewegungsrate 1; Unterhalt 1



ARMEEBOGEN

KÖNIGREICH _____
HAUPTSTADT _____

GENERAL	CH-MOD	BERUF (SOLDAT)	INI	MAX. ARMEEN

BEDEUTENDE CHARAKTERE

NAME _____ ARMEE _____
 NAME _____ ARMEE _____

ARMEE 1

NAME _____
GESINNUNG GRÖSSE TP

TP _____ HG _____
BEWEGUNGSRATE MORAL UNTERHALT

VW _____ AM _____

TAKTIKEN _____

RESSOURCEN _____

BESONDERE FÄHIGKEITEN _____

ANFÜHRER _____

CH-Mod _____ BERUF (SOLDAT) _____

ANFÜHREN BONUS _____

ARMEE 2

NAME _____
GESINNUNG GRÖSSE TP

TP _____ HG _____
BEWEGUNGSRATE MORAL UNTERHALT

VW _____ AM _____

TAKTIKEN _____

RESSOURCEN _____

BESONDERE FÄHIGKEITEN _____

ANFÜHRER _____

CH-Mod _____ BERUF (SOLDAT) _____

ANFÜHREN BONUS _____

ARMEE 3

NAME _____
GESINNUNG GRÖSSE TP

TP _____ HG _____
BEWEGUNGSRATE MORAL UNTERHALT

VW _____ AM _____

TAKTIKEN _____

RESSOURCEN _____

BESONDERE FÄHIGKEITEN _____

ANFÜHRER _____

CH-Mod _____ BERUF (SOLDAT) _____

ANFÜHREN BONUS _____

ARMEE 4

NAME _____
GESINNUNG GRÖSSE TP

TP _____ HG _____
BEWEGUNGSRATE MORAL UNTERHALT

VW _____ AM _____

TAKTIKEN _____

RESSOURCEN _____

BESONDERE FÄHIGKEITEN _____

ANFÜHRER _____

CH-Mod _____ BERUF (SOLDAT) _____

ANFÜHREN BONUS _____

ARMEE 5

NAME _____
GESINNUNG GRÖSSE TP

TP _____ HG _____
BEWEGUNGSRATE MORAL UNTERHALT

VW _____ AM _____

TAKTIKEN _____

RESSOURCEN _____

BESONDERE FÄHIGKEITEN _____

ANFÜHRER _____

CH-Mod _____ BERUF (SOLDAT) _____

ANFÜHREN BONUS _____

ARMEE 6

NAME _____
GESINNUNG GRÖSSE TP

TP _____ HG _____
BEWEGUNGSRATE MORAL UNTERHALT

VW _____ AM _____

TAKTIKEN _____

RESSOURCEN _____

BESONDERE FÄHIGKEITEN _____

ANFÜHRER _____

CH-Mod _____ BERUF (SOLDAT) _____

ANFÜHREN BONUS _____



INDEX

Abstammung	134	Kult	128
Adel (Hintergrund)	22	Laden	120
Aktivitäten zwischen Abenteuern	84	Magieladen	120
Aktivitätsphase (Zeit zwischen Abenteuern)	82	Magierakademie	121
Alchemist (Hintergrund)	25	Magierturm	121
Anführer (Massenkampf)	239	Menagerie	122
Anführerpositionen und Ämter (Königreich)	200	Militärakademie	122
Fertigkeiten	228	Schenke	123
Angreifen und Schaden erleiden (Massenkampf)	236	Schmiede	123
Anhänger (Zeit zwischen Abenteuern)	76	Söldnerkompanie	128
Ansehenspunkte	184	Stall	124
Arbeit (Zeit zwischen Abenteuern)	76	Tanzboden	125
Armeebogen	251	Tempel	125
Armeereourcen (Massenkampf)	241	Theater	126
Armeespielwerte (Massenkampf)	234	Zaubererzirkel	129
Armeetaktiken (Massenkampf)	237	Zunft Halle	127
Arten von Hexfeldern	148	Erholung (Massenkampf)	239
Barbar (Hintergrund)	26	Erkundungen	146
Barde (Hintergrund)	27	Erkundungserlasse (Königreich)	230
Baupunkte (Königreich)	204	Erlasse (Königreich)	208
Beispielarmeen (Massenkampf)	247	Erlassphase (Königreich)	206
Beispielorganisationen (Zeit zwischen Abenteuern)	112	Erwachsener (Hintergrund)	13
Beruf der Eltern (Hintergrund)	21	Feilschen	152
Besondere Fähigkeiten (Massenkampf)	242	Fernkampfphase (Massenkampf)	236
Beziehungen	138	Flucht (Massenkampf)	239
Stufen	138	Flucht, Niederlage oder Sieg (Massenkampf)	239
verbessern	139	Gebäude (Zeit zwischen Abenteuern)	76
Beziehungen zu Mitabenteuern (Hintergrund)	49	Gebäude errichten (Königreich)	213
Diplomatische Erlasse (Königreich)	228	Gebäudeabbildungen (Königreich)	224
Druide (Hintergrund)	28	Gebäudebeispiele (Zeit zwischen Abenteuern)	107
Ehre	142	Gebäudebeschreibungen (Königreich)	214
aufwenden	143	Geburtsumstände (Hintergrund)	20
Ehrepunkte	143	Gefährten	154
Verlust	144	Abenteueraufhänger	159
Einfluss (Zeit zwischen Abenteuern)	76	intelligente Tiere	158
Einflussreiche Bekannte (Hintergrund)	44	kontrollieren	154
Einflussbereich	183	Nicht vergessen	157
Einkommensphase (Königreich)	207	verbessern	156
Einkommensphase (Zeit zwischen Abenteuern)	82	wiederbeleben und ersetzen	161
Elf (Hintergrund)	16	Gegenstände zum Profit herstellen	179
Ereignisphase (Königreich)	208	Geheimidentitäten	187
Ereignisphase (Zeit zwischen Abenteuern)	83	Gelände und Geländeverbesserungen (Tabelle)	214
Ereignisse (Königreich)	220	Geländeverbesserungen (Königreich)	210
Ereignisse zwischen Abenteuern	114	Gemeinsamer Ruhm	187
Alchemistische	115	Geschäft (Zeit zwischen Abenteuern)	76
Bardenschule	116	Geschäftsführer (Zeit zwischen Abenteuern)	88
Bibliothek	116	Geschwister (Hintergrund)	19
Burg	117	Gesinnung (Hintergrund)	46
Diebesgilde	127	Gesinnung	162
Gasthaus	117	Gesinnungswechsel	164
Generische Gebäude	114	Gelernte Arbeit (Zeit zwischen Abenteuern)	78
Haus	118	Gnom (Hintergrund)	17
Kloster	119	Goldmünzen (Zeit zwischen Abenteuern)	76
Kräuterkundler	119	Gottheiten und heilige Stätten (Königreich)	230
		Größe (Königreich)	199
		Gründung von Ortschaften (Königreich)	212

Güter (Zeit zwischen Abenteuern)	77	Reaktionen auf Verruf (Tabelle)	186
Halb-Elf (Hintergrund)	17	Regierungsformen (Königreich)	231
Halb-Ork (Hintergrund)	17	Risiko (Kontakte)	170
Halbling (Hintergrund)	18	Ritter (Hintergrund)	40
Handelserlasse (Königreich)	231	Romantische Beziehungen (Hintergrund)	48
Herrschaftswurf (Königreich)	199	Ruchlosigkeit	186
Herrschaftswurf-SG (Königreich)	199	Ruf und Ruhm	182
Hexe (Hintergrund)	29	Ruhestand	188
Hexenmeister (Hintergrund)	30	Ruhm und Verruf (Königreich)	232
Hintergrundgenerator	16	Ruhm-Ereignisse (Tabelle)	182
Inquisitor (Hintergrund)	31	Schatzkammer (Königreich)	199
Investitionen	166	Schlachtfeldbedingungen (Massenkampf)	237
Jugendlicher (Hintergrund)	12	Schurke (Hintergrund)	41
Jugend und Ausbildung (Hintergrund)	25	Schütze (Hintergrund)	42
Junge Charaktere	168	Spielercharaktere in der Schlacht (Massenkampf)	245
Kämpfer (Hintergrund)	32	Stabilität (Königreich)	199
Kampfmagus (Hintergrund)	33	Stadtplan	226
Kapital (Zeit zwischen Abenteuern)	77	Steuern	188
bewegen	80	Strategieübersicht (Massenkampf)	239
eintauschen	80	Tag (Zeit zwischen Abenteuern)	77
erwerben	77	Taktikphase (Massenkampf)	236
Obergrenzen	80	Talente (Quest)	66
verdienen	77	Talismankomponenten	180
Kind (Hintergrund)	9	Teams (Zeit zwischen Abenteuern)	104
Klassenhintergründe (Tabelle)	25	Treue (Königreich)	199
Kleriker (Hintergrund)	34	Übersicht: Räume und Teams	131
Königreiche	198	Umschulsynergien (Tabelle)	194
Gebietsverluste	209	Umschulung	192
Gründung	200	Unabhängigkeit (Königreich)	232
Königreiche vereinen (Königreich)	233	Ungelernte Arbeit (Zeit zwischen Abenteuern)	78
Königreichsbogen	227	Ungewöhnliches Heimatland (Hintergrund)	20
Königreichszug (Königreich)	200	Unruhe (Königreich)	199
Kontakte	170	Unterhaltsphase (Königreich)	206
Arten	173	Unterhaltsphase (Zeit zwischen Abenteuern)	81
gewinnen, kultivieren, verlieren	173	Vasallentum-Erlass (Königreich)	233
Magie (Zeit zwischen Abenteuern)	77	Verbrauch (Königreich)	199
Magier (Hintergrund)	35	Verbrechen und Strafe (Hintergrund)	23
Magische Gegenstände herstellen	176	Verhandlungswürfe (Kontakte)	172
Magische Gegenstände in Ortschaften (Königreich)	213	Verlassene Gebäude (Königreich)	233
Massenkampf	234	Vertrauen (Kontakte)	170
Mensch (Hintergrund)	18	Von anderem Volk adoptiert (Hintergrund)	21
Mönch (Hintergrund)	36	Waldläufer (Hintergrund)	43
Moralische Konflikte (Hintergrund)	46	Wesenszüge (Glaube)	51
Mystiker (Hintergrund)	37	Wesenszüge (Kampf)	53
Nachteile (Hintergrund)	49	Wesenszüge (Magie)	56
Nachteile	64	Wesenszüge (Regional)	61
Nahkampfphase (Massenkampf)	236	Wesenszüge (Religion)	62
Optionale Regeln (Königreich)	228	Wesenszüge (Sozial)	58
Organisation (Zeit zwischen Abenteuern)	77	Wesenszüge (Volk)	63
Organisationen verlegen	93	Wichtiges Ereignis während der Kindheit (Hintergrund)	23
Ortschaftsmodifikatoren (Königreich)	230	Wirtschaft (Königreich)	199
Paktmagier (Hintergrund)	38	Zeit zwischen Abenteuern: Buchhaltung	130
Paladin (Hintergrund)	39	Zeit zwischen Abenteuern: Phasen	81
Questtalente	66	Zufällige Kartengestaltung	151
Räume (Zeit zwischen Abenteuern)	94	Zwerg (Hintergrund)	19
Raumzusätze	104		

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying

or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Roleplaying Game Core Rulebook © 2009, Paizo Inc.; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Pathfinder Roleplaying Game Ultimate Campaign © 2014, Paizo Inc.; Authors: Jesse Benner, Benjamin Bruck, Jason Bulmahn, Ryan Costello, Adam Daigle, Matt Goetz, Tim Hitchcock, James Jacobs, Ryan Macklin, Colin McComb, Jason Nelson, Richard Pett, Stephen Radney-MacFarland, Patrick Renie, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, James L. Sutter, Russ Taylor, and Stephen Townshend.

Deutsche Ausgabe: *Pathfinder Ausbauregeln IV: Kampagnen* von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Inc., USA

STRAHLENPISTOLEN UND RAKETENRUCKSÄCKE!

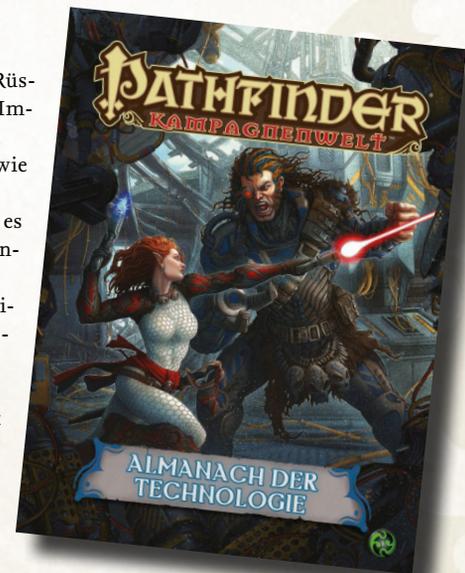
Es mag eine Sache sein, sich einem Drachen bewaffnet mit einem Langschwert und geschützt durch eine magische Ritterrüstung entgegenzustellen, doch wie sähe es aus, wenn du über eine Protonenpistole und atomar angetriebene Rüstung verfügen würdest? Wie viele Zombies könntest du mit einem Raketenwerfer in die Luft jagen? Was passiert, wenn man direkt neben einem explodierenden Gravitonreaktor steht? Alle diese Fragen und viele weitere werden auf den Seiten des Almanachs der Technologie beantwortet. Dieses unersetzliche Werk voller Gegenstände, Gefahren und Charakteroptionen ist geeignet für Sciencefantasy-Hintergründe wie Golarions Numeria, dem Land der Barbarei und der Superwissenschaft!

In diesem Band findest du:

- ◆ Regeln für Dutzende neuer technologischer Gegenstände, darunter Waffen, Rüstungen, Energieschilder, Hologrammgeneratoren, Granaten, Kybernetische Implantate, Nanotechmaschinen, Fernsteuerungen für Roboter und vieles mehr!
- ◆ Neue Talente, Zauber und Archetypen für technologisch begabte Charaktere, sowie Regeln für die Interaktion von Fertigkeiten und Superwissenschaft.
- ◆ Außergewöhnlich mächtige wissenschaftliche Gegenstände und Artefakte, die es gestatten, mittels Magie Roboter zu kontrollieren und technologische Gegenstände anzutreiben.
- ◆ Regeln für Künstliche Intelligenzen, die Auswirkungen der Zeit auf technologische Gegenstände, Strahlung, die sieben Himmelmetalle Numerias, technologische Fallen und mehr!

Der *Almanach der Technologie* ist unverzichtbar für jeden SL, der Superwissenschaft und Technologie im Rahmen von Pathfinderabenteuern oder in Verbindung mit anderen Kampagnenhintergründen nutzen will.

Vor allem für Kampagnen in Numeria ist er unverzichtbar.



VERBÜNDETE UND FEINDE

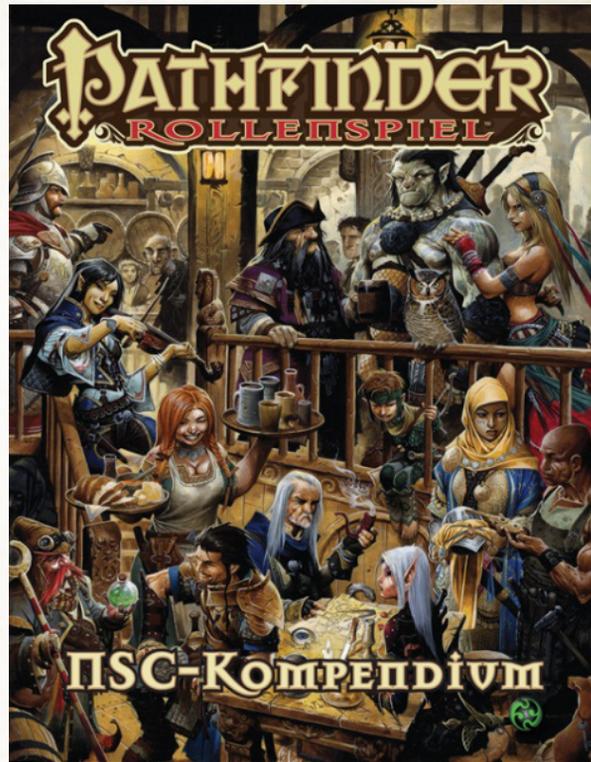
Es passiert jedem Spielleiter: Man verbringt Stunden damit, die perfekte Begegnung auszuarbeiten, die Spieler gieren nach Blut, Schwerter werden gezogen – und dann wird einem klar, dass man gar keine Spielwerte für die Gegner zur Hand hat.

Oder vielleicht tun die Spieler ganz etwas anderes, als man erwartet, so dass man keine Begegnungen mehr vorbereitet hat.

Dank des *Pathfinder-NSC-Kompandiums* gehören solche Situationen nun aber der Vergangenheit an. In diesem Band findest du Hunderte von Spielwerteblocken für Nichtspielercharaktere aller Stufen, die du sofort einsetzen kannst, egal ob schwacher Wilderer, majestätischer Ritter oder uralter Zauberkundiger.

Dieses Buch nimmt dir ein Menge Arbeit bei der Planung künftiger Abenteuer ab oder auch, wenn du spontan Begegnungen zusammenstellen musst, so dass du dich ganz auf das Spiel selbst konzentrieren kannst.

Das *Pathfinder-NSC-Kompandium* ist ein unerlässlicher Begleitband zum Pathfinder Grundregelwerk und Pathfinder Monsterhandbuch. Dieses innovative Tabletopspiel basiert auf mehr als 10 Jahren Entwicklung und offenen Spieltests, an denen über 50.000 Spieler teilgenommen haben, um ein modernes Rollenspiel zu entwickeln und die bekanntesten Fantasyregeln der Welt ins nächste Jahrtausend zu führen.



Das *Pathfinder NSC-Kompandium* enthält:

- ◆ Spielwerte für über 300 Charaktere, darunter wenigstens ein Werteblock für alle Stufen jeder im Pathfinder Grundregelwerk enthaltenen Grundklasse.
- ◆ Taktische Empfehlungen für jeden Charakter, damit du das Optimum aus Fähigkeiten und Ausrüstung herausholen kannst.
- ◆ Haufenweise Namen und Hintergründe, um Charakteren Persönlichkeit zu verleihen, sowie Ideen für Kampf- und Rollenspielsituationen.
- ◆ Spielwerte für Charaktere schwächerer NSC-Klassen, um deine Welt mit gewöhnlichen Leuten, aber auch Angehörigen spezialisierter Prestigeklassen zu bevölkern.
- ◆ Spielwerte für Druiden- und Waldläufertiergefährten der Stufen 1 bis 20.
- ◆ Mehrere Versionen der ikonischen Pathfindercharaktere aus dem Pathfinder Grundregelwerk, die sich auch als vorgefertigte Spielercharaktere eignen.
- ◆ Gruppenbegegnungen, um spontane Kämpfe zusammenzustellen.

Und viel, viel mehr!

HELDEN DER LEGENDEN!

Nicht alle Helden werden gleich erschaffen. Viele Abenteurer greifen in Notzeiten zum Schwert oder setzen fremdartige Kräfte ein, doch nur wenige werden vom Schicksal oder den Göttern auserwählt, den Verlauf der Geschichte zu ändern. Diese jedoch sind legendäre Helden – Gestalten, bei deren Schritten der Himmel selbst erbebt. Mit den *Ausbauregeln V: Legenden* ist es nun auch dir möglich, die Welt zu verändern!

Wähle einen legendären Pfad und gewinne unglaubliche Kräfte, indem du legendäre Prüfungen bestehst, die mit der Geschichte deines Charakters in Verbindung stehen. Jeder legendäre Pfad wird parallel zu deiner Charakterklasse beschriftet und gestattet dir, deiner Berufung zu folgen, während du zugleich einem höheren Schicksal entgegenstrebst. Noch besser: Du kannst jederzeit beginnen, einen legendären Charakter zu spielen – sogar schon mit der 1. Stufe!

Die *Ausbauregeln V: Legenden* sind ein unverzichtbarer Begleitband zum Pathfinder Grundregelwerk. Dieses fantasievolle Rollenspiel basiert auf einer mehr als zehnjährigen Entwicklungszeit und einer öffentlichen Testphase, bei der über 50.000 Spieler an der Erschaffung eines modernen Rollenspiels mitgewirkt haben, um den Bestseller unter den Fantasy-Rollenspielen ins neue Jahrtausend zu holen.

Die *Ausbauregeln V: Legenden* enthalten:

- ◆ Vollständige Regeln für legendäre Charaktere, die einem von sechs unterschiedlichen Pfaden folgen: Erzmagier, Streiter, Wächter, Hierophant, Marschall und Trickser.
- ◆ Neue legendäre Talente für alle Klassen wie z.B. Legendäre Kraftvolle Tiergestalt Gestalt, welches es Druiden gestattet, sich in gewaltige Tiere zu verwandeln, oder Legendärer Tödlicher Hieb, mit dem ein legendärer Charakter selbst einen formidablen Gegner mit einem Schlag zur Strecke bringen kann.
- ◆ Eine Sammlung neuer und hochgeladener Zauber. Bring Burgen zum Einsturz mit einem Legendären Meteoritenschwarm oder lass jeder Erinnerung und Aufzeichnung über jemanden verschwinden mittels Legendärem Erinnerung verändern!
- ◆ Tonnenweise Monster, welche mittels legendärer Fähigkeiten verbessert wurden und nun bereit sind, sich deinen Helden zu stellen, darunter Drachen und Vampire!
- ◆ Ein Hort neuer magischer Gegenstände und Artefakte. Schwinge das Schwert des Inneren Feuers, das sogar elementare Kreaturen verbrennen kann, oder verwandle deine Gegner in Stein mit dem medusenköpfigen Schild Aegis!
- ◆ Ein komplettes Abenteuer für legendäre Charaktere der 7. Stufe.
- ◆ Ratschläge zum Leiten eines legendären Spiels und wie man die eigene Legende schmiedet.

Und viel, viel mehr!



ÜBERNIMM DAS KOMMANDO!

Jenseits des Gewölbes wartet ein anderes Abenteuer! Die *Pathfinder Ausbauregeln IV: Kampagnen* führen euch in jene Teile des Spiels, die zwischen Monsterangriffen und Questen nach uralten Artefakten geschehen. Stampft ein eigenes Königreich aus dem Boden, eröffnet ein Geschäft oder erschafft magische Gegenstände. Definiert die Jugend eures Helden via Zufallstabellen oder nehmt die Anregungen auf, um die Vergangenheit eures Charakters zu gestalten.

Die Ausbauregeln IV: Kampagnen sind ein unverzichtbarer Begleitband zum Grundregelwerk und bieten euch:

- ▶ Einen umfangreichen Leitfaden zu Erschaffung von Charakterhintergrundgeschichten mit einem neuen Zufallerschaffungssystem und Wesenszügen und Nachteilen, um den Hintergrund mit den Spielwerten zu verbinden.
- ▶ Questtalente, welche machtvoller werden, wenn man bestimmte Ziele erreicht, so dass charakterdefinierende Aufgaben nicht mehr nur schmückendes Beiwerk sind!
- ▶ Ein vollständiges System für die Zeit zwischen den Abenteuern. Manche führen Geschäfte, andere erlangen Macht und Einfluss in der Gesellschaft und wieder andere gründen Magierakademien.
- ▶ Neue Regeln für das Umlernen und Neutrainieren, den Wechsel von Klassen, Systeme für Ehre und Ruhm, junge Charaktere, Investitionen, das Erschaffung magischer Gegenstände und andere Schlüsselthemen für Abenteurer.
- ▶ Regeln für die Gründung und den Aufbau von Königreichen, darunter architektonische und technologische Fortschritte, das Regieren eines Volkes und anderes.
- ▶ Massenkampfregeln für die Führung von Armeen und das Auspielen epischer Schlachten auf spannende und effiziente Weise, ohne dabei die SC aus dem Blickfeld zu verlieren.
- ▶ UND VIELES, VIELES MEHR!



 **ULISSES
SPIELE**

 **paizo**

PATHFINDER
ROLLENSPIEL

3.5 • OGL
COMPATIBLE

ISBN: 978-3-86889-789-0
Artikelnummer: US50014PDF

www.ulisses-spiele.de

www.pathfinder-rpg.de