WARHAMMER FANTASY ROLLENSPIEL

EINE GRIMME WELT VOLLER GEFÄHRLICHER ABENTEUER

INHALT

I EINFÜHRUNG

Eine Begrüßung in diesem prachtvollen Folianten, eine Erklärung seiner wichtigsten Prinzipien, eine Einführung in das höchst glorreiche Imperium Seiner Majestät, Imperator Karl-Franz I. und ein abgefangenes Schreiben dubioser Herkunft.

Rollenspiele 6
Die Verwendung dieses Buches 7
Ein Brief bezüglich des Imperiums 20

II CHARAKTERE

Eine umfassende Anleitung dazu, wie du deinen Charakter und eine Gruppe von Abenteurern erschaffst, um Spaß zu haben und Profit zu scheffeln!

Charaktererschaffung 24
Völker 24
Klasse und Karriere 30
Attribute 33
Fähigkeiten und Talente 35
Ausrüstung 37
Zusätzliche Details 37
Gruppe 41
Charaktere zum Leben erwecken 42
Steigerungen 43
Fertig! 43
Erklärung des Charakterbogens 44

III KLASSEN UND KARRIEREN

Eine vielversprechende Möglichkeit, in der Alten Welt zu Lohn und Brot zu kommen. Dieses wundervolle Kapitel informiert dich zudem darüber, wie du all die Erfahrung nutzt, die du bei deinen Abenteuern gemacht hast, wie sich dein Status in der Gesellschaft auswirkt und wie du versuchen kannst, deine Position zu verbessern.

Klassen 46
Karrieren 46
  Karrierestufen 47
  In deiner Karriere voranschreiten 47
  Karriere wechseln 48
Status 49
  Rang und Ansehen 49
  Status bestimmen 50
  Status verändern 50
  Die Effekte von Status 51
  Statusgemäßes Auftreten 51
  Durch den Status Geld verdienen 51
Akademiker 53
  Advokat 53
  Apotheker 54
  Gelehrter 55
  Medicus 56
  Mönch 57
  Priester 58
  Technicus 59
  Zauberer 60
Bürger 61
  Agitator 61
  Bettler 62
  Ermittler 63
  Handwerker 64
  Kaufmann 65
  Rattenfänger 66
  Städter 67
  Wachmann 68
Flussvolk 69
  Flussbewohner 69
  Flussschiffer 70
  Flusswächter 71
  Lotse 72
  Schmuggler 73
  Seemann 74
  Stauer 75
  Strandräuber 76
Freisassen 77
  Bote 77
  Flagellant 78
  Hausierer 79
  Hexenjäger 80
  Kopfgeldjäger 81
  Kutscher 82
  Schausteller 83
  Straßenwächter 84
Gesetzlose 85
  Bandit 85
  Dieb 86
  Grabräuber 87
  Halunke 88
  Hehler 89
  Hexer 90
  Kuppler 91
  Scharlatan 92
Höflinge 93
  Adeliger 93
  Berater 94
  Diener 95
  Duellist 96
  Gesandter 97
  Künstler 98
  Meier 99
  Spion 100
Krieger 101
  Gedungener 101
  Grubenkämpfer 102
  Kavallerist 103
  Kriegerpriester 104
  Ritter 105
  Slayer 106
  Soldat 107
  Wächter 108
Landvolk 109
  Bergmann 109
  Büttel 110
  Dörfler 111
  Heckenhexer 112
  Jäger 113
  Kräuterkundiger 114
  Kundschafter 115
  Mystiker 116

IV FÄHIGKEITEN UND TALENTE

Alle Fähigkeiten, die du wählen kannst, um sie zu meistern, samt Erklärungen dazu, wie du sie am nutzbringendsten einsetzen kannst.

Fähigkeiten 117
  Den Fähigkeitswert bestimmen 117
  Grundfähigkeiten und Ausbaufähigkeiten 117
  Gruppierte Fähigkeiten und Spezialisierung 118
  Hauptliste der Fähigkeiten 118
  Talente 132
  Talente erhalten 132
  Hauptliste der Talente 132

V REGELN

Die knappe Bezeichnung dieses Kapitels wird seinem prachtvollen Inhalt in keiner Weise gerecht! Es umfasst die Mechanismen des Spiels, inklusive der Würfe – welche die bevorzugte Methode der Entscheidung über Erfolg und Misserfolg sind – und zahlreicher weiterer Sektionen, die nahezu alle anderen Situationen abdecken, zu denen es kommen kann!

Würfe 149
  Standardwürfe 149
  Automatische Erfolge und Misserfolge 150
  Dramatische Würfe 152
  Schwierigkeit 153
  Unterstützung 155
Kampf 156
  Zeitliche Abfolge 156
  Zusammenfassung des Kampfes 156

Initiative-Reihenfolge 156
Überraschung 156
Mach deinen Zug 157
Attackieren 158
Kritische Treffer und Patzer 159
Fernkampf 160
Schwierigkeiten im Kampf 161
Kampf mit zwei Waffen 163
Waffenloser Kampf 163
Berittener Kampf 163
Vorteile 164
Bewegungen 164
Bewegung im Kampf 165
Springen und Fallen 166
Verfolgungsjagden 166
Zustände 167
Mehrfache Zustände 167
Hauptliste der Zustände 167
Schicksal & Zähigkeit 170
Schicksal und Glück 170
Zähigkeit und Mut 171
Verwundungen 172
Lebenspunktverluste, Kritische Verletzungen und Tod 172
Knochenbrüche 179
Muskelrisse 179
Amputierte Körperteile 180
Heilung 181
Medizinische Versorgung 181
Andere Arten von Schaden 181
Korrumpierung 182
Korrumpierungspunkte erhalten 182
Folgen von Korrumpierung 183
Korrumpierungspunkte verlieren 183
Krankheiten und Infektionen 186
Die Litanei der Pestilenz 186
Symptome 188
Psychologie 190
Psychologie-Würfe 190
Psychologische Eigenschaften 190
Maßgeschneiderte Psychologie 191

VI ZWISCHEN DEN ABENTEUERN

Die Ereignisse, zu denen es zwischen deinen Eskapaden kommt, mit einer Fülle von Dingen, denen du nachgehen kannst.

Ereignisse 192
Unternehmungen 195
Geld durchbringen 195
Pflichten und Verantwortlichkeiten 195
Allgemeine Unternehmungen 196
Klassen-Unternehmungen 200

VII RELIGION UND GLAUBE

Eine Beschreibung der Götter der Alten Welt, ihrer Kulte und ihrer Anbeter. Hier findest du auch die Segnungen und Wunder, die von denjenigen gewirkt werden können, die das Göttliche in sich tragen. Doch sei gewarnt, dass dieses Kapitel auch blasphemisches Wissen berührt, das der Gerechte besser meiden sollte!

Die Götter 202
Götter des Imperiums 202
Andere Pantheons 202
Die Chaosgötter 203
Die Kulte 203
Hauptkulte des Imperiums 204
Das Große Konklave 204
Der Kult des Manann, Gott der Meere 205
Der Kult des Morr, Gott des Todes 206
Der Kult der Myrmidia, Göttin der Strategie 207
Der Kult des Ranald, Gott der Schurkerei 208
Der Kult der Rhya, Göttin der Fruchtbarkeit 209
Der Kult der Shallya, Göttin der Gnade 210
Der Kult des Sigmar, Gott des Imperiums 211
Der Kult des Taal, Gott der Wildnis 212
Der Kult des Ulric, Gott des Krieges 213
Der Kult der Verena, Göttin der Weisheit 214
Ahnengötter der Zwerge 215
Elfengötter 215
Halblinggötter 215
Chaosgötter 217
Gebete 217
Die Gesegneten 217
Segnungen und Wunder 217
Sündenpunkte 217
Zorn der Götter 218
Segnungen 220
Erfolgsgrade bei Segnungen 220
Wunder 222
Erfolgsgrade bei Wundern 222
Wunder des Manann 222
Wunder des Morr 223
Wunder der Myrmidia 223
Wunder des Ranald 224
Wunder der Rhya 225
Wunder der Shallya 225
Wunder des Sigmar 226
Wunder des Taal 227
Wunder des Ulric 227
Wunder der Verena 228

VIII MAGIE

Nur die Zwielichtigen und getäuschte Narren werden es wagen, die Seiten dieses Katalogs des Arkanen und Unheiligen zu erkunden. Oder du bist Magister der Magischen Orden. In diesem Fall musst du ihn sogar lesen.

Der Äther 229
Die Winde der Magie 229
Die Sprache der Magie 230
Die Acht Lehren 230
Elfenmagie 233
Schwarze Magie 233
Andere Lehren 233
Magische Regeln 233
Zweites Gesicht 233
Zaubersprüche 234
Zauberwurf 234
Kanalisieren-Wurf 237
Winde abstoßen 237
Gegenzauber wirken 237
Warpstein verwenden 237
Zauberlisten 238
Zauber verstärken 238
Niedere Magie 240
Arkane Zauber 242
Farbmagie 245
Die Lehre der Bestien 245
Die Lehre des Feuers 246
Die Lehre des Himmels 247
Die Lehre des Lebens 248
Die Lehre des Lichts 249
Die Lehre des Metalls 250
Die Lehre der Schatten 252
Die Lehre des Todes 253
Hexenmagie 254
Die Lehre der Heckenzauberei 254
Die Lehre der Hexerei 254
Schwarze Magie 256
Die Lehre der Dämonologie 256
Die Lehre der Nekromantie 256
Chaosmagie 257
Die Lehre des Nurgle 257
Die Lehre des Slaanesh 257
Die Lehre des Tzeentch 257

#

IX DER SPIELLEITER

Ratschläge für denjenigen, der die widerspenstige Schar zu führen wagt. Dieser Abschnitt enthält auch Ratschläge zu Reisen im Imperium und zur Belohnung jener, die im Kampf gegen die drohenden Schrecken große Taten vollbringen.

Generelle Ratschläge 259
Charaktererschaffung 259
Am Spieltisch 260
Reisen 261
Nach dem Spiel 264

X DAS GLORREICHE REIKLAND

Gepriesen sei das Kernland des Imperiums – Das Glorreiche Reikland. Mit seinen geschäftigen Städten, tiefen dunklen Wäldern und ehrfurchtgebietenden Bergen ist Reikland dazu bereit, von euch erkundet zu werden.

Die Landschaft 267
- Die Berge, die Hügel und das Vorbergland 267
- Die grimmen, dunklen Wälder 268
- Die Flüsse, Kanäle und Seen 269
- Die verfluchten und gefürchteten Moore 271

Chronik des Reiklandes 272
Politik 276
- Rat des Reiklandes 276
- Der Reikstag 277
- Die Ländereien der Reiklandes 277

Ansiedlungen 278
- Altdorf und die zahllosen Städte 278
- Die Festungen und Bastionen 284
- Die Dörfer, Weiler und heiligen Stätten 285

Die alten Stätten und schrecklichen Ruinen 286

XI DER EINKAUFSFÜHRER

Geld, Waffen, Rüstungen, Güter und Dienste, alle zu deiner Begutachtung und zum Erwerb arrangiert, solltest du dir solche Schätze leisten können!

Geld 288
- Lebenshaltungskosten 289
- Münzverbrechen 289

Auf dem Markt 290
- Verfügbarkeit 290
- Feilschen und Handeln 291
- Verkaufen 291
- Tauschhandel 291

Fertigungsqualität 291
- Ausrüstungs-Qualitäten 292
- Ausrüstungs-Makel 292

Traglast 293
- Kleine Gegenstände 293
- Übergroße Gegenstände 293
- Lasttiere 293
- Getragene Gegenstände 293
- Überladen 293

Waffen 293
- Schaden an Waffen 296
- Gruppen von Nahkampfwaffen 296
- Waffenlänge 297
- Gruppen von Fernkampfwaffen 297
- Waffen-Reichweiten 297
- Waffen-Qualitäten 297
- Waffen-Makel 299

Rüstung 299
- Schaden an Rüstteilen 299
- Rüstungs-Qualitäten 300

Transport und Aufbewahrung 301
Kleidung und Zubehör 302
Speisen, Getränke und Unterkunft 302
Werkzeuge und Ausrüstung 303
Bücher und Dokumente 304
Handwerkszeug und Werkstätten 305
Tiere und Fahrzeuge 306
Drogen und Gifte 306
Kräuter und Tränke 307
Prothesen 308
Sonstige Ausrüstung 308
Mietlinge 309
- Gefolgsleute 309

XII BESTIARIUM

Alle Arten übler Kreaturen, denen ihr auf euren Abenteuern begegnen könntet, mit den Details ihrer Fertigkeiten.

Trefferzonen von Kreaturen 310
Bewohner des Reiklandes 311
- Oger 312
- Schwarze Bella – Menschliche Brigantin 313
- Polder Dankel – Menschlicher Hexer 313

Tiere des Reiklandes 314
- Bären 314
- Hunde 314
- Pferde 315
- Riesenratten 315
- Riesenspinnen 315
- Schlangen 316
- Tauben 316
- Wildschweine 316
- Wölfe 317

Monströse Bestien des Reiklandes 317
- Basilisken 317
- Demigreifen 318
- Drachen 318
- Fimir 318
- Greifen 319
- Grinderlaks 319
- Hippogreifen 320
- Höhlensquigs 320
- Hydren 321
- Lindwürmer 321
- Mantikore 322
- Moorbestien 322
- Pegasi 323
- Riesen 323
- Sumpfoktopusse 324
- Trolle 325

Die Horden der Grünhäute 325
- Orks 325
- Goblins 326
- Snotlinge 326

Die Ruhelosen Toten 327
- Skelette 327
- Zombies 328
- Todeswölfe 328
- Gruftghule 329
- Varghulfs 329
- Gespenster 329
- Banshees 330
- Vampire 330
- Geister 331

Sklaven der Finsternis 331
- Tiermenschen, die Kinder des Chaos 331
- Gor 331
- Ungor 332
- Minotauren 332
- Tiermenschen-Schamanen 332
- Kultisten, die Verlorenen und die Verdammten 333
- Mutanten 333
- Kultisten 333
- Chaoskrieger 334
- Dämonen, die lästerlichen Heerscharen 335
- Zerfleischer des Khorne 335
- Dämonetten des Slaanesh 335
- Dämonenprinzen 336
- Die verderbten Rattenmenschen 336
- Klanratten 337
- Sturmratten 337
- Rattenoger 337

Kreaturen-Eigenschaften 338

Charakterbogen 344
Glossar 346

IMPRESSUM

Design und Entwicklung: Dominic McDowall und Andy Law
Texte: Dave Allen, Gary Astleford, Graeme Davis, Jude Hornborg, Andy Law, Lindsay Law, Andrew Leask, TS Luikart, Dominic McDowall und Clive Oldfield
Bearbeitung: Andy Law, Lindsay Law und Andrew Leask
Künstlerische Gestaltung: Jon Hodgson
Cover: Ralph Horsley
Illustrationen: Dave Allsop, Michael Franchina, Andrew Hepworth, Jon Hodgson, Ralph Horsley, Pat Loboyko, Sam Manley und Scott Purdy
Karten: Andy Law

Deutsche Ausgabe
Redaktion: Michael Mingers
Übersetzung: Alexander Pigulla
Lektorat: Björn Bornhöft, Kathrin Bornhöft
Korrektorat: Thomas Benn, Elisabeth Raasch
Grafisches Design und Layout: Thomas Michalski, Michael Mingers, Marco Reinartz
Besonderer Dank an Lutz Reimers

Besonderer Dank an Jon Gillard, Christian Dunn, Michael Knight, Tom O'Neill und den Rest des GW-Teams.

Weiter Dank gilt allen Fans, die sich die Zeit nahmen, uns während der Entwicklung per E-Mail, Facebook oder auf Discord zu kontaktieren. Ohne Euch wäre dieses Buch ein anderes.

Originalausgabe von Cubicle 7 Entertainment Ltd,
Suite D3, Unit 4, Gemini House, Hargreaves Road, Groundwell Industrial Estate,
Swindon, SN25 5AZ, UK

No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise without the prior permission of the publishers.

Warhammer Fantasy Roleplay 4th Edition © Copyright Games Workshop Limited 2019. Warhammer Fantasy Roleplay 4th Edition, the Warhammer Fantasy Roleplay 4th Edition logo, GW, Games Workshop, Warhammer, The Game of Fantasy Battles, the twin-tailed comet logo, and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, characters, and the distinctive likeness thereof, are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world, and used under licence. Cubicle 7 Entertainment and the Cubicle 7 Entertainment logo are trademarks of Cubicle 7 Entertainment Limited. All rights reserved. Deutsche Ausgabe von Ulisses Spiele GmbH.

EINFÜHRUNG

„Also, warum seid Ihr hier? Abenteuer?

Vielleicht. Gold? Ganz gewiss. Gerechtigkeit?

Ha, dieses Wort ist reichlich flexibel! Doch was ist das, was ich dort in Euren Augen sehe, dieses fromme Leuchten? Oh, Ihr wollt das Richtige tun. So lange wie es für Bezahlung sorgt, unterhaltsam ist und Euren Zielen dient. Wisst Ihr, das reicht mir schon. Tretet ein. Ich denke, wir kommen ins Geschäft."

Willkommen beim **Warhammer Fantasy-Rollenspiel**. Wundersame Dinge erwarten dich. Einer in eurer Gruppe wird eine ganze Welt kontrollieren, während die übrigen von euch in ihr leben und sie erkunden werden. Ihr werdet strahlende Wunder, übelste Finsternis und alles dazwischen entdecken.

Du wirst glorreiche Helden treffen, die verächtlich das Gesicht verziehen, wenn sie an armen Hungerleidern vorbeikommen, ebenso wie verderbte Schurken, die ihren abschüssigen Pfad einst im Streben nach hehren Zielen betraten. Die gefürchteten, aber geachteten Zauberer gehen in den hohen Türmen der Magischen Orden ihren Künsten nach, während andere Zauberkundige draußen verfemt und verfolgt werden – und das oft aus gutem Grund, denn viele Hexer würden für etwas Macht bereitwillig ihre Seele verkaufen. Tugendhafte Priester bemühen sich unermüdlich, das Leben ihrer Schutzbefohlenen zu verbessern, während die Agenten der Dunklen Götter ihr Werk unterminieren und nichts als Verderben bringen wollen.

Sei dazu bereit, auf Straßen, in Wäldern und der Gosse um dein Leben zu kämpfen und überall Korrumpierungen gegenüberzustehen. Wappne dich, denn das Böse lauert überall und allein wirst du nicht bestehen können. Am wichtigsten aber ist, für die grimme Welt voller gefährlicher Abenteuer des **Warhammer Fantasy-Rollenspiels** bereit zu sein!

Rollenspiele

Das **Warhammer Fantasy-Rollenspiel (WFRS)** ist ein Rollenspiel für den heimischen Spieltisch. Selbst wenn du Rollenspiele dieser Art noch nie gespielt hast, kennst du bestimmt Rollenspiele für Computer oder Konsole. In diesem Fall weißt du schon, worum es geht. Einer in eurer Gruppe wird die Rolle des Spielleiters (SL) übernehmen – also die Welt und das, was in ihr geschieht, beschreiben, während alle übrigen die Spieler sind, also die Protagonisten, die mit der vom SL präsentierten Welt interagieren. Die Spieler sagen dem SL was ihre Spielercharaktere (SC) unternehmen, und der SL beschreibt das Resultat dieser Handlungen, wobei er gegebenenfalls

Würfel werfen

Beim **WFRS** werden zehnseitige Würfel verwendet, wann auch immer ein zufälliges Resultat benötigt wird. Zehnseitige Würfel tragen normalerweise Markierungen von 0-9, wobei Resultate von 0 als 10 zählen. Diese Würfel werden in den Regeln W10 genannt und die Anzahl, die du zu werfen hast, wird wie folgt beschrieben: 1W10 für einen, 2W10 für zwei Würfel, 3W10 für drei und so weiter.

Wenn du auf diese Weise aufgefordert wirst, mehrere Würfel zu werfen, werden die Resultate stets zusammengezählt. Wenn dich die Regeln also dazu auffordern, 2W10 zu werfen, würfelst du mit zwei zehnseitigen Würfeln und addierst die Ergebnisse. Ein Wurf von 0 und 3 wäre zum Beispiel eine 13 (10+3=13).

Manchmal wird ein solcher Wurf durch das Addieren oder Subtrahieren einer Zahl modifiziert. So würde 1W10+4 bedeuten, dass du mit einem zehnseitigen Würfel würfelst und 4 zum Ergebnis zählst, während 2W10-3 bedeutet, dass du mit zwei zehnseitigen Würfeln würfelst und von deren zusammengezähltem Ergebnis 3 abziehst.

Die Regeln sehen auch den Wurf von zwei zehnseitigen Würfeln vor, um Ergebnisse von 1 bis 100 zu erzielen (als W100 bezeichnet). Dazu wird einer der beiden Würfel als der festgelegt, der die Zehnerstelle bestimmt, und der andere als der für die Einerstelle. Du wirfst beide Würfel und liest das Ergebnis als zweistellige Zahl ab. Somit würde ein Wurf von 1 für die Zehnerstelle und 4 für die Einerstelle ein Ergebnis von 14 bedeuten, während 4 für die Zehnerstelle und 2 für die Einerstelle eine 42 wären. Wenn beide Würfel eine 0 zeigen ist das Ergebnis 100.

die Spielregeln verwendet. Das Spiel läuft meist so ab, dass die Spieler der Geschichte nachgehen, die der SL für sie vorbereitet hat. Manchmal verfolgen sie aber spontan ganz andere Ziele und zwingen den armen SL somit dazu, wie verrückt zu improvisieren. Auch das ist absolut in Ordnung.

Dieses Buch ist das Regelbuch und bietet alle Informationen und Optionen, die du für deine **WFRS**-Spiele benötigst. Wenn du noch nie zuvor ein Rollenspiel dieser Art gespielt hast, dann empfehlen wir, das **Warhammer Fantasy-Rollenspiel Einsteigerset** auszuprobieren. Es wurde eigens entworfen, Einsteiger in das Spiel einzuführen. Außerdem kannst du auch einen Blick auf die „Was ist Rollenspiel?"-Sektion unserer Webseite werfen: www.ulisses-spiele.de und unsere Let's-Play-Videos schauen.

Die Verwendung dieses Buches

Grob vereinfacht befindet sich der auf die Spieler bezogene Teil des Buches vorne. Neue Spieler sollten sich die doppelseitigen Einführungstexte durchlesen, die auf der nächsten Seite beginnen, sowie den daran anschließenden Brief, der sie über das Imperium informiert. Dies beschreibt die Region, in der sich die ersten Abenteuer des **WFRS** abspielen werden.

Danach sollten sich Spieler die folgenden Kapitel ansehen, um sich über ihre Charaktere und ihre Fähigkeiten zu informieren. Kapitel 5 enthält die Regeln und ist für jeden Spieler. Spieler, deren Charaktere einen religiösen oder magischen Hintergrund haben, werden sich gewiss auch noch mit den diesbezüglichen Kapiteln weiter hinten im Buch befassen wollen. Bezüglich des Reiklandes oder des Bestiariums kann der SL den Spielern so viel oder wenig mitteilen, wie er es für angemessen hält, aber er sollte dabei besser nicht zu viel verraten, um nicht die Spannung zu verderben.

Spieltext

Um die Regeln übersichtlicher zu halten, folgt dieses Buch beim Präsentieren der Informationen bestimmten Standards:

Spielbegriffe: Definierte Spielbegriffe werden großgeschrieben, um Beschreibendes leichter von Regelrelevantem unterscheiden zu können. Meist ergibt es sich bereits aus dem Zusammenhang, aber so weißt du zum Beispiel, ob ein Wurf dramatisch ist oder tatsächlich ein Dramatischer Wurf gefordert wird.

Individuelle Spielbegriffe: Zur besseren Übersichtlichkeit sind individuelle Spielbegriffe innerhalb von Texten kursiv geschrieben. Dies betrifft zum Beispiel Fähigkeiten, Talente, Zaubersprüche, Zustände, Eigenschaften etc., aber auch bestimmte Schlagworte. Auf diese Weise bleibt klar erkennbar, ob dir jemand einen Fluch oder den Zauber *Fluch* an den Kopf geworfen hat, deine Nase blutet oder dein Zustand *Blutend* ist, ob jemand flieht oder es um die Bewegungsaktion *Flucht* geht, oder ob eine Rüstung nicht nur praktisch ist, sondern auch die Qualität *Praktisch* besitzt.

Würfe: Wenn du dazu aufgefordert wirst, einen Wurf durchzuführen (siehe Seite 149), dann wird dies in Fettdruck geschrieben, damit du es während des Spiels leichter im Text findest. So könntest du zum Beispiel dazu aufgefordert werden, einen **durchschnittlichen (+20) Wahrnehmungs-Wurf** abzulegen.

Abkürzungen: Das Regelbuch des **Warhammer Fantasy-Rollenspiels (WFRS)** vermeidet Akronyme, soweit es geht. Wenn sie doch vorkommen, dann werden Abkürzungen bei der ersten Erwähnung des entsprechenden Wortes aufgeführt. Im Zweifelsfalle kann der Spielleiter (SL) gewiss rasch Licht ins Dunkel bringen.

Ratschläge: Unsere Charaktere vom Cover findest du auch überall im Buch verteilt, wo sie dir in Form von Anmerkungen Ratschläge geben oder Optionen nennen. Jeder von ihnen begleitet andere Aspekte des Spiels. Wenn du mehr über unsere Charaktere herausfinden möchtest, solltest du einen Blick in das **Warhammer Fantasy-Rollenspiel Einsteigerset** werfen.

Dein Warhammer

Das **Warhammer Fantasy-Rollenspiel** und die Alte Welt sind ein Phänomen mit über 30 Jahren Geschichte, und wir alle haben unsere eigenen Vorstellungen dieser reichhaltigen und lebendigen Spielwelt. Sie ist etwas, das wir richtig feiern wollen, und daher wünschen wir uns, dass deine Abenteuer auch in deiner Version der Warhammer-Welt stattfinden.

Über das Buch hinweg präsentieren wir dir so viele Optionen wie möglich, damit du das Spiel auch von seinen Regeln her für deine Vision davon maßschneidern kannst, wobei entsprechende Regelvarianten klar mit einem „**Optionen:**" kenntlich gemacht werden. Wenn irgendetwas nicht so ist, wie du es dir für dein Spiel wünschst, dann fühle dich frei, es zu ändern.

Wie geht es weiter?

Zusätzlich zu diesem Buch und dem **Warhammer Fantasy-Rollenspiel Einsteigerset** werden regelmäßig Ergänzungen, Hintergrundbücher und Abenteuer erscheinen, um das Spiel zu unterstützen und seinen Inhalt zu erweitern. Auf www.ulisses-spiele.de findest du weitere Informationen und Ergänzungen zum Spiel, darunter auch Abenteuer.

Die Grenzen des glorreichen Imperiums Seiner Kaiserlichen Majestät, des Imperators Karl-Franz I., sind dessen unüberwindbarer Schirm und Schild. Er befestigte sie zum Schutz seines Volkes. Das Imperium reicht bis an das Meer oder bis dahin, wo es nicht mehr von Wert ist, wie im Fall des Ödlandes, an das sich die Narren aus Marienburg stur klammern. Da überrascht es nicht, dass die reichen und prachtvollen Lande Seiner Kaiserlichen Majestät, des Imperators Karl-Franz I., viel Neid erwecken und die begehrlichen Blicke Fremder auf sich ziehen. Doch fürchtet Euch nicht, denn Seine Kaiserliche Majestät, Imperator Karl-Franz I., ist unser unnachgiebiger Verteidiger, der jeden Bergpass, jede Brücke und jeden anderen Ort von strategischer Bedeutung mit mächtigen Festungen voller wachsamer Soldaten schützen lässt.

Das Imperium wird auf allen Seiten von Feinden bedroht und die Verteidigung seiner Grenzen wird von den ränkischen Adeligen nicht selten vernachlässigt, egal ob es sich um einfache Barone oder gar Kurfürsten handeln mag. Zum Glück bilden Gebirgszüge und Küstenlinien natürliche Barrieren entlang der Grenzen des Imperiums, die sich als gut zu verteidigen erwiesen. Mögliche Einfallsrouten zu bewachen, ist gemeinhin eine einsame und langweilige Angelegenheit, und wenn das einmal nicht der Fall ist, stehen die Chancen gut, dass die Garnison überrannt wurde, ehe Alarm geschlagen werden konnte.

Viele behaupten, der Hof Seiner Kaiserlichen Majestät, des Imperators Karl-Franz I., sei das Herz des Imperiums. Der Imperator selbst würde derartige Speichelleckerei selbstredend von sich weisen und in seiner Weisheit und tiefen Bescheidenheit darauf hinweisen, dass es vielmehr die zahllosen Dörfer Seiner Kaiserlichen Majestät, des Imperators Karl-Franz I. sind, die ihm seine grenzenlose Stärke verleihen. Es sind diese Dörfer, in denen das Volk seine edlen Werke verrichtet und nicht nur Nahrung für alle und Rohstoffe für den Handel schafft, sondern auch die wackeren Soldaten für die glorreichen Heere heranzieht, die uns alle beschützen. Es ist ein einfaches Leben, das durch harte, segensreiche Arbeit seinen Lohn in sich selbst findet. Oft sind wir, an unsere Schreibpulte gebundene Gelehrte, obwohl stets unbeirrt in unserer Pflicht gegenüber unserem Kaiser, neidisch ob des Lebens in einem solchen ländlichen Paradies.

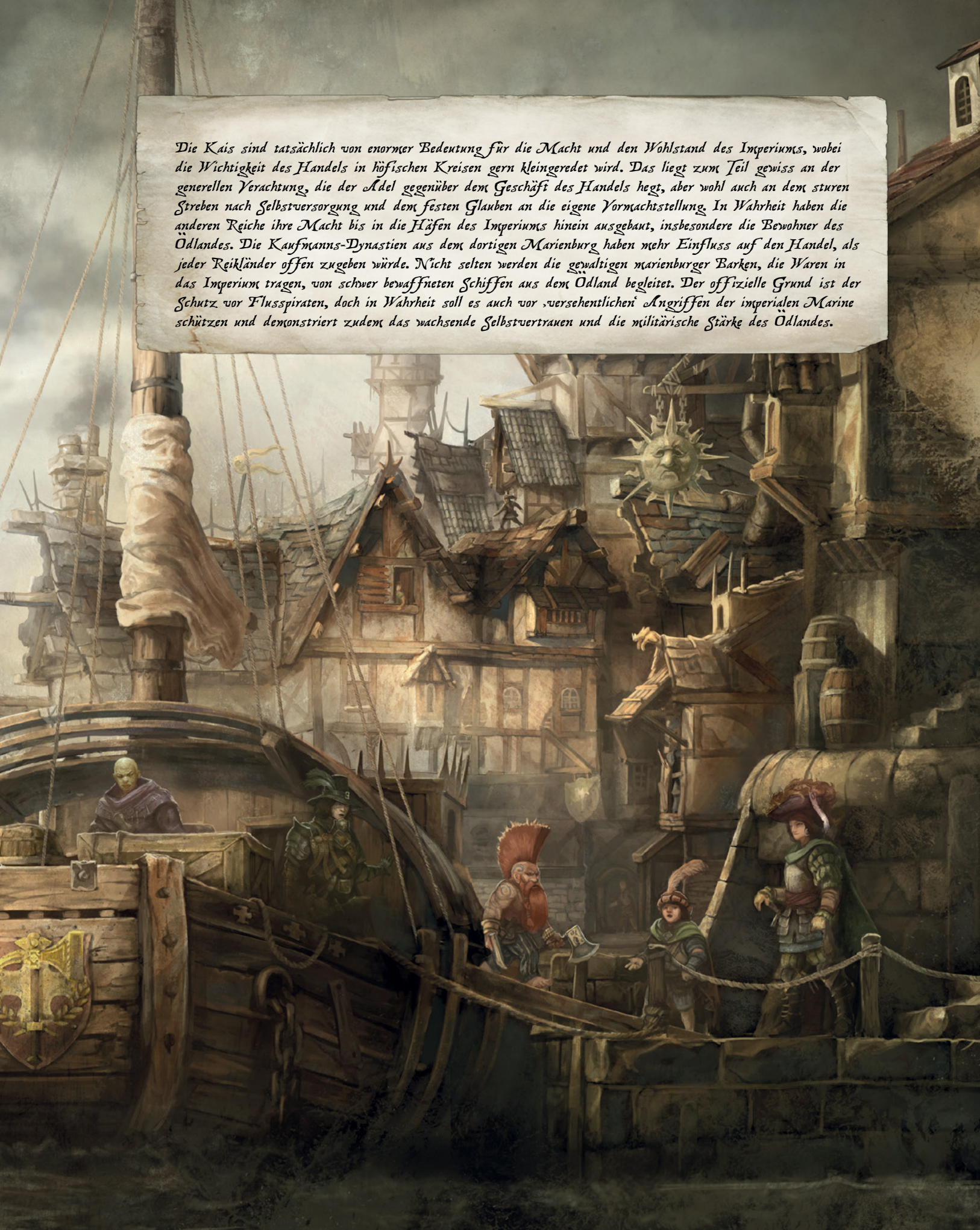
Fern der Adelshöfe bestellt die Landbevölkerung Jahr für Jahr ihre Äcker, so wie sie es schon seit Menschengedenken tut. Die Dorfgrenzen sind für die meisten die Grenzen ihrer Welt. Manche mögen gelegentlich zu Nachbarorten reisen, doch schon die Vorstellung solcher Reisen lässt viele verzagen. Dies führt oft zu Fremdenfeindlichkeit, die sich sogar gegen benachbarte Ansiedlungen richtet, denn es gibt nicht selten alte Streitigkeiten über örtliche Ressourcen. Ein Reisender aus Altdorf mag Misstrauen erwecken, doch ihren Hass reservieren die Dörfler eher für den alten Ohm in dem Dorf ein paar Meilen die Straße hinunter, der ihrem Großvater einst die Hühner stahl.

Bei Tageslicht mögen die Dörfler über die alten Geschichten von Monstern, Bestien und Dämonen lachen und daran glauben, dass ihre Herren und die Götter sie beschützen werden. Doch sobald die Sonne sinkt und das Licht in den Wäldern und auf den Feldern schwindet, verriegeln sie alle sorgsam ihre Türen und blicken im flackernden Kerzenlicht ängstlich auf, sobald irgendwelche unerwarteten Geräusche zu hören sind.

Man sagt, dass die Flüsse die Lebensadern des blühenden Reiches Seiner Kaiserlichen Majestät, des Imperators Karl-Franz I., bilden und von den erzreichen Bergen herabfließen, um deren Reichtum ins ganze Land zu tragen. Die Kapitäne der unverwüstlichen Flussboote und Barken, die den Handel aufrechterhalten und Waren von den entlegensten Winkeln des Reiches Seiner Kaiserlichen Majestät, des Imperators Karl-Franz I., bis in die Städte und Häfen bringen, sorgen allenthalben für Wohlstand. All dies ist nur durch die ewige Wachsamkeit und den großzügigen Schutz möglich, den die Imperiale Marine und die Flusswache Seiner Kaiserlichen Majestät, des Imperators Karl-Franz I., gewährleisten. Durch sie können sich die auf den Flüssen lebenden Bürger auf ihre lobenswert harte Arbeit konzentrieren, ohne Zeit auf Furcht oder Zweifel verschwenden zu müssen.

Die Flüsse mögen des Imperiums Lebensadern sein, doch die Arterien und Kapillaren sind in gefährlich schlechtem Zustand. Die Imperiale Marine patrouilliert die offenen Gewässer und die großen Ströme, während die Flusswächter theoretisch überall sonst nach dem Rechten sehen, doch die kleineren Wasserstraßen kann man für Monate befahren, ohne etwas vom Schutz des Imperators zu bemerken. In der Folge drohen überall dort Strandräuber und Piraten, wo der gestrenge Blick der Wächter des Imperiums fern ist. Zudem fließen die meisten Flüsse durch tiefe Wälder, und wer vermag schon zu sagen, welche grausamen und widernatürlichen Kreaturen dort auf der Lauer liegen, um passierende Boote zu überfallen. Wenn man auf abgelegenen Flüssen unterwegs ist, sollten sich kluge Reisende erkennbar bewaffnet und kampfbereit zeigen, um so zumindest von jenen unbehelligt zu bleiben, die auf leichte Beute aus sind.

Die Kais der Häfen Seiner Kaiserlichen Majestät, des Imperators Karl-Franz I., sind wahre Meisterwerke der Baukunst. Sie wurden errichtet, auf dass das Reich auf das Trefflichste von der klugen Handelspolitik und diplomatischen Brillanz Seiner Kaiserlichen Majestät, des Imperators Karl-Franz I., profitieren möge. Seine Kaiserliche Majestät, Imperator Karl-Franz I., behandelt die geringeren Reiche gestreng und voller Autorität, jedoch auch stets mit Großzügigkeit, und mehrte auf diese Weise unser aller Wohlstand durch lukrative Verträge. Diese Verträge binden nicht nur das schwindende Reich der Elfen von jenseits des Meeres an uns, sondern auch die barbarischen Kisleviten im Osten und die kurzsichtigen Bewohner des Ödlandes, die ohne unsere großherzige Versorgung mit Lebensmitteln verhungern müssten. Doch all dies verblasst zur Bedeutungslosigkeit, wenn man es mit der engen Allianz Seiner Kaiserlichen Majestät, des Imperators Karl-Franz I., mit den wackeren Zwergen der Berge vergleicht. Dieses kluge Bündnis besteht, seit es einst vom heiligen Sigmar höchstselbst geschmiedet wurde, unserem ersten Imperator, der unser aller Gottkönig ist!

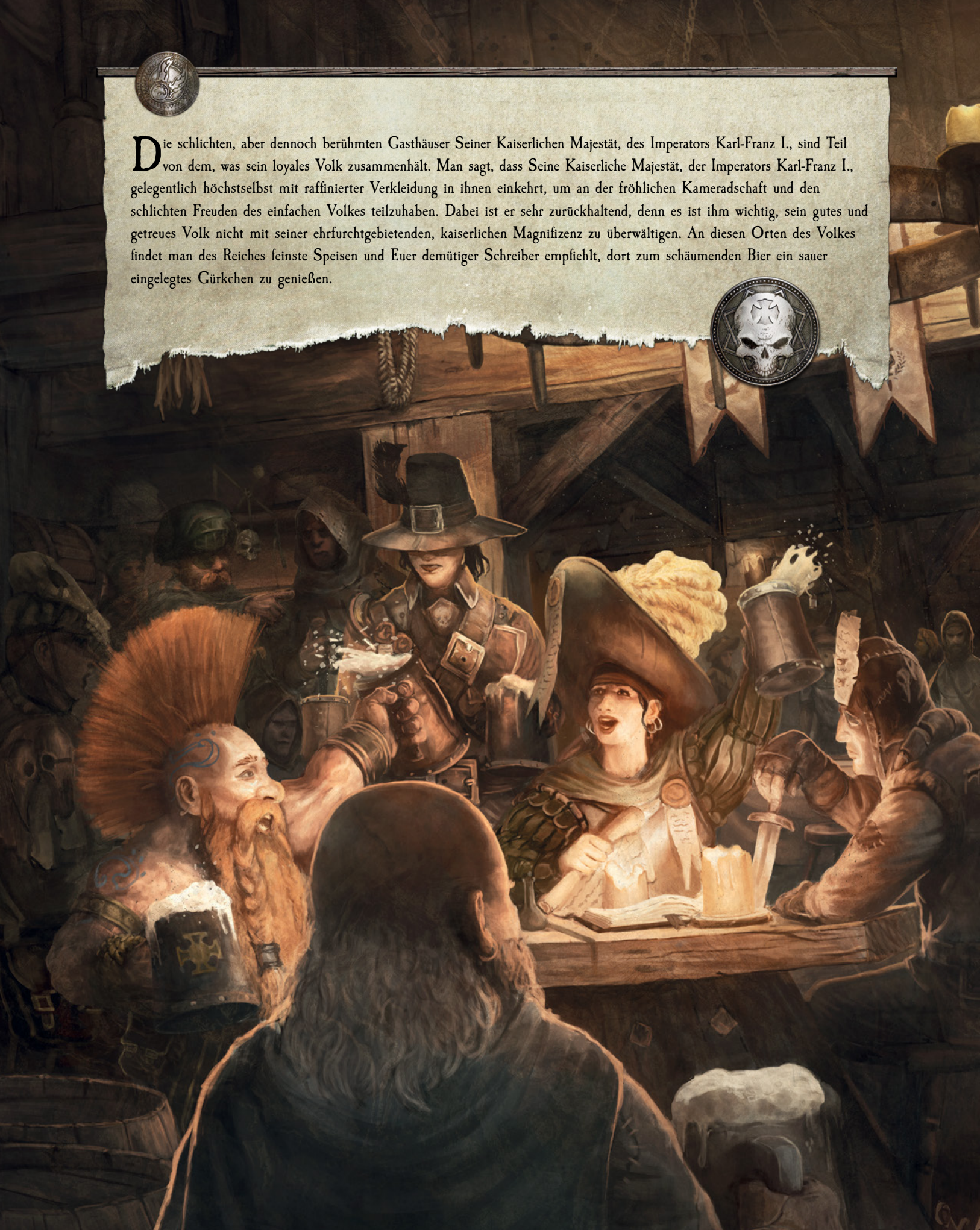


Die Kais sind tatsächlich von enormer Bedeutung für die Macht und den Wohlstand des Imperiums, wobei die Wichtigkeit des Handels in höfischen Kreisen gern kleingeredet wird. Das liegt zum Teil gewiss an der generellen Verachtung, die der Adel gegenüber dem Geschäft des Handels hegt, aber wohl auch an dem sturen Streben nach Selbstversorgung und dem festen Glauben an die eigene Vormachtstellung. In Wahrheit haben die anderen Reiche ihre Macht bis in die Häfen des Imperiums hinein ausgebaut, insbesondere die Bewohner des Ödlandes. Die Kaufmanns-Dynastien aus dem dortigen Marienburg haben mehr Einfluss auf den Handel, als jeder Reikländer offen zugeben würde. Nicht selten werden die gewaltigen marienburger Barken, die Waren in das Imperium tragen, von schwer bewaffneten Schiffen aus dem Ödland begleitet. Der offizielle Grund ist der Schutz vor Flusspiraten, doch in Wahrheit soll es auch vor ‚versehentlichen' Angriffen der imperialen Marine schützen und demonstriert zudem das wachsende Selbstvertrauen und die militärische Stärke des Ödlandes.

Die mächtigen und ehrfurchtgebietenden Städte und Metropolen des prachtvollen Imperiums sind die Kronjuwelen im Reich Seiner Kaiserlichen Majestät, des Imperators Karl-Franz I. Diese Orte sind so reich, kultiviert, fromm, gebildet und florierend, so außerordentlich gut geplant und von beeindruckender Architektur, dass ihre aus allen Teilen der Welt kommenden Besucher ihre Pracht mit staunend aufgerissenen Augen bewundern. Unter der fürsorglichen Herrschaft Seiner Kaiserlichen Majestät, des Imperators Karl-Franz I., hat jeder seiner zahllosen Untertanen die Möglichkeit, nach Höherem zu streben und sein Leben zu verbessern. Selbst die einfachsten Bürger sind trotz ihres niederen und oft unerfreulichen Äußeren stets fleißig und optimistisch stets darum bemüht, ihre Möglichkeiten zum Wohle aller auszuschöpfen.

In den großen Städten des Imperiums erheben sich beeindruckende Wunderwerke der Baukunst, prachtvolle Plätze und beeindruckende Tempel, doch sind diese umgeben von Dreck und Elend, himmelschreiender Ungerechtigkeit und wahren Abgründen von Verbrechen und Verkommenheit. Die oberen Klassen sind von ihrer Macht und manchmal auch von weitaus Schlimmerem korrumpiert, weshalb kaum Aussicht darauf besteht, dass sich die Dinge für das einfache Volk irgendwann zum Besseren wenden. Dies führt immer wieder zu Unruhen, zu neuem Stoff für die Brandreden der Agitatoren und vor allem zu immer mehr verzweifelten Menschen, die immer weniger zu verlieren haben.

Die schlichten, aber dennoch berühmten Gasthäuser Seiner Kaiserlichen Majestät, des Imperators Karl-Franz I., sind Teil von dem, was sein loyales Volk zusammenhält. Man sagt, dass Seine Kaiserliche Majestät, der Imperators Karl-Franz I., gelegentlich höchstselbst mit raffinierter Verkleidung in ihnen einkehrt, um an der fröhlichen Kameradschaft und den schlichten Freuden des einfachen Volkes teilzuhaben. Dabei ist er sehr zurückhaltend, denn es ist ihm wichtig, sein gutes und getreues Volk nicht mit seiner ehrfurchtgebietenden, kaiserlichen Magnifizenz zu überwältigen. An diesen Orten des Volkes findet man des Reiches feinste Speisen und Euer demütiger Schreiber empfiehlt, dort zum schäumenden Bier ein sauer eingelegtes Gürkchen zu genießen.



Schänken und Tavernen sind für viele Bürger des Imperiums eine willkommene Ablenkung vom Elend ihres Lebens und für viele andere eine unterhaltsame Abwechslung. Sie können sowohl der Ort sein, an dem politische Agitatoren daran arbeiten, die Unzufriedenen gegen die Herrschenden aufzuwiegeln, als auch die Plätze, an denen sich Hexenjäger nach Gerüchten zu Übernatürlichem umhören. Auch Scharlatane und Diebe gehen zwischen den Feiernden und Betrunkenen ihren Geschäften nach, auch wenn die meisten Besucher ehrlich sind und einfach nur mal ausgelassen sein möchten. Bezüglich der sauer eingelegten Gürkchen hat der Schreiber allerdings recht.

Mit der Bitte um Weiterleitung an den Empfänger
Oberst Reikhardt Mathis Sievers
Imperiale Ostländer, 2. Wolfenburger Infanterieregiment
Stationiert in Khypris
Grenzgrafschaften

32. Sigmarzeit 2511 i.K.

Mein edler Herr Konrad von Siert, Baron von Siert und Kastellan von Ostergrootsch, seid gegrüßt.

Hierin sei Euch eine Zusammenfassung allgemeiner Informationen zum Imperium übersandt, Eurem Heimatland

Ich wurde angewiesen, Euch darüber zu informieren, dass Euer Fürst und Vater, Herzog Ottokar von Siert, Eure Ansprüche auf sein Land und seine Titel im Reikland offiziell anerkennt und Euch an seine Seite befiehlt. Euer Exil in den Grenzgrafschaften endet damit und Ihr seid angehalten, Euch umgehend auf Eure Abreise vorzubereiten.

In seiner Weisheit hat Euer Vater eine bewaffnete Eskorte geschickt, die Euch begleiten soll. Ich führe den Befehl über sie und wir werden, so Sigmar will, um Sonnenstill herum bei Euch eintreffen. Ihr werdet schon am folgenden Tag mit uns in die Hauptstadt des Imperiums aufbrechen. Gewiss wird diese Kunde Euer junges Herz mit Freude erfüllen, denn Ihr werdet in Kürze des Glanzes der großartigsten Stadt der Alten Welt ansichtig werden. Altdorf Sitz unseres Imperators, Karl Franz I., und des Großtheogonisten des Sigmar, ist auch gegenwärtige Residenz des Hauses Siert und der Ort, an dem Euer Vater Hof hält, nicht weit von der Imperialen Menagerie und dem Göllner Hügel.

Es wird zudem an mir sein, mich um Eure Ausbildung zu bemühen. Die Berater Eures Vaters glauben, dass die Lektionen, die Euch Oberst Sievers vermittelte, zwar gewiss nützlich sein werden, allerdings zu sehr an den Lehren der Göttin Myrmidia orientiert sind. Diese mögen in Sachen Militär und Taktik hervorragend sein, vermitteln aber nur unzureichend die nötigen Kenntnisse, um Eure Güter im Reikland zu verwalten. Daher entschieden die Berater Eures Vaters, dass Eure Ausbildung durch einen Anhänger Sigmars– des Schutzgottes des Imperiums – abgeschlossen werden soll. Euer Vater stimmte selbstverständlich zu, denn die Lehren des Kults des Sigmar sollten stets Beachtung finden.

Leider muss ich Euch mitteilen, dass die arme Schwester Bartalin, die Nonne, die mit dieser gewichtigen Aufgabe betraut worden war, Morrs Portal durchschritten hat, als unsere Gruppe gerade erst fünf Tage von Altdorf entfernt war. Sie wurde Opfer eines höchst unglücklichen Unfalls, zu dem es durch eine Bettpfanne, ein welkes Stück Sellerie und einen sehr üblen Sturz gekommen ist. Daher werde ich nun ihre Aufgabe übernehmen, denn ganz gleich wie sehr mich diese Sache auch treffen mag, ist Eure Schulung von größter Bedeutung, denn Ihr habt noch nie einen Fuß in das Imperium gesetzt und würdet dort ohne richtige Unterweisung verloren sein.

Bevor wir beginnen, möchte ich mich Euch vorstellen. Ich bin Magistra Alanna Graumann vom Grauen Orden, und um Eure Mutmaßungen sogleich zuvorzukommen: Ja, ich bin das, was Ihr eine Hexe nennen würdet, und ja, mein Name ist ein Pseudonym. Ich stehe seit über fünfzehn Jahren in den Diensten Eures Vaters und bin seine militärische Beraterin, seine Leibwächterin und noch einiges mehr. Derzeit hat er mich damit betraut, seinen frisch eingesetzten Erben sicher nach Altdorf zu schaffen. Um dies zu erreichen, will ich wie erwähnt Eure Ausbildung übernehmen. Lasst uns sogleich beginnen.

Vergesst, was Ihr zu wissen glaubt

Es gibt verschiedene Dinge, die ich Euch bereits erläutern möchte, ehe ich in Khypris eingetroffen bin. Ihr werdet vermutlich glauben, dass Eure Tage im Imperium dem angenehmen Leben recht ähnlich sein werden, dass Ihr derzeit in den Grenzgrafschaften genießen dürft. Immerhin hat die Woche hier wie dort acht Tage, am Himmel stehen dieselbe Sonne und dieselben beiden Monde und über alles herrschen dieselben Götter. Ich bedauere, Euch mitteilen zu müssen, dass diese Annahme unzutreffend ist. Das Imperium ist mitnichten wie die Grenzfürstentümer und Ihr seid auf die Gefahren, die es birgt, nur schlecht vorbereitet. Um es direkt auszudrücken: Ihr seid dort nicht sicher und das meiste, von dem Ihr glaubt, dass Ihr es wisst, wird Euch dort in Gefahr bringen.

Die Götter

Wie Ihr wisst, verehrt die Bevölkerung der Alten Welt viele verschiedene Götter, die meist direkten Bezug zum täglichen Leben haben. Wenn jemand verletzt wurde, dann betet er zu Shallya, der Göttin der Heilung und der Gnade, wenn eine Jagd ohne Beute bleibt, betet man zu Taal, dem Gott der Tiere und der Wildnis, und wenn eine Missernte droht, dann wendet man sich an Rhya, die Göttin des Lebens und der Fruchtbarkeit.

In Eurem Heimatland gibt es jedoch einen Gott, der sein Haupt über alle anderen erhoben hat, nämlich Sigmar. Er gründete das Imperium, als er noch ein Sterblicher war, und behütet es nun als dessen Schutzgottheit. Im Reikland, der großen Provinz, in der Eure Ländereien liegen, dominiert Sigmar besonders deutlich. Jedes Dorf hat einen Tempel, Städte haben mehrere und in Altdorf selbst gibt es mehr sigmargeweihte Orte, als man zählen mag. An jedem Feiertag, dem letzten Tag der Woche, wird von allen Bürgern erwartet, dass sie dem Gottesdienst im örtlichen Tempel beiwohnen und den Predigten der Sigmarpriester lauschen, die den Gründergott des Imperiums lobpreisen, ihn, der den großen Kriegshammer Ghal Maraz führte. Darüber hinaus erwartet man bei vielen Tempeln, dass jeder, der körperlich geeignet ist, dort Woche für Woche unter Anleitung der örtlichen Priester oder ihrer Vertreter mit der Waffe trainiert. Auf diese Weise werden lokale Milizen geformt, die bei Bedarf den Soldaten der Staatstruppen beistehen können. In größeren Städten nehmen häufig nur die Gläubigen und die Verlorenen an diesen Wochendiensten teil, doch in ländlichen Gebieten erregt es tiefes Misstrauen, wenn man die Teilnahme verweigert. Vertraut mir, mein Herr, wenn ich sage, dass Ihr diesen Kult verstehen müsst, denn die meisten Bewohner des Reiklandes haben seine Gebräuche absolut verinnerlicht und erwarten von Euch das Gleiche. Ihr mögt glauben, dass Ihr Sigmar kennt, weil es auch in Khypris einen ihm geweihten Schrein gibt. Das tut Ihr nicht.

Hexerei

Man kann nicht über Sigmar sprechen, ohne nicht auch über Hexen und Hexer zu reden, also über jene, die Magie verwenden. Dies ist offensichtlich ein Thema, das auch mich betrifft, wobei ich es jedoch bevorzuge, nicht als Hexe, sondern als Magistra bezeichnet zu werden, denn ich wurde von den Magischen Orden ausgebildet. Die Bürger des Imperiums sind direkt und pragmatisch, so wie das Volk überall in der Alten Welt. Daher sind sie recht entschlossen, wenn es darum geht, gefährliche Elemente aus ihren örtlichen Gemeinschaften zu entfernen. Da der Kult des Sigmar zudem predigt, dass Sigmar von bösen Hexen versucht und verraten wurde, weshalb es nicht überraschend ist, dass Hexern in Gebieten mit starkem sigmaritischen Glauben nicht nur mit Misstrauen, sondern mit offener Feindseligkeit begegnet wird. Zum Glück ist die Befähigung zur Hexerei selten, doch wer damit geboren wurde und bei wem sich eine unerwartete Manifestation arkaner Macht zeigt, der endet nicht selten auf dem Scheiterhaufen, auch wenn das imperiale Gesetz gebietet, ihn den Magischen Orden zu übergeben.

Die Magischen Orden

In den Grenzgrafschaften gibt es kein formelles Zentrum für das Erlernen von Magie. Wer sich dort mit der Magie befasst, der tut dies auf eigene Faust, bis er sich entweder damit umbringt, verbrannt wird oder einen Meister findet, der ihn ausbildet. Die meisten dieser Meister praktizieren alte Formen der Magie, die üblicherweise hochgefährlich sind. Hier reicht die Spanne von den meist gutwilligen Naturhexern und Sehern bis zu jenen, die wissentlich ihre Seelen riskieren, darunter auch die von ihrer Machtgier geblendeten Nekromanten und Dämonologen. Im Imperium ist das ganz anders. Um irgendeine Form von Magie praktizieren zu dürfen, muss man eine Lizenz besitzen. Der einzige Weg, eine Solche zu erhalten, ist, das Studium an den in Altdorf beheimateten Akademien der Magischen Orden abzuschließen und Magister zu werden oder ein Elf zu sein. Letztere erhalten diesbezüglich eine Sonderbehandlung, weil ihr Volk maßgeblich an der Gründung der Magischen Orden beteiligt war. Wenn man keine Lizenz besitzt, aber dennoch Magie wirkt, dann bricht man das Gesetz und wird entweder den Akademien zur Ausbildung übergeben oder als Krimineller bestraft. Üblicherweise werden illegale Zauberer von einem Mob gehetzt und einfach aufgehängt oder verbrannt. Zwar ist auch dies illegal, doch in solchen Fällen wird nur selten jemand verurteilt, denn die meisten bevorzugen es, Hexer tot zu sehen, unabhängig von dem, was das Gesetz verlangen mag. Mutmaßliche Hexer einfach so umzubringen mag Euch extrem erscheinen, doch diese Vorsicht hat ihre Gründe, denn alle Zauberer kanalisieren die Winde der Magie, unsichtbar fließende Macht, die durch die Welt strömt. Viele vermuten den Ursprung dieser Winde bei den Mächten der Verderbnis.

Die Mächte der Verderbnis

Je weniger ich über sie spreche, desto besser. Euch hingegen empfehle ich, niemals über sie zu sprechen. Irgendwer hört immer zu. Ganz grundsätzlich ist es so, dass die Dunklen Götter tatsächlich existieren, ganz egal, was Eure gegenwärtigen Lehrer auch behaupten mögen. Sie flüstern beständig vom Untergang aller Dinge und viel zu viele Narren lauschen ihnen. Doch ist es wirklich so, dass die Winde der Magie von den Mächten der Verderbnis in die Welt geschickt werden, um gute Leute in Hexer zu verwandeln und den Geist und das Fleisch zu verderben? Ich glaube nicht, dass dies eine Frage ist, die ich Euch beantworten kann. Was ich Euch aber sagen kann, ist, dass der Einfluss der Dunklen Götter auf allen Ebenen der Gesellschaft zu spüren ist und dass jene, die ihm zu nahekommen, stets verändert aus dieser Begegnung hervorgehen. Dies ist auch der Grund, warum das Volk solche Angst vor Mutationen hat. Man hält sie für ein körperliches Mal der Verdammnis, für ein Zeichen, dass die Seele des derart gezeichneten den Dunklen Göttern gehört. Selbst in allgemeinster Weise über derartige Dinge zu sprechen kann Euch die Aufmerksamkeit der Hexenjäger einbringen, also achtet zwar auf jedwedes Anzeichen dieser dunklen Korrumpierung, tut aber niemals kund, dass Ihr irgendetwas darüber wisst.

Die weltlichen Mächte

In den Grenzgrafschaften können alle Macht erlangen und jeder kann herrschen! Im Imperium schlagen wir uns hingegen willentlich selbst in Ketten!

Dies waren die Worte eines jungen, idealistischen Agitators, den ich in Whisenburg traf. Bedenkt das, was er sagte, denn Ihr werdet schon bald auf Menschen treffen, die dies für die Wahrheit halten. Im Imperium wird man in einen Stand hineingeboren und weder Klugheit noch Begabung werden etwas an dem ändern, was die Götter für den Betreffenden festgelegt haben. Zumindest ist dies das, was die Mächtigen fortwährend verkünden lassen. Wenn Ihr als Adeliger geboren wurdet, werdet Ihr für immer adlig sein; wurdet Ihr als Bauer geboren, werdet Ihr auf ewig auf den Feldern schuften. So sei es einfach. Doch wie Ihr, mein Herr, selbst längst wisst, kann sich das von der Geburt an scheinbar feststehende Geschick stets ändern, auch ganz ohne göttliche Einflussnahme. Und selbst im Imperium entwickeln sich mit jedem Tag mehr und mehr Freiheiten.

Städtisches Leben

Zwar scheint die Standesgesellschaft des Imperiums unüberwindliche Hürden zu setzen, doch in den vielen kleinen und großen Städten des Imperiums, die im Schutz hoher Mauern und der gerüsteten Heere der Provinzen blühen und gedeihen, hat sich eine neue Klasse von Kaufleuten und Bürgern entwickelt. Das Reikland ist die reichste der großen Provinzen des Imperiums und hat eine Mittelklasse von solcher Größe hervorgebracht, dass diese immer einflussreicher wird und sich besonders reiche Individuen ihren Weg zu echter Macht und in den Adelsstand kaufen konnten. Ein weiteres Beispiel sind die sogenannten Freistädte, die sich selbst und ohne Einfluss des Adels verwalten dürfen und dies mit Diensten, militärischem Beistand und vor allem klingender Münze entgelten. Das Konzept der Freistädte ist alt, doch noch nie in der Geschichte hat man so viele davon so dicht beisammen gesehen, denn mehr und mehr Städte kaufen sich frei. Für das einfache Volk, das sich auf den Feldern abplagt, ändern diese Freiheiten freilich wenig.

Ländliches Leben

Während die Städte immer freier werden, scheint in vielen ländlichen Gemeinden das Gegenteil zuzutreffen. Vor über zweihundert Jahren schrieb der berühmte Imperator Magnus der Fromme fest, dass jedermann das Recht habe, für seine Arbeit bezahlt zu werden. Viele Adelshäuser sahen dies als Angriff auf ihre angestammten Rechte und sträuben sich bis heute dagegen.

Die meisten Landstriche sind eher fortschrittlich, so wie auch die Ländereien Eures Vaters. Dort bearbeiten Bauern eigenverantwortlich Land, das sie gepachtet haben, verkaufen ihre Feldfrüchte auf den örtlichen Märkten, streichen ihren Verdienst selbst ein und zahlen den Autoritäten vor Ort ihre Steuern. In einigen abgelegenen Regionen gibt es jedoch noch immer faktische Leibeigene, die zur Arbeit auf Höfen gezwungen werden, die ihnen nicht gehören. Diese Leute müssen fast alles, was sie sich erarbeiten, ihrem Herrn abgeben, in völliger Unkenntnis der Rechte, die ihnen von Seiten der imperialen Gesetze zustehen. Doch es ist wohl so, dass die Leute Vieles ertragen, solange sie nur in jedem Jahr die Hörner der Truppen ihres Herrn erschallen hören, die die Wälder des Umlandes durchkämmen und von dem Dunkel befreien, das sich aufs Neue an die Weiler herangeschlichen hat.

Damit habe ich übrigens auch schon den vielleicht größten Unterschied zwischen Eurer gegenwärtigen Heimat Khypris und Sigmars heiligem Imperium erwähnt, nämlich dessen endlose Wälder. Das Imperium ist in weiten Teilen von dichtem Waldland bewachsen und nur Wenige wagen sich in dessen Tiefen, denn unter den verdrehten Bäumen lauern weitaus schlimmere Dinge als einfache Räuber, Tiermenschen und Waldgoblins.

Reisen

Die die Grenzgrafschaften durchlaufende Khypris-Straße ist dafür bekannt, relativ sicher zu sein. Auf ihrer ganzen, sechshundert Meilen messenden Länge ist das Gelände rings um sie meilenweit offen und bietet Möchtegernbanditen kaum Möglichkeiten für Hinterhalte. Im Imperium ist meist das Gegenteil der Fall. Beinahe alle Hauptstraßen durchschneiden dichten Wald und bieten zahllose Möglichkeiten für Hinterhalte, was das Reisen zu Fuß überaus gefährlich macht. Wer es sich leisten kann reist daher bevorzugt auf den Flüssen, denn nahezu alle größeren Städte liegen an Flüssen oder Kanälen. Die größten Ströme des Imperiums sind so gewaltig, dass man mitunter kaum Details des anderen Ufers erkennen kann, wohl aber jeden mit dem Boot nahenden Briganten, weshalb die Flüsse deutlich sicherer als die dicht von Bäumen gesäumten Straßen sind, wo hinter jeder Ecke Räuber lauern können.

Manchmal sind Reisen über Land jedoch nicht zu vermeiden, besonders wenn das Ziel eine der vielen Festungen im Hinterland oder eine Bergbaustadt ist. Unter solchen Umständen würde ich zum Reisen mit der Kutsche raten. Die Kutschenlinien bieten nicht nur halbwegs komfortable Fahrten zwischen allen größeren Zielen, sondern entlang ihrer Routen patrouillieren auch Straßenwächter, weshalb diese relativ sicher sind. Das Imperium ist deutlich zivilisierter als die Grenzgrafschaften, weshalb man überall entlang der Strecken Kutschhöfe findet.

Patrouillen

Da die Bedrohung entlang der Straßen wohlbekannt ist, werden die Hauptrouten durch das Reikland von berittenen Trupps der Straßenwache patrouilliert. Die meisten ihrer Angehörigen sind Kavalleristen des stehenden Heeres, die von den örtlichen Adeligen in Friedenszeiten zu diesem Dienst abgestellt wurden. Es gibt aber auch Straßenwachen, die von Kaufleuten oder den Kutschenlinien bezahlt werden, um deren einträgliche Geschäfte zu schützen. Wenn man die Hauptwege verlässt, werden die Straßen rasch schlechter und man sieht immer weniger Straßenwachen. Ich würde Euch raten, diese dunklen Winkel des Imperiums zu meiden, denn die Bewohner abgelegener Gegenden suchen sich gern Gelegenheit zum Streit, um Euch um Eure Habe oder gar Euer Leben zu erleichtern.

Die Flüsse werden in gleicher Weise von der Flusswache patrouilliert, die dazu eine Vielzahl unterschiedlicher Gefährte verwendet, von Patrouillenbooten bis zu kleinen Kriegsschiffen. Die Flusswache wird üblicherweise von der Imperialen Marine gestellt, die zur großen Überraschung vieler Fremder in Reikshafen bei Altdorf stationiert ist, viele hundert Meilen vom Meer entfernt. Die großen Kriegsschiffe der Marine patrouillieren die Gewässer bis hinauf nach Marienburg, denn der Reik ist dort viele Meilen breit und sehr tief.

Das Gesetz

Die Befugnisse der Krieger, die die Flüsse und Straßen des Reiches oder die Gassen der Städte des Imperiums patrouillieren, unterscheiden sich von Provinz zu Provinz deutlich. Kleinere Gesetzesübertretungen haben sich üblicherweise mit einer strengen Ermahnung und einer kleinen Buße erledigt, bei der die Münzen gern in der Börse des betreffenden Gesetzeshüters bleiben. In größeren Städten gibt es hingegen kleine Gerichtshöfe, in denen Hauptleute der Wache über die vorgebrachten Angelegenheiten richten. Für Kleinigkeiten werden in der Regel Strafen in Höhe einiger Schillinge verhängt, während schwere Straftaten an höhere Autoritäten verwiesen werden. In solchen Fällen kommt der Beschuldigte vor das örtliche Gericht, dem in der Regel ein Richter, Adeliger, Magistrat oder Kleriker der Verena, der Göttin der Gerechtigkeit, vorsitzt. Solche Gerichte urteilen nur selten gerecht, weshalb der Kluge vermeidet, dass seine Angelegenheiten derart weit getrieben werden.

Als Adeliger des Reiklandes könnt Ihr nicht vor ein normales Gericht gestellt werden, also solltet Ihr stets Euren Stand und Euer Geburtsrecht kundtun, wenn Ihr jemals beschuldigt werdet. Sollte ich nicht bei Euch sein, schickt einen Boten zum Grauen Orden, und lasst nach mir fragen. Ich werde dann kommen. Um es ganz klar zu sagen: Einzig Euer Vater hat als Euer Herr das Recht, über Euch zu richten. Natürlich kann es geschehen, dass ein anderer Adeliger Einspruch gegen den Schiedsspruch Eures Vaters einlegt. In diesem Fall hat einzig der Hofmarschall des Reiklandes das Recht, den Schiedsspruch Eures Vaters zu überstimmen.

Solche Dinge geschehen jedoch äußerst selten. Der Hofmarschall hat seit über fünfzig Jahren nicht mehr Gericht gehalten, denn die meisten Adeligen sind zu mächtig, um vor Gericht gebracht zu werden. Stattdessen trifft man Absprachen, die Anklagen werden fallengelassen und die Probleme verschwinden.

Seid vorsichtig

Angesichts all dieser Risiken werdet Ihr gewiss verstehen, warum Euer Vater eine Eskorte schickt, um Eure Sicherheit zu gewährleisten. Eure Unerfahrenheit bezüglich der Bürger des Imperiums könnte leicht zur Katastrophe führen. So hättet Ihr auf die Idee kommen können, dass ein örtlicher Stadtwächter dazu da ist, Euch zu helfen, oder dass Flusswächter hilfreiche Gesellen sind, doch allzu oft sind sie kaum weniger korrupt als diejenigen, denen sie nachstellen. Darum bin ich auf dem Weg zu Euch. Lasst meine Erfahrungen Euch lehren, auf dass Ihr nicht aus Fehlern lernen müsst, die sich allzu rasch als tödlich erweisen könnten. Es gibt einen Grund, warum ich ein Pseudonym verwende und warum ich das Gefühl habe, dass es wichtig ist, nicht zu offen über Derartiges zu sprechen.

Bedenkt stets, dass es verborgene Beweggründe hinter Allem gibt. Selbst hinter diesem Brief.

Ich freue mich darauf, Euch zu sehen, wenn Ihr dies verstanden habt. Bleibt vorsichtig.

Seid gesegnet,

A. Graumann

Magistra Alanna Graumann

Eure Dienerin und Beschützerin

• CHARAKTERE •

Spieler erkunden die Alte Welt durch die Augen ihrer Charaktere. Dieses Kapitel zeigt dir, wie du dir deine eigenen Charaktere erschaffst. Die meisten beginnen das Spiel als eher unauffällige Bewohner des Imperiums – möglicherweise sind sie längst zu Großem ausersehen, doch das sieht ihnen noch niemand an. Das heißt nicht, dass du dich nicht aus einfachen Verhältnissen hocharbeiten kannst, es bedeutet nur, dass du noch einen langen Weg vor dir hast und besser ein paar gute Stiefel besitzen solltest.

Alle Informationen, die die Fähigkeiten deines Charakters beschreiben, werden auf dem Charakterbogen vermerkt (siehe Seite 344). Im **Warhammer Fantasy-Rollenspiel Einsteigerset** stellen wir dir vorgefertigte Charaktere vor, genau wie online unter www.ulisses-spiele.de. Vorgefertigte Charaktere zu verwenden ist eine großartige Möglichkeit, mit dem Spiel anzufangen und herauszufinden, wie es funktioniert, doch früher oder später wirst du dir deine eigenen Charaktere erschaffen wollen. Doch selbst wenn du bei den vorgefertigten Charakteren bleibst, wäre es gut, wenn du dir dieses Kapitel durchliest, denn es erklärt dir auch, was die verschiedenen Teile des Charakterbogens bedeuten (insbesondere in der Zusammenfassung auf Seite 44).

Wenn du darüber entscheidest, was dein Charakter sein soll, solltest du auch mit deinen Mitspielern besprechen, welche Art von Gruppe ihr im Spiel gemeinsam sein wollt. Das stellt sicher, dass die Gruppenmitglieder einander ergänzen und über ein breites und vielseitiges Repertoire an Möglichkeiten verfügen. Vielleicht hat dein SL auch eine besondere Art von Spiel im Sinn, bei der ihr sicherstellen solltet, dass ihr die richtige Mischung an Charakteren habt. Vielleicht plant der SL Abenteuer für eine Gruppe von Zauberlehrlingen, die einander kennen, obwohl sie auf die Akademien unterschiedlicher Orden gehen. Vielleicht seid ihr Teil einer Truppe von Soldaten, die gemeinsam desertiert sind. Vielleicht seid ihr aber auch ein paar verzweifelte Reikländer, die irgendein mächtiger Adeliger in seine Dienste gezwungen hat. Derartiges vorab zu besprechen hilft dabei, einen geeigneten Charakter zu erschaffen, was hinterher für mehr Spielspaß sorgt.

Charakterererschaffung

Das Erste, was du benötigst, ist ein leerer Charakterbogen (den findest du auf Seite 344 oder als Download unter www.ulisses-spiele.de), zur Not reicht aber auch einfach ein Blatt Papier. Damit ausgestattet, folgst du nun den neun Schritten zur Erschaffung deines Charakters. Während du diesen neun Schritten folgst, notierst du dir die entsprechenden Informationen.

In einigen Sektionen hast du die Option, entweder das Resultat eines Würfelwurfes zu akzeptieren oder selbst etwas auszusuchen. Du kannst einen Bonus an Erfahrungspunkten (EP) erhalten, wenn du das Wurfergebnis akzeptierst, da die Dunklen Götter es stets begrüßen, wenn man sich der Willkür des Zufalls ausliefert. EP stellen dar, wie man aus seinen Erfahrungen lernt und bieten im Spiel die Möglichkeit, seine Fertigkeiten zu verbessern. Du kannst diese Punkte verwenden, um die Werte deines Charakters zu verbessern. EP werden unter **Steigerungen** auf Seite 43 im Detail erläutert.

ZUSAMMENFASSUNG DER CHARAKTERERSCHAFFUNG

1.) Völker: Seite 24
2.) Klasse und Karriere: Seite 30
3.) Attribute: Seite 33
4.) Fähigkeiten und Talente: Seite 35
5.) Ausrüstung: Seite 37
6.) Details hinzufügen: Seite 37
7.) Gruppe: Seite 41
8.) Charaktere zum Leben erwecken: Seite 42
9.) Steigerungen: Seite 43

1) VÖLKER

Zusammenfassung: *Wähle eines der fünf Völker*

Dein Charakter wird entweder ein Mensch, Zwerg, Halbling, Hochelf oder Waldelf sein. Diese unterschiedlichen Völker werden auf der nächsten Seite beschrieben, um bei der Auswahl zu helfen. Zudem findest du dort auch die typischen Ansichten der Völker untereinander. Du kannst entweder aussuchen oder 1W100 werfen und die Tabelle „Zufälliges Volk“ konsultieren, wobei du +20 EP bekommst, wenn du das Ergebnis akzeptierst.

ZUFÄLLIGES VOLK

1W100	Volk
01-90	Mensch
91-94	Halbling
95-98	Zwerg
99	Hochelf
00	Waldelf

Menschen (Reikländer)

Menschen sind die Zahlreichsten und am weitesten Verbreiteten unter den Völkern der Alten Welt. Die Menschen sind überall auf dem Kontinent zu finden, von den Ebenen der estalischen Königreiche bis zu den gefrorenen Weiten des kislevitischen Zarenreiches, und sie breiten sich immer weiter aus. Das größte und mächtigste Reich der Menschen ist das Imperium, ein Flickenteppich einflussreicher Provinzen, über dem sich endlose Wälder erstrecken. Das stolze Herz dieses Imperiums ist das Reikland, seine reichste und weltoffenste Region.

Viele Reikländer sehen es als ihr göttliches Recht zu herrschen, schließlich war Sigmar, der Schutzgott des Imperiums, selbst ein Reikländer, ehe er vor so vielen Jahrhunderten zum Gott wurde. Überall in der Provinz finden sich Tempel und Schreine des Gründergottes und die Mehrzahl der Reikländer sind wahre Gläubige, die Sigmars Botschaft der Einheit des Imperiums in Ehren halten. Auch deswegen sind sie deutlich freundlicher, offener und optimistischer als die Bewohner anderer Provinzen, denn was kann schon schiefgehen, wenn man in einem Landstrich lebt, der einen Gott hervorgebracht hat? Von Außenstehenden werden sie allerdings oft als arrogante und taktlose Wichtigtuer wahrgenommen, die ihre Nasen ungefragt in fremde Angelegenheiten stecken.

Von ihrem vergleichsweise wohlhabenden Lebenswandel und ihrer aufdringlichen Ader abgesehen, sind sie im Grunde aber genau wie alle anderen Menschen. Die Menschen mögen kurzlebiger sein als die übrigen Völker, doch dafür verfügen sie über mehr Elan, Anpassungsfähigkeit und Ambitionen. Es gibt bei ihnen allerdings auch eine seltsam indifferente Beziehung zu den Schrecken der Mächte der Verderbnis, denn es fallen deutlich mehr Menschen der Korrumpierung anheim, als das bei allen anderen Völkern der Fall ist. Auch daher ist es vielleicht wenig überraschend, dass die schwindenden älteren Völker in wachsender Sorge sind, dass der kometenhafte Aufstieg der Menschen in einer großen Katastrophe enden wird.

Ansichten

Über Zwerge …

„Sie sind unsere Verbündeten, schon seit den Tagen, als Sigmar selbst durch diese Gassen schritt. Ich hab' auch selbst schon mit ihnen gekämpft, damals `05. Klar, die sind etwas stur, furchtbar nachtragend und ziemlich grob, aber ich hör' nich', dass sich da jemand drüber beschweren tut."

– Reichard Jung, Soldat aus Altdorf

Über Halblinge …

„Wenn ich hier an die gerate, die den ganzen Tag essen und rauchen, dann bin ich so froh wie Ranald über Katzenminze. Es sind die von ihnen ohne Manieren, die mir mein Geschirr und Besteck stehlen, das ertrage ich nicht! Und dann all das Grinsen und Achselzucken, wenn die Wache kommt, um sie rauszuschmeißen, so als wüssten sie gar nicht, was sie falsch gemacht haben."

– Stefan Krause, Wirt aus Stirgau

Über Hochelfen …

„Ja, ich handle mit ihnen. Und nein, sei nicht albern; man erstarrt nicht zur Salzsäule, nur weil man sie ansieht. Ernsthaft, ich finde die sehr elegant und kultiviert. Sehr zivilisiert, möchte ich sagen. Aber mal nur so unter dir, mir und Verena … die sind manchmal auch reichlich seltsam. So übertrieben engagiert. Bei jedem Geschäft, das wir machen, benehmen sie sich, als ob es unfassbar wichtig wäre."

– Dorothea Taalenstein, Kauffrau aus Kemperbad

Über Waldelfen …

„Elfen der Wälder, sagst du? Hab' hier noch nie sowas gesehen, Kumpel. Da solltest du in den Süden gehen, nach Bretonia. Ich hab' gehört, dass es die da in Massen gibt und die sollen echt furchtbar sein!"

– Siggina Gerster, Kupplerin aus Übersreik

Zwerge

Die Zwerge, die sich selbst Dawi nennen, sind auf geradezu legendäre Weise mürrisch und stur. Der Großteil von ihnen lebt in gewaltigen Bergfestungen, die als Wehrstädte bekannt sind, doch auch nahezu alle größeren Städte und die Hauptstadt des Reiklandes haben zwergische Bewohner. Sie leben in Sippen- und Klanverbänden und neigen dazu, untereinander zu bleiben, weshalb sie häufig in eigenen Stadtvierteln leben. Viele der im Reikland beheimateten Zwerge sind Abkömmlinge der Bewohner der vor vielen Jahrhunderten gefallenen Wehrstädte. Sie sehen sich selbst noch immer als Zwerge des Grauen Gebirges, auch wenn einige von ihnen noch nie einen Berg gesehen haben, geschweige denn ein Gebirge.

In der zwergischen Kultur werden handwerkliche Fähigkeiten sehr geschätzt, besonders die Künste der Steinmetze, Schmiede und Maschinisten, weshalb die Wehrstädte beeindruckende Zurschaustellungen ihrer Kunstfertigkeit darstellen. Sie schätzen auch Gold und Juwelen und graben sich auf der Suche nach wertvollen Metallen und Edelsteinen bis tief unter die Berge. Allerdings gibt es etwas, das die Zwerge noch mehr als allen materiellen Besitz verehren, und das sind ihre Ältesten und ihre Vorfahren. Tatsächlich fußt ihre ganze Religion auf der Verehrung ganz besonderer Vorfahren. Zwerge können keine Zauber wirken, doch ihre Runenschmiede vermögen es, Artefakte mit Runen zu prägen und auf diese Weise magische Energien zu nutzen. Dabei ist es jedoch so, dass die Fortschritte ihrer Maschinisten bei mit Uhrwerken oder von Dampfmaschinen betriebenen Gerätschaften so beeindruckend sind, dass das einfache Volk sie sich nur mit Zauberei erklären kann.

Zwerge sind stämmig, mit muskulösen Gliedern und breitem Torso. Ihre Züge wirken häufig derb und ihr Haar ist dick und fest. Die Haarlänge ist unter Zwergen ein Zeichen von Stolz und Status, was sich besonders in ihren langen und aufwendig geschmückten Bärten äußert. Einen Zwerg zu rasieren würde furchtbare Schande über ihn bringen. Überhaupt ist die Ehre für sie ein fundamentales Konzept. Sie pflegen ihre Erinnerungen und sind überaus stolz, was dazu führt, dass sie lange Groll gegen jeden hegen, der sie beleidigt oder entehrt hat. Der Drang nach Vergeltung lässt auch über die Jahre niemals nach, so dass sogar die Grolle der Vorfahren weiter gehegt werden, denn jeder Zwerg weiß, dass seine Vorväter über ihn wachen und ihre Verbitterung auch weit über den Tod hinaus bewahren. Es ist für Fremde nicht leicht, die Freundschaft eines Zwerges zu gewinnen, doch einmal errungen, ist sie absolut. Zwerge sind zwar nicht so langlebig wie die scheinbar alterslosen Elfen, doch auch ihre Leben können viele Jahrhunderte umfassen. Manche sagen, dass ihre Entschlossenheit so groß sei, dass Zwerge nicht sterben, solange sie ein Ziel verfolgen, sofern sie nicht irgendwann im Kampf getötet werden.

Ansichten

Über Menschen aus dem Reikland …

„Ich habe mein ganzes Leben im Reikland verbracht, wie schon mein Vater und dessen Vater vor mir. Die Reikländer sind schlau genug, sich nicht geschäftlich mit mir anzulegen, und sie zeigen mir den Respekt, der mir zusteht. Ja, sie sind unzuverlässig und so wankelmütig wie der Wind, aber sie sind auch gewitzt und voller Ideen, weshalb ich sie trotz der Risiken als Geschäftspartner schätze, denn sie sehen oft Lösungen, die mir nie in den Sinn gekommen wären.“

– Garral Herraksson, Juwelier aus Eilhart

Über Halblinge …

„Die sind einfach nicht die Art von Umgang, die ich schätze. Dieses ewige Gegrinse, Gezappel und Geplapper! Sie sind immer in Gruppen unterwegs und können einfach nicht die Klappe halten! Wenn sie in meinen Laden kommen, dann kehre ich sie mit dem Besen wieder raus. Mal ernsthaft, was haben die denn für einen Grund zu Frohsinn? Ich traue denen einfach nicht.“

– Helgi Galannasniz, Bürger aus Schrabwald

Über Hochelfen …

„Sprich mich bloß nicht auf diese verdammten Bastarde an! Alrug Himmelsrufer, mein fernster Großonkel, wurde im verdammten Krieg der verdammten Vergeltung von diesen verdammten … diesen … ARGH! Das ist der älteste Groll meines Klans! Er besteht seit Tausenden von verdammten Jahren! Wenn ich je auf Nachfahren dieses verdammten Galanthiel Flüsterdorn stoße, dann … bei Grungni! Dann werde ich ihnen allen – jedem einzelnen von ihnen – mit meiner Axt eine Lektion in Sachen Manieren erteilen!“

– Snorrt Leivvusson, Diplomat aus Karak Ziflin

Über Waldelfen …

„Mein Urgroßvater glaubte, dass Holzfällen auf der anderen Seite des Grauen Gebirges lukrativ wäre. Er hat alle Warnungen ignoriert und war sich ganz sicher, damit reich zu werden. Was sollten ein paar dürre Elfen schon gegen ihn und seine Kumpel ausrichten können? Eine Menge, wie sich herausstellte. Nur mein Großvater hat überlebt, und auch das nur, um ihre Botschaft zu überbringen: ‚Haltet Euch fern!‘ Also bin ich jetzt dabei, mit meinen eigenen Kumpeln ein Aufgebot zusammenzustellen und Rache zu nehmen.“

– Merig Ranvigsdottir, Dörflerin aus Azorn-Kalaki

OPTIONEN: FEINDSELIGKEIT (ELFEN)

Die Zwerge haben ein gutes Gedächtnis und die Tendenz, Grolle zu hegen, weshalb viele von ihnen eine tiefe Abneigung gegenüber Elfen verspüren, da diese einst im Krieg der Vergeltung ihre Todfeinde waren. Daher haben viele Zwerge **Feindseligkeit (Elfen)** als **Psychologische Eigenschaft** (siehe Seite 190). Da viele **WFRS**-Gruppen sowohl Elfen als auch Zwerge beinhalten, kann das zu wenig hilfreichen Spannungen führen. Daher darfst du diese Eigenschaft zwischen Gruppenmitgliedern ignorieren, wenn du dies bevorzugst.

Halblinge

Halblinge trifft man überall im Reikland. Sie sind als Dienstleister in vielen Städten kaum wegzudenken und haben sogar ein eigenes Viertel in der Hauptstadt Altdorf, das Haffenstädt, in dem Hunderte der oft ausufernd großen Halblingfamilien Gasthäuser, Tavernen, Pfeifenkrautläden und eine Unzahl von Garküchen mit fliegenden Händlern betreiben. Halblinge sind auch in vielen Dörfern des Reiklandes ein häufiger Anblick. Dort gehören sie meist zum Personal eines Wirtshauses oder betreiben einen Bauernhof. Sie sind äußerst gesellig und bevorzugen es, inmitten ihrer nächsten Verwandten zu leben. Häufig teilen sie Häuser, Räume und sogar die Betten mit Dutzenden von Freunden und Verwandten. Jeder trägt etwas bei und jeder teilt mit den anderen. Diese Lebensart führt dazu, dass viele Halblinge Probleme mit Konzepten wie Eigentum und Privatsphäre haben.

Halblinge haben ein enormes Interesse an der eigenen Abstammung und ihren Verwandtschaftsverhältnissen und viele Halblingklane können ihre Abstammung viele hundert Jahre weit zurückverfolgen, bis hin zu den Zeiten der Gründung des Mootlandes, wie die von ihnen selbst verwaltete Provinz des Imperiums heißt. Der Älteste des Mootlandes, derzeit Hisme Starkherz, ist der Hüter des Haffenschrybs, einer uralten, reichverzierten Schriftrolle. Diese bietet eine Übersicht über die Blutlinien der wichtigsten Halblingklans und man sagt, dass sie der größte Schatz des kleinen Volkes sei.

Eine andere seltsame Eigenart ist die eigentümliche Affinität der Halblinge zu Ogern. Trotz ihres unersättlichen Appetits und ihrer Art, alles zu verspeisen was greifbar ist, scheinen Oger Halblinge zu respektieren. Tatsächlich werden auch Arbeitstrupps aus Ogern häufig von Halbling-Vorleuten geführt und die meisten Oger-Söldnerbanden beschäftigen einen Halblingkoch.

Halblinge sind klein, pausbäckig und bartlos. Sie erinnern etwas an großäugige, rundgesichtige (und rundbauchige) Menschenkinder, und ihr sonniges Gemüt und ihr lockiges Haar unterstreichen diesen Eindruck noch. Sie sind bekannt für ihren enormen Appetit nach Allem und ihrer notorischen Missachtung angemessenen Abstandes (sie lieben Umarmungen), sozialer Grenzen („Weißt du, meine Großtante hat sich gerade mit meinem besten Kumpel eingelassen und du musst echt hören, was die schon alles miteinander erlebt haben!“) und Besitzrechte („Is‘ ja nich‘ so, als ob er es gerade gebraucht hätte!“). Besonders Letzteres hat schon mehr als einen Halbling wegen Diebstahls ins Gefängnis gebracht.

Ansichten

Über Menschen aus dem Reikland …

„Hochnäsig und frömmlerisch, kampflustig und neidisch … Ich könnte noch lange so weiter machen, doch ich habe ja Manieren. Außerdem mag ich sie und sie mögen meine Pasteten. Solange man sich von ihren Tempeln und den Fanatikern fernhält, sind sie eigentlich recht freundliche und nette Leute. Gute Menschen und gut für’s Geschäft.“

– Samwert „Rührschüssel“ Rumstern XVI.,
Pastetenverkäufer aus Kalegan

Über Zwerge …

„Meine Tante Bessi war schrecklich gierig, genau wie sechs ihrer Söhne. Doch verglichen mit Zwergen war das gar nichts. Die haben Augen so groß wie Mannslieb, wenn sie irgendwo Gold funkeln sehen. Aber wenn du ihnen das sagst, dann schreien die rum als hättest du den letzten Honigkuchen abgegriffen und kritzeln in ihren blöden Büchern, irgendwas über eine Beleidigung ihrer Familienehre oder so’n Zeuch.“

– Josephina „Lilli“ Heufuß, Hausiererin im Reikland

Über Hochelfen …

„Ich habe sie in ihren weißen Schiffen auf dem Fluss gesehen. Wie halten die die bloß so sauber? Und ihr Haar … oh, ihr Haar! So schön wie der Sonnenschein, echt! Bin mal mit einem Boot rübergerudert, um zu gucken, was die so tun. Das Gleiche wie wir anderen auch … nur immer so ernst.“

– Cordelinus „Leckermäulchen“ Brandyschluck IV.,
Dieb aus Altdorf

Über Waldelfen …

„Elfen, die im Wald leben? Mach dich nicht lächerlich. Elfen leben in weißen Türmen und schönen Booten drüben in Altdorf, du Einfaltspinsel!“

– Mercimaus „Jemmy“ Alderblum II., Gelehrter aus Fielbach

Hochelfen

Hochelfen sind auf den Flüssen des Reiklandes kein ungewöhnlicher Anblick. Sowohl in Altdorf als auch in Nuln gibt es eigene Viertel, die von Hochelfen-Kaufleuten bewohnt werden, die ihre Güter den Reik hinauf über Marienburg bis auf das Meer verschiffen. Die meisten Hochelfen, die man im Reikland findet, sind solche Kaufleute, andere sind Gesandte oder gehören zu den jeweiligen Gefolgen. Hochelfen sind reserviert, langlebig und ein leidenschaftliches und manchmal überraschend emotionales Volk, das man im Reikland für das vielleicht schönste aller Völker hält, gewiss aber für das arroganteste.

Die meisten Elfen sind hochgewachsen und schlank, mit spitzen Ohren, langem feinen Haar und melodischen Stimmen. Sie wirken zerbrechlich, doch ihre Körper sind nicht nur überraschend stark, sondern auch überaus wendig und flink. Bei Elfen gibt es nur wenige offensichtliche Unterschiede zwischen den Geschlechtern, was unter Menschen, die mit ihnen zu tun haben, immer wieder für Verwirrung sorgt.

Die Hochelfen bezeichnen sich selbst als die „Asur“ und stammen von Ulthuan, einem magischen Inselkontinent, der westlich der Alten Welt liegt. Sie sind ein stolzes Volk, das zu den ältesten Zivilisationen der Welt gehört. Hochelfen hegen gewisse Abneigungen gegenüber den Zwergen, mit denen sie eine lange, konfliktreiche Geschichte teilen. Am Ende des Bartkrieges mussten die Asur ihre Kolonien in der Alten Welt aufgeben und sind seither von einem Bürgerkrieg heimgesucht, doch dies ist nichts, was sie offen mit Fremden diskutieren würden. Als Folge dieses jahrtausendelangen Kampfes neigen die Elfen des vom Krieg gezeichneten Nordens von Ulthuan dazu, abgebrüht, pragmatisch und gnadenlos zu sein.

Die Gesellschaft der Hochelfen wird durch Riten und Disziplin zusammengehalten, die die aufbrausenden Emotionen dieses Volkes unter Kontrolle und ihre komplexen Geister fokussiert halten. Es gibt jedoch

auch einige Asur, die sich in wilde Abenteuer stürzen. Andere Völker verwenden häufig den Begriff „Meerelfen“ um diese wagemutigen Hochelfen zu bezeichnen, die fern von Ulthuan als Forscher, Händler und Diplomaten unterwegs sind und sich deutlich von den grimmigen Asur ihres Gefolges unterscheiden, die eher den Lebensstil von Kriegern pflegen.

Ansichten

Über Menschen aus dem Reikland …

„In ihrem kurzlebigen Hunger sind sie korrupt, gierig und anmaßend. Doch wenn ihre niederen Bedürfnisse gestillt sind und sie die Furcht vor dem überwunden haben, was wir repräsentieren, dann sind sie erfreulich leicht formbar.“

– Imryth Schwarzasche, Gesandter aus Caledor

Über Zwerge …

„Ich rate dazu, sie zu meiden. Sie sind in ihrer Vergangenheit gefangen und blind für den Krieg, der bevorsteht. Nicke freundlich, akzeptiere die Zumutung ihrer Gegenwart und geh weiter. Es ist sinnlos mit ihnen zu streiten, denn sie sind unfähig, eine Meinung zu ändern.“

– Alathan Kronenreiter, Seemann aus Cothique

Über Halblinge …

„Ich finde diese putzigen Kreaturen verblüffend unterhaltsam. Eine Zeit lang habe ich bei einer ihrer übergroßen Familien gelebt und empfand sie so überaus offen, freundlich und bemüht, dass es wirklich berührend war. Aber irgendwann musste ich einfach weiterziehen, denn der Geruch war schlicht zu viel und sie haben einfach kein Gefühl für den notwendigen Abstand, was rasch seinen Charme verliert.“

– Hoelistor Lichtauge, Zauberer aus Saphery

Über Waldelfen …

„Wenn die Asrai mal weiter als bis zu den Spitzen ihrer schmutzigen Nasen blicken würden, dann würden sie erkennen, welcher Gefahr wir gegenüberstehen. Diese isolationistischen Idioten verdienen wahrscheinlich, was bald über sie hereinbrechen wird. Und ich bezweifle, dass die Eonir auch nur etwas besser sind.“

- Anaw-Alina Dunkelschritt, Kundschafterin aus Nagarythe

Waldelfen

Waldelfen sind im Reikland ein seltener Anblick, und zwar aus gutem Grund. Als der Bartkrieg zu Ende ging, zogen sich die meisten Elfen aus der Alten Welt zurück, doch einige blieben und zogen sich in die Tiefen der magischen Wälder zurück, um diese fortan ihre Heimat zu nennen. Über dreitausend Jahre der Isolation, der Mühsal und des Kampfes haben dafür gesorgt, dass sich die „Waldelfen“ kulturell weit von ihren hochelfischen Verwandten entfernt haben.

Waldelfen leben im Einklang mit der Natur und in einer Gesellschaft, die sich mit den Geistern der Wälder vermischt hat. Sie sind Separatisten, die sich sehr darum bemühen, verborgen zu bleiben. Ihre Waldaußenposten sind sorgfältig hinter machtvollen Illusionen und irreführender Magie verborgen. Sie reisen nur selten über die Grenzen ihrer Gebiete. Wenn sie es doch tun, dann meist, um Krieg zu führen, sowohl mit ihren Nachbarn als auch mit dunkleren Mächten, weshalb die Bewohner der Alten Welt nur wenig von diesen scheuen, scheinbar launenhaften Elfen wissen.

Es gibt zwei Arten von Waldelfen, denen man im Reikland begegnen kann. Es gibt die „Asrai“ aus dem Athel Loren jenseits des Grauen Gebirges, und die „Eonir“ des Laurelorn-Waldes hoch im Norden von Nordland.

Die berüchtigten Asrai des Athel Loren sind fremdenfeindlich und geheimnistuerisch. Sie reisen nur selten über ihre Grenzen. Allerdings sagte die Prophetin Naith vor etwa einer Dekade das mögliche Ende Athel Lorens voraus. Als Antwort schickten der König und die Königin des Waldes tätowierte Kriegersippen vom Athel Loren aus in die Welt, denn sie erkannten, dass das Schicksal ihrer Wälder möglicherweise in den Händen von Außenseitern liegt. Diese Krieger bekämpfen die Feinde des Waldes nun an ihrer Wurzel.

Diese wilden Gruppen werden manchmal von einem Zaubersänger geführt, der die alten magischen Pfade der Weltwurzeln öffnen kann, um sich und seine Begleiter zwischen dem Athel Loren und den Tiefen anderer Wälder zu bewegen, die schon lange für die Elfen verloren sind, aber noch nicht von der Zivilisation oder dem Chaos verschlungen wurden. Gelegentlich entdecken solche wilden Jäger Gemeinsamkeiten mit anderen Altweltlern und so mögen einzelne von ihnen aus dem Schatten treten und sich Fremden anschließen, um ein größeres Übel zu bekämpfen.

Die Königin des Laurelorn-Waldes geht einen anderen Weg, seit sie von den Vorzeichen erfuhr. Sie hat eine Delegation von ansehnlicher Größe ausgeschickt, die in dem tiefen Wald inmitten der Bernsteinhügel ihr Lager aufschlug, gleich südlich von Altdorf. Diese Elfen beobachten die den Laurelorn betreffende Politik der Menschen und noch Manches mehr, um gelegentlich einzugreifen, wenn es die Lage erfordert. Dieses Lager wird von den Elfen als kurzfristige Übergangslösung verstanden, doch bei einem derart langlebigen Volk bedeutet dies möglicherweise etwas anderes als bei den schnelllebigen Menschen. Wegen dieser Ansiedlung sieht man immer häufiger Waldelfen im Reikland, denn diese tauchen immer wieder unversehens zwischen den Bäumen auf und gehen als Jäger oder Schausteller ihren eigentlichen, unbekannten Zielen nach.

Ansichten

Über Menschen aus dem Reikland …

„Ich sehe hasserfüllte Kreaturen mit Dunkelheit in ihren Herzen und ohne jeden Respekt für die natürliche Ordnung der Dinge. Sie sind jedoch auch weit verbreitet, kriegerisch und, was das Wichtigste ist, leicht zu manipulieren. Da der Winter naht, ist es an der Zeit, sie zu benutzen."

– Algwyllmyr Zweiblick, Seher aus dem Athel Loren

Über Zwerge …

„Sie sind noch sturer als die Ewige Eiche und verstehen nur ein Argument, nämlich die Gewalt. Setze diese also gezielt und entschlossen ein, und sei dir bewusst, dass sie später zurückkehren werden, um Rache zu nehmen."

– Meridrynda Knospentor,
Waldreiterin aus dem Athel Loren

Über Halblinge …

„Ich traf eines davon, als ich im neunten Jahr der Königin Marrisith das Middenland bereiste. Es sprach viel. Und ich meine wirklich viel. Wir trennten uns bei einer Stadt, von der es mir sagte, dass deren Name ‚Delberz' sei, und ich entdeckte bald darauf, dass es ihm irgendwie gelungen war, mir mehrere Beutel mit Kräutern von meinem Gürtel zu stehlen. Ich war beeindruckt. Daher schlage ich vor, diesen Dingern nicht zu trauen, doch als gesellige Begleitung und als Informationsquelle mögen sie die Mühe wert sein."

– Alafael Feinborke, Schausteller aus dem Laurelorn-Wald

Über Hochelfen …

„Die Asur sind über alle erträglichen Maße arrogant und man sollte sich von ihnen fernhalten. Sie sind tückisch, stolz und höchst wahrscheinlich gänzlich an Atharti verloren. Wenn sie dann in dieser selbstverliebten Überlegenheit auf dich herabsehen, dann erinnere sie daran, dass ihre Königin in Avelorn ein Leben führt, das sich nicht sonderlich von unserem unterscheidet."

– Cynwrawn Farnspur, Jäger aus dem Laurelorn-Wald

WALDLEBENDE VERWANDTE

Die Waldelfen des Athel Loren und des Laurelorn-Waldes mögen eine gemeinsame Geschichte und den gleichen Ursprung in der Alten Welt teilen, doch sie unterscheiden sich kulturell. Anders als die Hochelfen interessieren sie sich nicht sonderlich für konventionelle Zivilisation in jedweder Form, denn sie sehen sie als Bedrohung ihrer geliebten Wälder und ihrer Art zu leben. Sie unterscheiden sich jedoch sehr bezüglich der Art, in der sich dies äußert.

Die Waldelfen des Laurelorn-Waldes mischen sich proaktiv in die Politik ein. Um sich selbst zu schützen, mischen sie sich unter andere und sehen es nicht als unter ihrer Würde, hier und dort das Feuer des Hasses zwischen ihnen zu schüren, um ihre eigenen Ziele in den Mittelpunkt zu stellen. Diesbezüglich ähneln sie eher den Hochelfen, wenn auch mit den Fähigkeiten und Talenten der Waldelfen.

Im Gegensatz dazu bevorzugen es die Kriegersippen des Athel Loren, sich im Schatten zu verstecken, jeden Kontakt zu vermeiden und stattdessen aus dem Nichts tödliche Schläge zu führen, die Furcht und Entsetzen in die Herzen jener tragen, die den Wald aus gierigen Augen betrachten.

2) KLASSE UND KARRIERE

Deine Klasse bestimmt deinen generellen Platz in der Gesellschaft. Deine Karriere beschreibt deinen gegenwärtigen Beruf und bestimmt deinen Status, der ebenfalls beeinflusst, wie viel Geld du verdienen kannst.

Du kannst einfach deine Klasse und deine Karriere aus den unten aufgelisteten Optionen auswählen, auf deinem Charakterbogen notieren und mit Schritt 3 fortfahren. Alternativ kannst du die Wahl auch dem Zufall überlassen, wenn du dir nicht sicher bist was du spielen willst oder wenn du einen kleinen EP-Bonus einstreichen möchtest.

1. Wirf 1W100 auf der Tabelle **„Zufällige Klasse und Karriere“**. Wenn dir das Resultat nicht zusagt, machst du mit Schritt 2 weiter. Wenn du das Resultat akzeptierst, erhältst du +50 EP.
2. Wirf zwei weitere Male auf der Tabelle, was dir insgesamt drei Wahlmöglichkeiten eröffnet. Wenn dir eine davon gefällt, wählst du sie und erhältst +25 EP. Wenn dir keine zusagt, machst du mit Schritt 3 weiter.
3. Wähle deine Klasse und Karriere frei aus oder würfle einfach weiter, bis ein passendes Ergebnis kommt. Dafür gibt es keinen EP-Bonus.

Zufällige Klasse und Karriere

Klasse	Karriere / Volk	Mensch	Zwerg	Halbling	Hochelf	Waldelf
AKADEMIKER	Advokat	01	01-02	01-02	01-04	-
	Apotheker	02	03	03	05-06	-
	Gelehrter	03-04	04-05	04-05	07-10	01
	Medicus	05	06	06-07	11-12	-
	Mönch	06-07	-	-	-	-
	Priester	08-12	-	-	-	-
	Technicus	13	07-09	08	-	-
	Zauberer	14	-	-	13-16	02-05
BÜRGER	Agitator	15	10-11	09-10	-	-
	Bettler	16-17	12	11-14	-	-
	Ermittler	18	13-14	15-16	17-18	-
	Handwerker	19-20	15-20	17-21	19-21	06-10
	Kaufmann	21	21-24	22-25	22-26	-
	Rattenfänger	22-23	25	26-28	-	-
	Städter	24-26	26-31	29-31	27-28	-
	Wachmann	27	32-34	32-33	29	-
FLUSSVOLK	Flussbewohner	28-30	35-36	34-36	-	-
	Flussschiffer	31-32	37-38	37	30	-
	Flusswächter	33-34	-	38	-	-
	Lotse	35	39	39	-	-
	Seemann	36-37	40	40	31-45	-
	Schmuggler	38	41-42	41-44	46	-
	Stauer	39-40	43-44	45-47	-	-
	Strandräuber	41	45	-	-	11
FREISASSEN	Bote	42	46-47	48-49	47	12-14
	Flagellant	43-44	-	-	-	-
	Hausierer	45	48-49	50-51	-	-
	Hexenjäger	46	-	-	-	-
	Kopfgeldjäger	47	50-53	52	48-50	15-16
	Kutscher	48	54	53-54	-	-
	Schausteller	49-50	55-56	55-57	51-53	17-21
	Straßenwächter	51	-	58	-	

Klasse

Zusammenfassung: *Wähle eine der acht Klassen*

Die Wahl deiner Klasse bestimmt, welche Karrieren dir zur Auswahl stehen. Die Karrieren der jeweiligen Klassen haben sehr grob den gleichen sozialen Status oder bieten zumindest ungefähr gleiche Möglichkeiten zwischen den Abenteuern.

Akademiker: Gelehrte Leute, die ihre hohe Bildung nutzen, um von ihr zu leben. Häufig sind Akademiker die einzigen Charaktere, die lesen und schreiben können. Sie beginnen mit eher geringem Status, können bei ihrem Aufstieg aber in wichtige Positionen gelangen. **Karrieremöglichkeiten:** Advokat, Apotheker, Gelehrter, Medicus, Mönch, Priester, Technicus, Zauberer

Bürger: Meist gesetzestreues Stadtvolk, das in den vielen großen und kleinen Städten des Imperiums lebt. Viele Bürger sind Teil der aufstrebenden Mittelschicht und haben recht gute Einkünfte. **Karrieremöglichkeiten:** Agitator, Bettler, Ermittler, Handwerker, Kaufmann, Rattenfänger, Städter, Wachmann

Flussvolk: Leute, die sich ihren Lebensunterhalt auf den Flüssen und Wasserstraßen erarbeiten, die sich durch das Reikland und das ganze Reich winden. Das Flussvolk beginnt stets mit geringem Status, kann sich aber durch das Nutzen guter Gelegenheiten ein recht komfortables Leben sichern. **Karrieremöglichkeiten:** Flussbewohner, Flussschiffer, Flusswächter, Lotse, Schmuggler, Seemann, Stauer, Strandräuber

Freisassen: Wanderndes Volk, das sich seinen Lebensunterhalt auf den Straßen und bei Reisen zwischen den Städten und Dörfern verdient. Die meisten Freisassen haben einen geringen Status, doch einige können sich mit der Zeit hohes Ansehen verdienen. **Karrieremöglichkeiten:** Bote, Flagellant, Hausierer, Hexenjäger, Kopfgeldjäger, Kutscher, Schausteller, Straßenwächter

Gesetzlose: Meist Stadtvolk, das seinen Lebensunterhalt mit illegalen Geschäften oder zumindest mit Tätigkeiten verdient, die gesetzestreue Städter als anrüchig betrachten. Gesetzlose haben meist einen niedrigen Status, aber einige von ihnen können reich werden, auch wenn sie sich dabei nur selten einen hohen Status erarbeiten. **Karrieremöglichkeiten:** Bandit, Dieb, Grabräuber, Halunke, Hehler, Hexer, Kuppler, Scharlatan

Höflinge: Jene, die herrschen oder den Herrschenden spezielle Dienste anbieten. Selbst niedergeborene Höflinge haben oft einen höheren Status als das gewöhnliche Volk und gute Chancen, sich einflussreiche Positionen zu sichern. **Karrieremöglichkeiten**: Adeliger, Berater, Diener, Duellist, Gesandter, Künstler, Meier, Spion

Klasse	Karriere / Volk	Mensch	Zwerg	Halbling	Hochelf	Waldelf
GESETZLOSE	Bandit	52-55	57-59	59	54-56	22-27
	Dieb	56-58	60	60-63	-	-
	Grabräuber	59	-	64	-	-
	Halunke	60	61	65	-	-
	Hehler	61	62	66	-	-
	Hexer	62	-	-	-	-
	Kuppler	63-64	-	67-69	57-58	-
	Scharlatan	65	-	70	59-61	-
HÖFLINGE	Adeliger	66	63	-	62-64	28-33
	Berater	67	64-65	71	65-66	34-37
	Diener	68-70	66	72-77	-	-
	Duellist	71	67	-	67-68	-
	Gesandter	72	68-69	78	69-71	38-44
	Künstler	73	70	79-80	72	45-48
	Meier	74	71-72	81-82	73-74	-
	Spion	75	73	83	75-77	49-52
KRIEGER	Gedungener	76	74-76	-	78	-
	Grubenkämpfer	77	77-79	84	79-80	53-54
	Kavallerist	78-79	-	-	81-84	55-59
	Kriegerpriester	80	-	-	-	-
	Ritter	81	-	-	85	60-61
	Slayer	-	80-83	-	-	-
	Soldat	82-85	84-86	85-87	86-87	62-65
	Wächter	86-87	87-89	88-89	88-89	66-67
LANDVOLK	Bergmann	88	90-94	90	-	-
	Büttel	89	95-96	91	-	-
	Dörfler	90-94	97	92-94	-	-
	Heckenhexer	95	-	-	-	-
	Jäger	96-97	98-99	95-96	90-92	68-77
	Kräuterkundiger	98	-	97-99	93-94	78-84
	Kundschafter	99	100	100	95-100	85-95
	Mystiker	100	-	-	-	96-100

Krieger: Diese Leute sind trainierte Kämpfer und leben von ihrem Geschick mit der Waffe, auch wenn sie nicht zwingend zum Militär gehören. Krieger kommen aus unterschiedlichsten Schichten und können einen hohen oder geringen Status haben, wobei ihnen gemein ist, dass sie in einflussreiche Positionen gelangen können, wenn sie nur lange genug überleben. **Karrieremöglichkeiten**: Gedungener, Grubenkämpfer, Kavallerist, Kriegerpriester, Ritter, Slayer, Soldat, Wächter

Landvolk: Leute, die auf Gehöften, in Dörfern oder auf dem Land leben. Wer zum Landvolk gehört, hat einen eher geringen Status, kann sich mit der Zeit aber vielleicht viel lokalen Einfluss sichern. **Karrieremöglichkeiten**: Bergmann, Büttel, Dörfler, Heckenhexer, Jäger, Kräuterkundiger, Kundschafter, Mystiker

Karriere

Zusammenfassung: *Wähle eine der Karrieren deiner Klasse, die deinem Volk offensteht*

Sobald deine Klasse festgelegt ist, wählst du eine der ihr zugehörigen Karrieren. Es gibt in jeder Klasse acht Karrieren, wobei einige jedoch nicht allen Völkern offenstehen. Eine vollständige Beschreibung jeder Karriere und ihrer Einschränkungen findest du in **Kapitel 3: Klassen und Karrieren**, doch als Schnellreferenz kannst du auch einen Blick in die Tabelle „Zufällige Klasse und Karriere“ werfen, wo du eine komplette Liste der Karrieren findest und auch siehst, ob sie für ein Volk eingeschränkt sind.

Optionen: Ich will aber einen Waldelfen-Flagellanten spielen!

Möglicherweise hast du eine grandiose Charakter-Idee, deren Umsetzung jedoch durch die Regeln verhindert wird, da das fragliche Volk die gewünschte Karriere nicht wählen kann, sei es aus kulturellen, religiösen oder philosophischen Gründen. Das ist absolut in Ordnung! Stell dein Charakterkonzept einfach deinem SL vor und wenn ihr euch beide auf diese ungewöhnliche Kombination einigen könnt, dann kannst du sie dennoch spielen.

3) ATTRIBUTE

Zusammenfassung: *Bestimme jedes deiner Attribute gemäß der Tabelle für die Attributswerte.*

Attribute beschreiben die Fertigkeiten deines Charakters – wie schnell oder stark er ist, wie viel Schaden er verkraften kann oder wie gut er mit psychischem Stress umzugehen versteht. Die Attribute umfassen Bewegung, zehn Spielwerte (folgend oft einfach als Werte bezeichnet), Lebenspunkte, Schicksal und Zähigkeit.

MOMENT! DAS IST NICHT FAIR!

Dir wird auffallen, dass nicht alle Charaktere nach der Erschaffung gleichstark sind. So hat ein Elf zum Beispiel deutliche Vorteile bei den Werten. Du solltest dich jedoch nicht von den reinen Zahlen täuschen lassen, denn die Charaktererschaffung hat viele Aspekte und alle Völker haben in unterschiedlichen Bereichen Vor- und Nachteile, auch wenn diese nicht immer offensichtlich sind.

Spielwerte

Deine zehn Werte werden bei Würfen verwendet (siehe **Kapitel 5: Regeln**). Mit ihrer Hilfe wird herausgefunden, ob du bei bestimmten Handlungen erfolgreich bist. Der Durchschnittswert für einen Menschen ist 30. Wer besonders begabt oder gut geübt ist, der erreicht sogar Werte über 40. Nur die Fähigsten und Erfahrensten erreichen Werte über 60. Natürlich haben andere Völker ihre eigenen Stärken und Schwächen, weshalb ihre Durchschnittswerte anders sind, manchmal deutlich.

Werte bestimmen

Bei der Ermittlung deiner Werte gehst du wie folgt vor:

Schritt 1) Wirf für jeden deiner zehn Werte 2W10 und notiere die Ergebnisse. Wenn du das Gefühl hast, dass es besser zu deinem Charakter passen würde, wenn manche der Ergebnisse mit denen anderer Werte getauscht werden würden, gehst du zum nächsten Schritt. Wenn du ohne Tausch bei deinen Zufallsergebnissen bleiben möchtest, dann addierst du die jeweiligen Modifikatoren aus der Tabelle „Attributswerte" zu den Wurfergebnissen, vermerkst alles auf deinem Charakterbogen und erhältst +50 EP.

Schritt 2) Verteile die unter Schritt 1 ermittelten Ergebnisse nach Gutdünken auf die unterschiedlichen Werte (und addiere die Modifikatoren). Wenn du mit dieser geänderten Verteilung zufrieden bist, vermerkst du alles auf deinem Charakterbogen und erhältst +25 EP. Falls nicht, gehst du zum nächsten Schritt über.

Schritt 3) Wenn du noch immer nicht mit den Resultaten zufrieden bist, dann würfle entweder komplett neu und tausche die Ergebnisse nach Belieben untereinander, ohne EP zu erhalten, oder ignoriere die Würfe vollständig. Im letzteren Fall kannst du einfach nach Belieben 100 Punkte auf die 10 Werte verteilen, wobei keinem der Werte weniger als 4 oder mehr als 18 zugeordnet werden darf. Addiere die Modifikatoren und notiere die Endergebnisse auf dem Charakterbogen. Wie beim Neuwerfen gibt es bei dieser Option keine EP.

Kampfgeschick (KG)

Dein Geschick im Nahkampf. Deine Fähigkeit, gezielte Treffer zu landen und deine Effizienz im offenen Schlachtgetümmel. Dieser Wert wird auch für den waffenlosen Kampf benutzt, wenn dein Körper zur Waffe wird.

Ballistische Fertigkeit (BF)

Dein Geschick beim Treffen mit Fernkampfwaffen wie Bögen und Wurfmessern, sowie dein Wurfgeschick im Allgemeinen. Es wird auch als Basis für andere Fernangriffe genutzt, zum Beispiel, wenn Trolle ihre berüchtigten Kotzattacken durchführen.

Attributswerte

	Menschen	Zwerge	Halblinge	Elfen
Kampfgeschick	2W10+20	2W10+30	2W10+10	2W10+30
Ballistische Fertigkeit	2W10+20	2W10+20	2W10+30	2W10+30
Stärke	2W10+20	2W10+20	2W10+10	2W10+20
Widerstand	2W10+20	2W10+30	2W10+20	2W10+20
Initiative	2W10+20	2W10+20	2W10+20	2W10+40
Gewandtheit	2W10+20	2W10+10	2W10+20	2W10+30
Geschicklichkeit	2W10+20	2W10+30	2W10+30	2W10+30
Intelligenz	2W10+20	2W10+20	2W10+20	2W10+30
Willenskraft	2W10+20	2W10+40	2W10+30	2W10+30
Charisma	2W10+20	2W10+10	2W10+30	2W10+20
Lebenspunkte	STB+(2xWIB)+WKB	STB+(2xWIB)+WKB	(2xWIB)+WKB	STB+(2xWIB)+WKB
Schicksalspunkte	2	0	0	0
Zähigkeitspunkte	1	2	2	0
Zusätzliche Punkte	3	2	3	2
Bewegung	4	3	3	5

Stärke (ST)
Wie viel Schaden du im Nahkampf verursachst, wie viel Gewicht du heben kannst und wie gut du in Dingen wie Schwimmen oder Klettern bist.

Widerstand (WI)
Deine körperliche Zähigkeit. Widerstand hilft, Verletzungen zu überstehen, raue Umweltbedingungen zu überleben und Giften standzuhalten.

Initiative (I)
Die Geschwindigkeit, mit der du denkst und reagierst, besonders inmitten des Kampfes und unter Druck. Die Initiative legt die Reihenfolge im Kampf fest und hilft dir, als Erster auf Gefahren zu reagieren. Sie bestimmt auch, wie gut deine Intuition und deine Wahrnehmung sind.

Gewandtheit (GW)
Deine physische Koordination und deine körperliche Behändigkeit. Die Gewandtheit ist auch die Basis für Dinge wie Rennen, Reiten oder Verstecken und wird genutzt, um im Nahkampf Treffern auszuweichen.

Geschicklichkeit (GS)
Dein feinmotorisches Geschick mit den Händen, wie es beim Spielen von Musikinstrumenten oder bei handwerklichen Dingen erforderlich ist. Dies hilft dir auch in Sachen Fingerfertigkeit oder bei Taschendiebstählen.

Intelligenz (IN)
Deine Fähigkeit zu klarem und analytischem Denken und Verständnis. Sie hilft beim Heilen, Schätzen und Allem, was Wissen betrifft. Zudem ist sie essentiell beim Verstehen und Wirken von Zaubersprüchen.

Willenskraft (WK)
Allgemeine Geistesstärke und deine Fähigkeit, sich nicht ablenken zu lassen und sich auf das Wesentliche zu konzentrieren. Sie hilft gegen alle Arten von Beeinflussung und Ablenkung, und sie hilft gegen Angst und Entsetzen.

Charisma (CH)
Deine Befähigung im Umgang mit Leuten und wie überzeugend und vertrauenserweckend du wirkst. Das Charisma hilft im Umgang mit Einheimischen, beim Geben von Befehlen oder bei Bestechungsversuchen, sowie bei gläubigen Charakteren bei der Zwiesprache mit ihrem Gott.

Abgeleitete Boni
Die Zehnerstelle jedes Wertes ist dessen Wert-Bonus. Wert-Boni werden in den Regeln auf vielfältige Weisen eingesetzt, sowohl als Beschränkung von Talenten als auch beim Wirken von Zaubern. Manchmal kommen sie als Abkürzung vor, und zwar in Form eines an die Abkürzung des zugehörigen Spielwertes angehängten B.

Beispiel: *Eine Stärke (ST) von 39 bedeutet, dass man einen Stärke-Bonus (STB) von 3 hat. Willenskraft (WK) 51 heißt hingegen, dass man einen Willenskraft-Bonus (WKB) von 5 besitzt.*

Lebenspunkte (LP)
Deine Lebenspunkte beschreiben, wie viel Schaden du nehmen kannst, basierend auf der körperlichen Verfassung und deiner Fähigkeit, willentlich Schmerzen zu ertragen. Im **Kapitel 5: Regeln** erfährst du, wie Lebenspunkte verwendet werden, um erlittenen Schaden zu vermerken.

Lebenspunkte bestimmen
Anders als bei anderen Attributen, leiten sich die Lebenspunkte von anderen Werten ab. Sie entsprechen deinem Stärke-Bonus (STB) zuzüglich deines doppelten Widerstands-Bonus (WIB) und deines Willenskraft-Bonus (WKB). Nimm jeweils die Zehnerstellen der entsprechenden Werte und berechne so deine Lebenspunkte wie in der Tabelle „Attributswerte“ angegeben. **Anmerkung:** Halblinge haben das Talent *Zierlich* (siehe Seite 147) und beginnen daher mit weniger Lebenspunkten. Dies wurde in der Tabelle „Attributswerte“ bereits berücksichtigt.

Schicksal & Glück, Zähigkeit & Mut
Dein Schicksal repräsentiert deine Bestimmung und ist direkt mit deinem Glück verknüpft. Die Zähigkeit ist deine innere Kraft und mit dem Mut verbunden, der deine Entschlossenheit zum Ausdruck bringt. All diese Attribute werden in Punktwerten ausgedrückt, weshalb wir auch von Schicksalspunkten, Glückspunkten, Zähigkeitspunkten und Mutpunkten sprechen. Deine Zähigkeit geht mit einer Motivation einher. Diese ist ein einzelnes Wort oder ein kurzer Satz und beschreibt, was deinen Charakter antreibt. Mehr zu alldem auf Seite 170.

Schicksals- und Zähigkeitspunkte bestimmen
Du startest mit nach Volk festgelegten Punkten für Schicksal und Zähigkeit und hast dann noch eine Anzahl von zusätzlichen Punkten, die du nach deinem Ermessen auf beide Attribute verteilen darfst. Die Anzahl der entsprechenden Punkte findest du in der Tabelle „Attributswerte“. Je mehr Punkte du Schicksal zuordnest, desto mehr lacht dir das Glück zu. Und je mehr Zähigkeit du hast, desto eher wirst du dich durch pure Unnachgiebigkeit aus Situationen retten können.

Glücks- und Mutpunkte bestimmen
Deine anfänglichen Glückspunkte entsprechen deinen Schicksalspunkten. Deine anfänglichen Mutpunkte entsprechen deinen Zähigkeitspunkten. Vermerke alle vier Punktwerte auf deinem Charakterbogen.

Motivation bestimmen
Alle Charaktere wählen eine Motivation. Diese repräsentiert den inneren Kern des Charakters, ein Wort oder ein kurzer Satz zur Beschreibung dessen, was deinen Charakter antreibt. Zusätzlich zu den offensichtlichen Möglichkeiten; dies im Rollenspiel einzusetzen, um deinen Charakter auszuspielen, hilft dir die Motivation auch, Mutpunkte zurückzuerhalten. Wenn du deine Motivation auswählst, nimm etwas, das das Wesen deines Charakters auf fundamentale Weise beschreibt. Es ist außerdem gut, wenn sie etwas ist, dessen Ausspielen im Rollenspiel Spaß macht und zudem gut mit den anderen SC und ihren Motivationen funktioniert.

Beispiel: *Gustavus, ein junger Gelehrter an der Universität von Altdorf, hat als Motivation „Nervenkitzel“. Er lebt ein Leben auf der Suche nach Spannung und Gefahren und so erhält Gustavus Mutpunkte zurück, wenn er sich bewusst in riskante Situationen stürzt, zum Beispiel, indem er in einer Taverne eine Schlägerei provoziert oder das Gesetz bricht, indem er Soldaten die Federn von den Kappen stiehlt.*

Beispiel: *Clothilde, eine Ritterin der Reichsgarde, hat als Motivation „Die Schwachen beschützen“. Sie hat den Drang, sich Schlägern und miesen Typen in den Weg zu stellen und riskiert Leib und Leben zum Schutze der einfachen Bürger des Reiklandes. Clothilde wird Mutpunkte zurückerhalten, wenn sie andere rettet oder sich selbst in Gefahr bringt, um andere zu beschützen.*

Beispiel: *Edda ist „rebellisch“ und zudem Zauberlehrling an der Akademie des Lichtordens. Sie liebt es, die Ordensregeln zu beugen, die Autorität ihres Meisters zu missachten und ihre Nase in Bücher zu stecken, von denen sie besser die Finger lassen sollte. Sie erhält Mut zurück, wenn sie von ihren Vorgesetzten aufgestellte Regeln bricht.*

Hier noch andere Beispiele für mögliche Motivationen: Ein „Perfektionist“ könnte es lieben, zu planen und neuen Mut durch makellos laufende

Pläne fassen; ein „Fürsorger“ könnte seinen Mut zurückgewinnen, wenn er sich um Andere kümmern oder ihnen aus schwierigen Situationen helfen konnte; bei einem „Büßer“ könnte es darum gehen, extreme Härten zu erdulden, um sich selbst für Missetaten zu strafen; einen „Sonnenschein“ könnte es aufbauen, wenn er andere aufheitert oder in misslicher Lage hilfreich die Stimmung aufrecht hält. Es ist kein Problem, wenn dir zunächst noch keine Motivation einfällt. Je weiter du deinen Charakter entwickelst, desto klarer hast du ihn vor Augen, bis sich schließlich etwas Passendes findet. Ansonsten haben vielleicht auch die anderen Spieler oder der SL Ideen. Und selbst wenn du jetzt schon eine Motivation findest, wirst du sie vielleicht noch einmal ändern. **Schritt 8) Charaktere zum Leben erwecken** ist ein guter Zeitpunkt, um die gewählte Motivation noch einmal zu überdenken und gegebenenfalls anzupassen.

Bewegung (B)

Bewegung wird verwendet, um zu bestimmen, wie schnell du gehen oder rennen kannst. Der normale menschliche Bewegungswert ist 4. Wenn du beim Spiel eine Karte mit Kästchen verwendest, dann gibt der Bewegungswert an, wie viele Kästchen weit du dich in einer Runde bewegen kannst. Wenn ihr mit Miniaturen spielt, dann ist dies deine Bewegungsweite in Zoll. Auf weite Strecken gerechnet ist dies die Anzahl von Meilen (je 1,6 km), die du in einer Stunde problemlos zu Fuß reisen kannst. Mehr zur Bewegung erfährst du auf Seite 164.

Bewegung	Gehen	Rennen
3	6	12
4	8	16
5	10	20

Werte steigern

Blättere zu deiner Karriere im **Kapitel 3: Klassen und Karrieren** und schau dir das Steigerungsprofil an. Du wirst dort drei Werte finden, die mit einem ✚ markiert sind, ohne einen Hintergrund in Bronze, Silber oder Gold zu haben. Du kannst insgesamt bis zu 5 Steigerungen deiner Wahl auf diese Werte verteilen und sie entsprechend im Feld für Steigerungen vermerken.

Spielwerte steigern

Wert-Steigerungen zeigen an, dass du den entsprechenden Wert trainiert oder darin Erfahrung gesammelt hast. Die Anzahl der Steigerungen, die du bei dem entsprechenden Wert vorgenommen hast, wird zum anfänglichen Wert addiert, um deine aktuelle Befähigung zu zeigen. Wenn du also eine anfängliche Geschicklichkeit von 25 hattest und dazu 5 Geschicklichkeits-Steigerungen gekommen sind, dann ist deine Geschicklichkeit jetzt 30.

4) Fähigkeiten und Talente

Zusammenfassung: *Wähle deine Fähigkeiten und Talente unter denen aus, die zu deinem Volk und deiner Karriere angeboten werden.*

Fähigkeiten beschreiben Bereiche, die ein Charakter erlernt hat oder in denen er Erfahrung hat, während Talente spezielle Fertigkeiten sind, auf die der Charakter zugreifen kann. Eine Liste aller Fähigkeiten und Talente findest du in **Kapitel 4: Fähigkeiten und Talente**. Die Fähigkeiten und Talente, die dir bei deiner Charaktererschaffung zur Verfügung stehen, werden durch dein Volk und deine Karriere bestimmt.

Wenn du eine Fähigkeit erlernst, notierst du die Anzahl der Steigerungen, die du darin ablegst, im Steigerungen-Feld der Fähigkeit. Wenn du diese Fähigkeit erneut lernst, addierst du die neuen Steigerungen zu den alten hinzu und notierst die neue Gesamtzahl der Steigerungen. Wenn du ein Talent erlernst, vermerkst du dieses in der Talente-Liste deines Charakterbogens.

Bei den Fähigkeiten wird zwischen *Grundfähigkeiten* und *Ausbaufähigkeiten* unterschieden. Grundfähigkeiten sind Fähigkeiten, die jeder anwenden kann – du kannst diese Fähigkeiten auch dann einsetzen, wenn du keinerlei Steigerungen in ihnen hast, und zwar einfach auf Basis des zugehörigen Spielwertes. Ausbaufähigkeiten erfordern spezielles Wissen und du kannst sie nur einsetzen, wenn du mindestens eine Steigerung darin hast.

Anmerkung: Einige Talente können mehrfach gelernt werden. Wenn du die Gelegenheit erhältst, ein Talent ein weiteres Mal zu erlernen, überprüfst du den Eintrag des Talents in **Kapitel 4: Fähigkeiten und Talente**. Dort siehst du, ob du es mehrfach erlernen kannst, und markierst dann gegebenenfalls entsprechend auf deinem Charakterbogen, wie oft du es gelernt hast.

WAS SIND FÄHIGKEITS-STEIGERUNGEN?

Genau wie Spielwert-Steigerungen zeigen auch Fähigkeits-Steigerungen spezielles Training in diesem Bereich. Alle Fähigkeiten sind einem Spielwert zugeordnet und die Anzahl der Steigerungen, die du in dieser Fähigkeit hast, werden bei Würfen zum Spielwert hinzuaddiert, um zu zeigen, wie befähigt du bist. So ist Klettern zum Beispiel mit Stärke verbunden. Wenn du also eine Stärke von 38 und 8 Steigerungen im Klettern hast, dann ist deine Klettern-Fähigkeit 46. Näheres dazu findest du in **Kapitel 4: Fähigkeiten und Talente**.

Fähigkeiten und Talente der Völker

Jedes Volk besitzt eine Vielzahl von Fähigkeiten und Talenten, aus denen du aussuchen kannst. Du darfst 3 Fähigkeiten auswählen, in denen du je 5 Steigerungen erhältst, und 3 Fähigkeiten auswählen, in denen du je 3 Steigerungen bekommst. Wenn ein Talent als Wahlmöglichkeit aufgeführt ist, kannst du dir ein einzelnes der beiden Talente aussuchen. Zufällige Talente werden auf der Tabelle „Zufällige Talente" bestimmt. Wenn du dort ein Talent auswürfelst, das du bereits besitzt, wiederholst du den Wurf.

Anmerkung: Es wird bei allen Charakteren davon ausgegangen, dass sie fließend Reikspiel beherrschen, die Sprache des Imperiums, weshalb du dieses nicht als Fähigkeit wählen musst. Mehr dazu erfährst du auf Seite 127.

Menschen (Reikländer)

Fähigkeiten: Anführen, Besonnenheit, Charme, Feilschen, Fernkampf (Bogen), Klatsch, Nahkampf (Standard), Schätzen, Sprache (Bretonisch), Sprache (Ödländisch), Tierpflege, Wissen (Reikland)
Talente: Einnehmendes Wesen *oder* Gerissenheit, Unkenruf, 3 zufällige Talente

Zwerge

Fähigkeiten: Ausdauer, Besonnenheit, Einschüchtern, Beruf (1 nach Wahl), Nahkampf (Standard), Schätzen, Sprache (Khazalid), Unterhalten (Erzählen), Wissen (Geologie), Wissen (Metallurgie), Wissen (Zwerge), Zechen
Talente: Entschlossen *oder* Willensstärke, Lesen & Schreiben *oder* Unerbittlich, Magieresistenz, Nachtsicht, Stämmig

Halblinge

Fähigkeiten: Ausweichen, Charme, Glücksspiel, Feilschen, Fingerfertigkeit, Beruf (Koch), Intuition, Schleichen (1 nach Wahl), Sprache (Mootländisch), Wahrnehmung, Wissen (Reikland), Zechen
Talente: Nachtsicht, Resistenz (Chaos), Scharfer Sinn (Geschmack), Zierlich, 2 zufällige Talente

Hochelfen

Fähigkeiten: Anführen, Besonnenheit, Fernkampf (Bogen), Musizieren (1 nach Wahl), Nahkampf (Standard), Navigation, Schätzen, Schwimmen, Segeln, Sprache (Elthárin), Unterhalten (Singen), Wahrnehmung
Talente: Gerissenheit oder Kühler Kopf, Lesen & Schreiben, Nachtsicht, Scharfer Sinn (Sicht), Sechster Sinn oder Zweites Gesicht

Waldelfen

Fähigkeiten: Athletik, Ausdauer, Einschüchtern, Fernkampf (Bogen), Klettern, Nahkampf (Standard), Sprache (Elthárin), Schleichen (Ländlich), Spurenlesen, Überleben, Unterhalten (Singen), Wahrnehmung
Talente: Lesen & Schreiben *oder* Unverwüstlich, Nachtsicht, Robustheit *oder* Zweites Gesicht, Scharfer Sinn (Sicht), Streuner

Zufällige Talente

Wurf	Talent	Wurf	Talent
01-03	Scharfer Sinn (1 nach Wahl)	51-52	Blaublütig
04-06	Beidhändigkeit	53-55	Richtungssinn
07-09	Tierverbundenheit	56-58	Absolutes Gehör
10-12	Künstlerisch	59-62	Reine Seele
13-15	Attraktiv	63-65	Lesen & Schreiben
16-18	Kühler Kopf	66-68	Resistenz (1 n. Wahl)
19-21	Handwerksgeschick (1 nach Wahl)	69-71	Gerissenheit
22-24	Fliehen	72-74	Aufgeweckt
25-28	Robustheit	75-78	Sechster Sinn
29-31	Blitzschnelle Reflexe	79-81	Starke Beine
32-34	Sprachbegabung	82-84	Stämmig
35-38	Glückspilz	85-87	Einnehmendes Wesen
39-41	Meisterschütze	88-91	Zahlengenie
42-44	Imitator	92-94	Unverwüstlich
45-47	Nachtsicht	95-97	Sehr stark
48-50	Geschickte Finger	98-00	Geborener Krieger

Fähigkeiten und Talente der Karrieren

Nun blätterst du zu deiner Karriere im **Kapitel 3: Klassen und Karrieren**. Die beginnst du mit der ersten Karrierestufe, die in deinem Karriereweg aufgelistet ist. Dort findest du für die erste Karrierestufe eine Liste mit 8 Fähigkeiten und 4 Talenten und kannst nun auswählen, in welchen davon du am besten bist. Du kannst 40 Steigerungen auf deine 8 Start-Fähigkeiten verteilen, wobei du an dieser Stelle keiner der Fähigkeiten mehr als 10 Steigerungen zuordnen darfst. Die Steigerungen reichen, um jeder der Fähigkeiten 5 zuzuordnen, wenn du das willst, was eine der erforderlichen Voraussetzungen dafür ist, die Karriere abzuschließen, solltest du zu einer anderen wechseln wollen (siehe **Karriere wechseln** auf Seite 48). Du darfst zusätzlich auch noch ein einzelnes der Talente auswählen.

Beispiel: *Michael erschafft sich einen menschlichen Adeligen. Dessen erste Karrierestufe ist der Adelsspross, der die folgenden Karriere-Fähigkeiten hat: Anführen, Bestechen, Einschüchtern, Glücksspiel, Musizieren (1 nach Wahl), Nahkampf (Fechten), Wissen (Heraldik), Zechen. Er entscheidet, dass der Charakter gebildet, aber naiv sein soll, weshalb er die Fähigkeiten Bestechen, Zechen und Glücksspiel für den Moment ignoriert und die 40 Steigerungen wie folgt verteilt: Anführen +10, Einschüchtern +7, Musizieren (Laute) +10, Nahkampf (Fechten) +3 und Wissen (Heraldik) +10.* ***Anmerkung:*** *Michael darf Anführen auch dann maximal steigern, wenn er es schon im Rahmen seiner Fähigkeiten als Mensch gesteigert hat, denn die Beschränkung von maximal 10 Steigerungen pro Fähigkeit gilt nur während der Verteilung dieser 40 Steigerungen.*

5) AUSRÜSTUNG

Zusammenfassung: *Notiere, welche Anfangsausrüstung du durch Klasse und Karriere bekommst.*

Deine Ausrüstung sind deine Kleidung, deine Waffen und andere Gegenstände, die dein Charakter mit sich herumträgt. Du beginnst das Spiel mit einer Anfangsausrüstung, die von deiner Klasse und deiner Karriere abhängt. Wenn du mehr kaufen willst (oder bereits etwas zu verkaufen hast), dann wirf einen Blick in **Kapitel 11: Einkaufsführer**.

Deine Ausrüstung sollte an den entsprechenden Stellen auf deinem Charakterbogen notiert werden. Wenn das geschehen ist, geht es weiter mit **6) Details hinzufügen**.

Klassen-Ausrüstung

Dein Charakter beginnt mit allgemeiner Ausrüstung, die von seiner Klasse abhängt. Suche dir deine Klasse in der folgenden Liste und notiere, was dort für sie vermerkt ist. Wenn eine Anzahl gewürfelt werden soll, dann erwürfelst du sie vor dem Eintragen.

Akademiker: Kleidung, Dolch, Beutel, Umhängetasche mit Schreibzeug und 1W10 Blättern Pergament
Bürger: Kleidung, Umhang, Hut, Dolch, Beutel, Umhängetasche mit einer Mahlzeit
Flussvolk: Kleidung, Umhang, Dolch, Beutel, Umhängetasche mit Schnapsflasche
Freisassen: Kleidung, Umhang, Dolch, Beutel, Rucksack mit Zunderkästchen, Decke und Ration (1 Tag)
Gesetzlose: Kleidung, Gugel *oder* Maske, Dolch, Beutel, Umhängetasche mit 2 Kerzen und 1W10 Zündhölzern
Höflinge: Edle Gewandung, Dolch, Beutel mit Pinzette, Ohrlöffel und Kamm
Krieger: Kleidung, Handwaffe, Dolch, Beutel
Landvolk: Kleidung, Umhang, Dolch, Beutel, Umhängetasche mit Ration (1 Tag)

Karriere-Ausrüstung

Jede Karriere hat bei jeder ihrer vier Stufen eine Liste mit Ausrüstungsgegenständen. Du beginnst das Spiel mit all der Ausrüstung, die für die erste Stufe deines Karrierepfades aufgeführt ist. Suche dir die entsprechende Liste in **Kapitel 3: Klassen und Karrieren** und trage alles auf deinem Charakterbogen ein.

Als nächstes schaust du, welchen Status dein Charakter hat. Diesen findest du hinter dem Namen der Karrierestufe. Er wird entweder als Messing, Silber oder Gold bezeichnet, was dein Rang ist, gefolgt von einer Nummer, die die Ansehensstufe angibt. Aus deinem Rang und der Ansehensstufe ergibt sich dein anfängliches Vermögen, wie folgend aufgeführt.

Rang	Vermögen bei Spielstart
Messing	2W10 Messinggroschen pro Ansehens-Stufe
Silber	1W10 Silberschilling pro Ansehens-Stufe
Gold	1 Goldkrone pro Ansehens-Stufe

Wenn dein Status also Messing 3 ist, dann fängst du mit 6W10 Messinggroschen an, bei Silber 3 mit 3W10 Silberschillingen und bei Gold 3 hättest du 3 Goldkronen zur Verfügung.

Dieses Geld kannst du für weitere Ausrüstung verwenden oder für später im Spiel aufsparen. Den relativen Wert der Münzen erklärt dir **Kapitel 11: Einkaufsführer**.

6) ZUSÄTZLICHE DETAILS

Zusammenfassung: *Wähle den Namen, das Alter, Haar- und Augenfarbe, Größe, Gemüt und Ambitionen.*

Das Grundgerüst deines Charakters steht, nun geht es um die Details. Gestalte den Charakter gemäß deinen Vorstellungen aus. Bestimme wie er aussieht, wie er denkt und was ihn antreibt.

Name

Zwar kannst du jeden Namen wählen, der in die Welt passt, aber wir geben dir dennoch gern ein paar Tipps und Inspirationen dazu, wie du den richtigen finden könntest.

Menschliche Reikländer-Namen

Reikländer haben für gewöhnlich Vor- und Nachnamen. Folgend ein paar typische Vornamen.

Beispiele: Adhemar, Anders, Artur, Beatrix, Clementia, Detlev, Erika, Frauke, Friederich, Gerner, Gertraud, Haletha, Heinrich, Helga, Henrik, Irmina, Jehanne, Karl, Kruger, Lorelai, Marieke, Sebastien, Sigfreda, Talunda, Ulrich, Ulrika, Walther, Werther, Wilhelma, Wilryn

In den Städten des Reiklandes werden Familiennamen oft schon seit langer Zeit von einer Generation an die nächste weitergegeben. In den Dörfern ist es hingegen nicht ungewöhnlich, dass sich junge Menschen einen eigenen Familiennamen wählen, wenn sie erwachsen sind. Es ist dabei auch nicht unüblich, im Umland den Dorfnamen zu verwenden und sich zum Beispiel „Wilhelm aus Auerswald“ zu nennen. Der Adel verwendet häufig ein „von“ als Adelsprädikat vor dem Familiennamen, manchmal auch gefolgt von einem „zu“, dem der Name der Ländereien

MENSCHLICHE NAMEN UND IHRE URSPRÜNGE

Es wird dir gewiss schon aufgefallen sein: Menschliche Namen im **WFRS** sind häufig an Namen in der echten Welt angelehnt und dabei gelegentlich pseudohistorisiert oder phantastisch verfremdet. Im Reikland und dem Großteil des Imperiums sind deutschklingende Namen üblich, während Namen im Ödland oft eher niederländisch klingen und die Bretonen französisch klingende Namen haben.

folgt, wie zum Beispiel „Graf Zacharias von Trott zu Tahme“, wobei es hier zahllose althergebrachte Familientraditionen gibt und einige Blaublütige, besonders im Hochadel, das „von“ nur bei vollständiger Nennung ihrer Namen und Titel verwenden.

Die gängigsten Nachnamen leiten sich von Berufen ab, nicht selten dem eines Vorfahren und daher ohne direkten Bezug zur Profession des Trägers. Beispiele dafür sind Bauer, Gerber, Fleischhauer, Meier, Schultheiß, Schmidt (von Schmied), Schuster, Müller, Besenbinder oder Schneider. Andere Nachnamen wirken eher beschreibend, zum Beispiel Riese, Klein, Rot oder Stark, wobei die Namen auch hier oft von Eltern an Kinder übergingen, auf die diese Beschreibung längst nicht mehr zutrifft. Dies ist besonders für die Derartiges gern wörtlich nehmenden Zwerge verwirrend, die einfach nicht verstehen können, dass eine feingliedrige Person Breit heißen kann und dass jemand der Schmied heißt, möglicherweise als Kaufmann arbeitet.

Zwergennamen

Zwergennamen bestehen aus einem Vornamen, einem Familiennamen oder Beinamen und einem Klannamen.

Zwergische Vornamen

Die Vornamen von Zwergen neigen dazu, kurz und rau zu sein, so wie die Personen, die sie tragen. Meist werden sie in Erinnerung an einen berühmten Vorfahren vergeben, wobei dies von Klan zu Klan variiert. Eine andere übliche Praxis ist es, einen Geburtsnamen zu wählen, der auf Khazalid, der Sprache der Zwerge, eine Besonderheit des Neugeborenen beschreibt.

Beispiele: Alrik, Bronda, Dimzad, Fenna, Gottri, Gudrun, Snorri

Khazalid-Beispiele: Baragaz (Kanonenmund), Durak (Hart), Galazil (Goldhaar), Gnoldok (Kluge Augen), Nazril (Schimmernd), Okri (Guter Handwerker)

Zwergische Familiennamen

Zwergische Familiennamen ehren denjenigen, der den Träger aufgezogen hat, wobei die folgenden Endungen die häufigsten sind:

-sdottir: Tochter von …
-snev: Neffe von …
-sniz: Nichte von …
-sson: Sohn von …

Beispiele: Ariksson, Grunnasdottir, Skagsnev, Sovrissniz

Wenn Zwerge älter werden, dann nehmen sie gern Ehrennamen an, die Bezug zu ihrem Äußeren, ihrem Können oder ihren Taten haben. Diese Namen werden üblicherweise von Klanversammlungen verliehen und es gilt als unehrenhaft, einen Namen zu geben, der nicht dem wahren Charakter eines Zwerges entspricht. Wenn ein solcher Ehrenname angenommen wird, dann ersetzt er den Familiennamen vollständig. Aus Gerka Kardadottir würde also Gerka Schwarzhand werden, wenn sie den Ehrennamen ‚Schwarzhand‘ annimmt. Ehrennamen sind üblicherweise in Khazalid, doch die Zwerge übersetzen sie unter Menschen normalerweise ins Reikspiel, damit diese verständlich sind.

Beispiele: Axtträger, Feinhand, Gabelbart, Eisenhaar, Rothammer, Steinfaust

Klannamen

Zudem tragen alle Zwerge auch noch einen Klannamen (sofern sie nicht mit den zwergischen Traditionen gebrochen haben, was einige Zwerge im Imperium taten, insbesondere abtrünnige Maschinisten). Der Klanname ist stets eine Erinnerung an den Ahnen, der den Klan einst gründete und häufig dessen Ehrenname, wobei dieser nicht aus dem Khazalid übersetzt wird. In der Praxis verwenden Zwerge ihre Klannamen nur selten außerhalb der zwergischen Gesellschaft.

Bekannte Reikland-Klane: Ardrungan, Bryntok, Gazani, Gromheld, Harrazlings, Unboki

Bekannte Klane des Grauen Gebirges: Dokkintroll, Ganvalgger, Kvitang, Thrungtak, Wyrgrinti, Zankonk

Elfennamen

Elfen verwenden üblicherweise nur einen Vornamen und einen Beinnamen, wenn sie im Reikland unterwegs sind.

Elfische Vornamen

Das Namenssystem der Elfen ist für Außenstehende nahezu unverständlich. Eltharin (die gemeinsame Sprache der Hochelfen und der Waldelfen, wobei diese viele Dialekte haben) ist eine Sprache, die mehr als nur auf Silben beruht, um Bedeutung zu transportieren. Der einfachste Weg einen Elfennamen zu erschaffen, ist die Nutzung des Elfennamen-Generators.

Elfische Beinamen

Wenn Elfen in fremden Landen unterwegs sind, dann stellen sie sich mit einem Vornamen und einem Beinamen vor, statt zu versuchen, die tieferen Konzepte von Blutsbanden, Sippenbünden und Häusern zu erläutern. Diese Beinamen werden stets ins Reikspiel übersetzt, da sie so für andere Völker deutlich einfacher auszusprechen und zu verstehen sind. Unter den Hochelfen beschreibt der Beiname üblicherweise Charaktereigenschaften oder die äußere Erscheinung, kann aber auch hintergründiger sein. Die Beinamen von Waldelfen enthalten hingegen häufig Bezüge zur Natur, die dem Volk des Waldes so heilig ist.

Hochelfische Beispiele: Schwarzasche, Feuerkind, Wellenherz, Goldhaar, Silberglanz, Zauberlicht

Waldelfische Beispiele: Flinkbach, Schattenschleicher, Baumformer, Laubseher, Weidentanz, Windläufer

ELFENNAMEN-GENERATOR

Wenn du es schwer findest, dir einen geeigneten Namen für deinen Elfencharakter auszudenken, kannst du auf folgender Tabelle würfeln. Einige Elfen haben Namen aus nur zwei Elementen, während andere drei oder mehr Elemente haben. Würfle so lange, bis dir das Ergebnis zusagt, oder suche dir einfach Elemente aus, die dir gefallen.

1W10	Erstes Element	Zweites Element	Hochelfen-Endung	Waldelfen-Endung
1	Aes	a	andril	arha
2	Ath	ath	anel	anhu
3	Dor	dia	ellion	dda
4	Far	en	fin	han
5	Gal	for	il	loc
6	Im	lor	irian	noc
7	Lin	mar	mor	oth
8	Mal	ol	nil	ryn
9	Mor	sor	ric	stra
10	Ullia	than	wing	wyth

Halblingnamen

Halblingnamen bestehen mindestens aus dem Geburtsnamen und einem Klannamen, wobei meist noch ein zweiter Vorname vergeben wird, damit es im Stammbaum nicht zu Verwechslungen innerhalb einer Generation kommt. Im Alltag werden normalerweise verniedlichende Kurzformen der althergebrachten Vornamen verwendet. Einige dieser Kurznamen haben keinen erkennbaren Bezug zum eigentlichen Namen und sind eher beschreibend, zum Beispiel Goldi oder Stampfo.

Halblinge sind sehr stolz auf ihre Leistungen und einige Älteste reagieren nur auf Spitznamen, die mit ihrer Lebensleistung zu tun haben, zum Beispiel Meister, Ohm oder Mamsell. Unter den Halblingen gibt es zudem eine lange Tradition, nette Nachbarn dadurch zu ehren, dass man Kindern ihren Vornamen gibt, weshalb viele ursprünglich menschliche Namen heute ‚traditionelle' Halblingnamen sind.

Beispiele (mit ihren Kurzformen): Antoniella (Anni), Esmerelda (Esme), Ferdinand (Fred), Hieronymus (Hiro), Maximilian (Max), Rosamunda (Rosi), Theodosius (Theo), Thomasina (Tina)

Klannamen der Halblinge

Die Klannamen von Halblingen haben fast ausnahmslos Bezug zu Speisen, Getränken, geographischen oder natürlichen Besonderheiten oder persönlichen Eigenheiten des Vorfahren, der diesen Namen als erster verwendete. Halblinge mit dem gleichen Nachnamen sind immer verwandt und können dir auch mit großer Wahrscheinlichkeit im Detail erklären, wie nah oder um wie viele Ecken genau.

Die menschliche Eigenheit, gleiche Familiennamen zu haben, ohne miteinander verwandt zu sein, ist etwas, das Halblinge höchst verwirrend finden, weshalb sie bei Bäcker Schmidt gern ein paar Pasteten mitgehen lassen, wenn sie ein anderer Schmidt ein paar Gassen weiter übers Ohr gehauen hat.

Bekannte Reikland-Klane: Graufeld, Brandyschluck, Heufuß, Rumstern, Kurzbauch, Dornflicker

Körperliche Details

Wenn es um rein kosmetische Details geht, also jene Aspekte deines Äußeren, die das Spiel nicht direkt beeinflussen, kannst du diese entweder zufällig auswürfeln oder einfach frei aus der für dein Volk zur Verfügung stehenden Spanne an Möglichkeiten auswählen.

Alter

Die übliche Lebenserwartung eines Menschen beträgt 60 Jahre, die eines Halblings 120 Jahre und die eines Zwerges über 200 Jahre, während erwachsene Elfen überhaupt nicht mehr zu altern scheinen. Man weiß von einzelnen Elfen, dass sie tausend Jahre und noch länger gelebt haben. Um das Alter deines Charakters zu bestimmen würfelst du auf folgender Tabelle.

Mensch	Zwerg	Elf	Halbling
15+W10	15+10W10	30+10W10	15+5W10

Augenfarbe

Während die anderen Völker ein einziges Mal auf der Tabelle „Augenfarbe" würfeln, würfeln Elfen zweimal. Durch ihre angeborene magische Natur haben sie oft vermischte Augenfarben, was wie Saphirblau mit goldenen Einsprengseln oder eine vom Lichteinfall abhängende Mischung aus Moosgrün und warmem Walnussbraun aussehen könnte.

Haarfarbe

Alle Völker, außer den Elfen, haben Haare, die ab ungefähr dem mittleren Lebensalter grau zu werden beginnen und spätestens im hohen Alter vollständig grau sind. Elfen bleiben äußerlich immer jugendlich und zeigen keinerlei Anzeichen von Alter.

Männliche Menschen und Zwerge können zudem eine ausgeprägte Gesichtsbehaarung entwickeln, die häufig die gleiche Farbe wie das Kopfhaar hat, aber auch manchmal abweicht.

Körpergröße

Die Durchschnittsgrößen der Völker sind bei Zwergen 140 cm, bei Elfen 195 cm und bei Halblingen 110 cm, während die Menschen bezüglich der Körpergrößen eine weitere Spanne haben. Im Reikland sind sie im Durchschnitt etwa 175 cm groß. Wenn du dieser Spanne Rechnung tragen möchtest, dann würfelst du. Falls beim Wurf eine oder mehrere 10er fallen, wirf einen zusätzlichen Würfel und addiere das Ergebnis dieses Wurfes zur Gesamtgröße.

Anmerkung: Die Größenangaben sind hier bewusst im metrischen System gehalten, da dieses das im deutschsprachigen Raum verbreitete ist und dir so eine bessere Vorstellung von den Körpergrößen ermöglicht.

Mensch	Zwerg	Elf	Halbling
150 + (2W10 x 2,5) cm	130 + (W10 x 2,5) cm	180 + (W10 x 2,5) cm	100 + (W10 x 2,5) cm

Ziele

Seine Ziele sind das, was ein Charakter im Leben erreichen möchte. Alle Charaktere haben sowohl langfristige als auch kurzfristige Ziele.

Ziele wählen

Berate dich bezüglich der Wahl deiner Ziele mit deinem SL. Er hat das letzte Wort bezüglich der Frage, ob ein Ziel akzeptabel ist und ob es sich um ein langfristiges oder ein kurzfristiges Ziel handelt. Solltest du ein Ziel ändern wollen, so kannst du dies zwischen zwei Spielabenden tun.

Kurzfristige Ziele

Deine kurzfristigen Ziele sind das, was du unmittelbar erreichen möchtest. Es sind Dinge, die du in Tagen oder Wochen schaffen kannst, unter Umständen auch schneller. Unter normalen Umständen sollte es mindestens zwei oder drei Spielabende dauern, ein kurzfristiges Ziel zu erfüllen.

Hier ein paar Beispiele für kurzfristige Ziele:

- Den Ruf eines Rivalen in einer romantischen Angelegenheit ruinieren.
- Einen gefallenen Kameraden rächen.
- Das Vertrauen eines zurückgezogen lebenden Gelehrten gewinnen.

Augenfarbe

2W10	Menschen	Zwerge	Halblinge	Hochelfen	Waldelfen
2	Freie Wahl	Kohle	Hellgrau	Obsidian	Elfenbein
3	Grün	Blei	Grau	Amethyst	Holzkohle
4	Hellblau	Stahl	Hellblau	Aquamarin	Efeugrün
5-7	Blau	Blau	Blau	Saphir	Moosgrün
8-11	Hellgrau	Erdbraun	Grün	Türkis	Walnuss
12-14	Grau	Dunkelbraun	Haselnuss	Smaragd	Walnuss
15-17	Braun	Haselnuss	Braun	Bernstein	Dunkelbraun
18	Haselnuss	Grün	Kupfer	Kupfer	Hellbraun
19	Dunkelbraun	Kupfer	Dunkelbraun	Citrin	Sandbraun
20	Schwarz	Gold	Dunkelbraun	Gold	Violett

Haarfarbe

2W10	Menschen	Zwerge	Halblinge	Hochelfen	Waldelfen
2	Hellblond	Weiß	Grau	Silber	Birkensilber
3	Goldblond	Grau	Flachsfarben	Weiß	Aschblond
4	Rotblond	Silberblond	Rostrot	Hellblond	Rotgold
5-7	Goldbraun	Golden	Honig	Blond	Honigblond
8-11	Hellbraun	Kupfer	Walnuss	Gelbblond	Braun
12-14	Dunkelbraun	Bronze	Fuchsrot	Kupferblond	Mahagoni
15-17	Schwarz	Braun	Senfgelb	Rotblond	Dunkelbraun
18	Rotbraun	Dunkelbraun	Mandelbraun	Rotbraun	Ocker
19	Rot	Rotbraun	Schokolade	Rot	Ebenholz
20	Grau	Schwarz	Lakritz	Schwarz	Blauschwarz

Langfristige Ziele

Deine langfristigen Ziele sind etwas, an dem du Monate oder Jahre arbeiten musst, um es zu vollbringen. Möglicherweise wird es dir auch nie gelingen, sie zu erreichen. Ganz generell stellen sie eher eine Beschreibung der Hauptmotivation im Leben deines Charakters dar und nicht zwingend ein realistisches Endergebnis.

Hier ein paar Beispiele für langfristige Ziele:

- Deinen eigenen Rasthof besitzen.
- Dein Dorf zu einer kleinen Stadt ausbauen.
- Den Einfluss der Elfen auf die Magischen Orden zu beenden.

OPTIONEN: RUCHLOSE PLÄNE

Möglicherweise wirst du deine Ziele gegenüber den anderen Spielern in der Gruppe geheimhalten wollen, besonders dann, wenn sie umstritten oder sogar verschwörerisch sind. Wenn du den Imperator stürzen oder im Reikland die Nekromantie legalisieren möchtest, dann könnte das beim Hexenjäger in der Gruppe unter Umständen weniger gut ankommen.

Deine Ziele erreichen

Wenn du ein kurzfristiges Ziel erreichst, erhältst du einen Bonus von +50 EP und wählst am Ende des Spielabends ein neues kurzfristiges Ziel. Wenn du ein langfristiges Ziel erreichst, gibt es folgende Möglichkeiten:

- Du erhältst einen Bonus von +500 EP und wählst am Ende des Spielabends ein neues langfristiges Ziel.
- Dein Charakter setzt sich zur Ruhe – er wird zu einem Nichtspielercharakter (NSC), den dein SL übernimmt – und du bekommst einen Bonus in Höhe der Hälfte der von diesem Charakter gesammelten EP, den du bei der Erschaffung deines nächsten Charakters verwenden kannst.

Charaktere, die sich zur Ruhe setzen, lassen sich üblicherweise irgendwo nieder, um zu genießen, was sie sich mit ihrem Abenteurerleben erarbeitet haben. Du könntest die Hintergrundgeschichte deines neuen Charakters mit dem alten verknüpfen, so dass dieser ihm helfen kann. Wenn du einen zur Ruhe gesetzten Charakter zurück ins Spiel bringen möchtest, solltest du mit deinem SL besprechen, wie er sich am besten in die gegenwärtige Geschichte einbinden lässt. Zur Ruhe gesetzte Charaktere erlauben es dir, dir ein Netzwerk in der Alten Welt aufzubauen, das sowohl Anlass zu späteren Abenteuern als auch Hilfe in diesen sein kann.

7) GRUPPE

Nun, da dein Charakter spielbereit ist, solltest du dich mit den übrigen Spielern in deiner Gruppe befassen. Jeder von euch wird mehr Spaß haben, wenn eure Charaktere miteinander interagieren können. Bis zu einem gewissen Grad mögen Spannungen in der Gruppe unterhaltsam sein, doch es ist wichtig, dass ihr euch einander nicht permanent an die Kehle geht.

Ihr werdet auch wissen wollen, wie eure Gruppe im Spiel zusammenkam. Seid ihr Freunde? Seid ihr das Gefolge eines Adeligen oder reisende Gefährten auf einer Flussbarke? Oder wird euer SL es so arrangieren, dass sich eure Charaktere erst während des ersten Spielabends kennenlernen?

Gruppenziele

Alle Spieler in eurer Gruppe sollten gemeinsam festlegen, was eure gemeinsamen Ziele sind und dann kurzfristige und langfristige Gruppenziele definieren. So wie persönliche Ziele, können auch Gruppenziele zwischen Spielabenden geändert werden.

Kurzfristige Gruppenziele

Kurzfristige Gruppenziele ähneln in Art und Inhalt deinen persönlichen Zielen, gelten aber für die ganze Gruppe. Deine eigenen Ziele sollten nie die gleichen sein wie die Gruppenziele, aber es gibt keinen Grund, warum sie einander nicht ergänzen sollten.

Hier ein paar Beispiele für kurzfristige Gruppenziele:

- Eine andere Gruppe überlisten und ihr einen lukrativen Auftrag wegschnappen.
- Den Mörder eines Gruppenmitglieds zur Strecke bringen.
- Einen Auftraggeber beeindrucken, indem man eine Aufgabe zu seiner vollsten Zufriedenheit erfüllt.

Langfristige Gruppenziele

Genau wie kurzfristige Gruppenziele, ähneln langfristige Gruppenziele den persönlichen und können ähnlich groß und weitreichend sein, gelten aber für die ganze Gruppe.

Hier ein paar Beispiele für langfristige Gruppenziele:

- Einen imperiumsweit tätigen Chaoskult vollständig ausmerzen.
- Eine eigene Burg bauen.
- Helden des Imperiums werden und sich das Imperiale Ehrenkreuz verdienen, das euch der Imperator persönlich an die Brust heftet!

Gruppenziele erreichen

Wenn ihr ein kurzfristiges Ziel erreicht, erhält jedes Gruppenmitglied einen Bonus von +50 EP und ihr wählt am Ende des Spielabends ein neues kurzfristiges Gruppenziel.

Wenn ihr ein langfristiges Ziel erreicht, gibt es folgende Möglichkeiten:

- Alle Spieler erhalten einen Bonus von +500 EP und wählen am Ende des Spielabends ein neues langfristiges Ziel.
- Die Charaktere aller Spieler, die dies wünschen, können sich zur Ruhe setzen. Sie werden zu NSCs, die euer SL übernimmt. Wer diese Möglichkeit wählt, bekommt einen Bonus in Höhe der Hälfte der von seinem Charakter gesammelten EP, die er bei der Erschaffung seines nächsten Charakters verwenden kann.

8) CHARAKTERE ZUM LEBEN ERWECKEN

Die Persönlichkeit und die Geschichte deines Charakters auszuarbeiten, wird sehr dabei helfen, ihn mit Leben zu erfüllen. Einige Spieler schreiben detaillierte Hintergrundgeschichten zu ihren Charakteren, besonders solche, die schon gut mit der Alten Welt vertraut sind. Andere bevorzugen es, zu Beginn einfach nur das Nötigste festzulegen und den Rest dann im Spiel zu improvisieren (in diesem Fall solltest du dich vorher grob mit dem SL abstimmen, damit du dabei mit keiner seiner geplanten Geschichten kollidierst). Wir empfehlen sehr, sich vor Beginn der Charaktererschaffung mit den anderen Spielern und dem SL abzustimmen, was für eine Art Gruppe ihr sein wollt, und dies dann später, beim Festlegen der Gruppenziele, gemeinsam weiter zu entwickeln. Dies ist auch der perfekte Moment, um eure Charaktergeschichten zu verknüpfen und eure Charaktere zu einer eingeschworenen oder durch die Umstände zusammengeschweißten Gruppe von Gefährten zu machen, die gute Gründe haben, gemeinsam loszuziehen.

Zehn Fragen

Eine sehr nützliche Technik zur Erschaffung eines interessanten Hintergrundes zu deinem Charakter ist die Beantwortung einer Reihe von Fragen zu genau diesem – und hier kommen nun die unseren! Wenn irgendwelche dieser Fragen in dir den Wunsch wecken, noch etwas an deinem gerade erst erschaffenen Charakter zu ändern, dann tue das! So könnten zum Beispiel Details aus deiner Kindheit dazu führen, dass du Entscheidungen überdenkst, die du unter **4) Fähigkeiten und Talente** getroffen hast.

Woher kommst du?

Stammst du aus den geschäftigen Städten des Reiklandes oder einem verschlafenen Dorf? Hast du deine Kindheit auf einem abgelegenen Gehöft verbracht oder in einer verdreckten Hintergasse in Altdorf? Kommst du aus einer tief in den Bergen gelegenen Wehrstadt oder hast du dein Leben auf den Flüssen und Straßen des Reiklandes verbracht, immer auf der Flucht? Im **Kapitel 10: Das glorreiche Reikland** findest du mehr zur Geografie und den Siedlungen in diesem Teil des Imperiums.

Wie ist deine Familie?

Es mag ein ganzes Dorf erfordern, ein Kind zu erziehen, doch es sind meist die nächsten Verwandten, die den Großteil dieser Aufgabe übernehmen. Was war der Beruf deiner Eltern? Leben sie noch? Hast du irgendwelche Geschwister? Standet ihr euch nahe oder habt ihr ununterbrochen gezankt? Großeltern? Nichten, Neffen? Vielleicht sogar eigene Kinder? Freut es deine Familie, was du bisher aus deinem Leben gemacht hast? Sind sie stolz auf dich oder bist du das schwarze Schaf?

Wie war deine Kindheit?

War dein Zuhause liebevoll oder ein kalter, unfreundlicher Ort? Wurdest du umsorgt oder musstest du immer für dich selbst kämpfen? Wurdest du ausgebildet – und falls ja, von wem? Einem Lehrer, einem Familienmitglied, an einer Dorfschule oder vielleicht durch den örtlichen Priester? Wurdest du im Geschäft deiner Familie unterwiesen oder früh fortgeschickt? Wurdest du vielleicht gar in einem Waisenhaus großgezogen?

Warum hast du dein Zuhause verlassen?

Lebst du noch immer am Ort deiner Kindheit oder hast du ihn verlassen? Falls ja, wann? Hat dich die Aussicht auf ein besseres Leben in der großen Stadt fortgelockt? Suchst du nach Reichtum oder vielleicht Ruhm? Fliehst du vor irgendetwas oder vor irgendwem? Oder versuchst du einfach nur, deinem Leben einen Sinn zu geben?

Wer sind deine besten Freunde?

Seine Familie kann man sich nicht aussuchen, doch seine Freunde durchaus. Man erfährt eine Menge über Menschen, wenn man sieht, mit wem sie sich umgeben. Hast du noch irgendwelche Freunde aus deiner Kindheit? Oder Freunde, die du seither gewonnen hast? Was macht ihr, wenn ihr beisammen seid? Zechen? Spielen? Debattieren? Sind die Gefährten in deiner Gruppe deine besten Freunde? Oder magst du die Gesellschaft anderer nicht und vertraust nur deinem loyalen Haustier?

Was ist dein größter Wunsch?

Was ist das Feuer, das in deinem Herzen brennt? Deine Ziele sind vielleicht das, was du anstrebst, doch Ambitionen dieser Art sind oft nüchtern und abgedroschen. Wenn du bekommen könntest, was du willst, ganz egal was, was wäre es?

Was sind deine schönsten und schlimmsten Erinnerungen?

Wir sind die Summe unserer Erfahrungen; sie formen uns, sie prägen uns, sie erfinden uns immer wieder neu. Was sind deine wertvollsten Erinnerungen? Ein Abend im warmen Sonnenschein? Ein Kuss voller Leidenschaft, während ihr in einer warmen Scheune vor dem Regen Zuflucht fandet? Ein großer Sieg, egal ob mit der Faust oder dem Verstand errungen? Und an welche Dinge möchtest du dich am liebsten gar nicht erinnern? Eine schmerzhafte Demütigung? Eine boshafte Intrige? Das Ende einer langen Partnerschaft, egal ob romantisch oder geschäftlich? Der Hass, die Abscheu oder, was am Schlimmsten wäre, das Desinteresse von Deinesgleichen?

Was sind deine religiösen Überzeugungen?

Die meisten Bewohner des Imperiums sind polytheistisch. Existenz und Macht der Götter sind nicht zu leugnen, weshalb ihre Verehrung keine philosophische Frage, sondern eine des gesunden Menschenverstandes ist. Das bedeutet aber natürlich nicht, dass jeder Gott im gleichen Maße verehrt wird.

Hegt dein Charakter ein Faible oder eine Affinität zu einem bestimmten Gott? Kreuzt du die Finger und bittest Ranald um Glück, wenn es um etwas geht? Präsentierst du dem Feind trotzig das Zeichen des Zweischweifigen Kometen oder murmelst du wütende Gebete an Ulric, bevor es in den Kampf geht? In **Kapitel 7: Religion und Glaube** erfährst du mehr über die Götter und ihre Verehrung.

Wem oder welcher Sache gegenüber bist du loyal?

Geht dir der Schutz deiner Freunde über alles oder sind die Bande, die dich an deinen Klan, deine Sippe oder deinen Partner binden stärker als Eisen? Bist du vielleicht eine fromme Seele, der ihr Gott über alles geht? Oder stehst du loyal zu deiner Heimat, dem Reikland, dem Imperium … oder am Ende doch nur zu dir selbst?

Warum ziehst du los, um Abenteuer zu erleben?

Das ist die große Frage. Warum bist du ein Spielercharakter und nicht einfach nur ein Bürger des Imperiums? Warum willst du Abenteuer erleben?

Hast du dieses Leben bewusst gewählt? Suchst du nach Feinden des Imperiums oder nur nach Gold für deinen Beutel? Oder wurdest du gegen deinen Willen zu diesem Leben gezwungen? Suchst du Vergeltung oder Gerechtigkeit oder ist dieses Abenteurerdasein nicht mehr als ein Kampf darum, deinen Namen reinzuwaschen und deine Feinde zu überleben?

Beantworte all diese Fragen und du hast einen vollständig ausgearbeiteten Charakter, bereit für das Abenteuer. Doch bevor es losgeht: Hast du während der Charaktererschaffung Bonus-EP erhalten? Falls ja möchtest du diese vielleicht noch vor Spielbeginn ausgeben.

OPTIONEN: PSYCHOLOGIE

Wenn du die Geschichte deines Charakters erschaffst, dann hast du vielleicht das Gefühl, dass dieser sehr machtvolle Emotionen wie Liebe, Kameradschaft, Hass etc. gegenüber Familienmitgliedern, Situationen, Feinden oder anderen Dingen haben sollte. Wenn dein SL zustimmt, dann kannst du eine Psychologische Eigenschaft wählen (siehe Seite 190).

9) STEIGERUNGEN

Erfahrungspunkte (EP) werden verwendet, um deinen Charakter zu verbessern. Der SL wird dir immer wieder EP geben, pro Spielabend oder pro Abenteuer, an dem oder in dem du und ihr euch gut geschlagen habt. Damit könnten der erfolgreiche Abschluss eines Abenteuers, gutes Rollenspiel mit deinem Charakter oder der Sieg über besonders gefährliche Feinde belohnt werden. Zwischen den Spielabenden kannst du diese EP ausgeben, um neue Fähigkeiten und Talente zu erlernen, vorhandene zu verbessern, Spielwerte zu steigern und die Karriere zu wechseln. Der letzte Schritt der Charaktererschaffung ist es, die Bonus-EP auszugeben, die du während des Prozesses der Charaktererschaffung erhalten hast. Die Tabellen unten zeigen dir, wofür du diese Punkte ausgeben kannst.

Zu diesem Zeitpunkt kannst du deine EP einsetzen, um die 3 Spielwerte, 8 Fähigkeiten und 4 Talente zu steigern, die dir bei dieser Karrierestufe zur Verfügung stehen. Weitere Details zum Ausgeben von EP findest du auf Seite 47.

EP-KOSTEN BEIM STEIGERN VON WERTEN UND FÄHIGKEITEN

Steigerungen	EP-Kosten pro Steigerung	
	Spielwert	Fähigkeit
0 bis 5	25	10
6 bis 10	30	15
11 bis 15	40	20
16 bis 20	50	30
21 bis 25	70	40
26 bis 30	90	60
31 bis 35	120	80
36 bis 40	150	110
41 bis 45	190	140
46 bis 50	230	180

EP-KOSTEN BEIM STEIGERN VON WERTEN UND FÄHIGKEITEN

Verbesserung	EP-Kosten
+1 Talent	100 EP + 100 EP für jedes Mal, dass dieses Talent bereits gelernt wurde
Eine abgeschlossene Karriere verlassen	100 EP
Eine nicht abgeschlossene Karriere verlassen	200 EP

FERTIG!

Nun, da dein Charakter und deine Gruppe erschaffen sind, kann es mit dem Spiel losgehen!

ERKLÄRUNG DES CHARAKTERBOGENS

Persönliche Details

Hier trägst du die persönlichen Details deines Charakters ein, also Dinge wie Volk (siehe Seite 24) und Karriere (siehe Seite 30) sowie Aspekte der äußeren Erscheinung.

Erfahrung

Während du das **WFRS** spielst wird dir dein SL immer wieder **Erfahrungspunkte** (siehe Seite 43) geben. Hier führst du Buch über deine „aktuellen" (noch unausgegebenen) EP, genau wie über die schon ausgegebenen sowie die Gesamtzahl.

Attribute

Hier trägst du deine Attribute ein, inklusive deiner **Spielwerte** (siehe Seite 33), die die Stärken und Schwächen deines Charakters beschreiben. Während seines Abenteurerlebens wird dein Charakter **Steigerungen** (siehe Seite 35) erhalten, die abbilden, dass er in verschiedenen Bereichen stärker, robuster und besser wird.

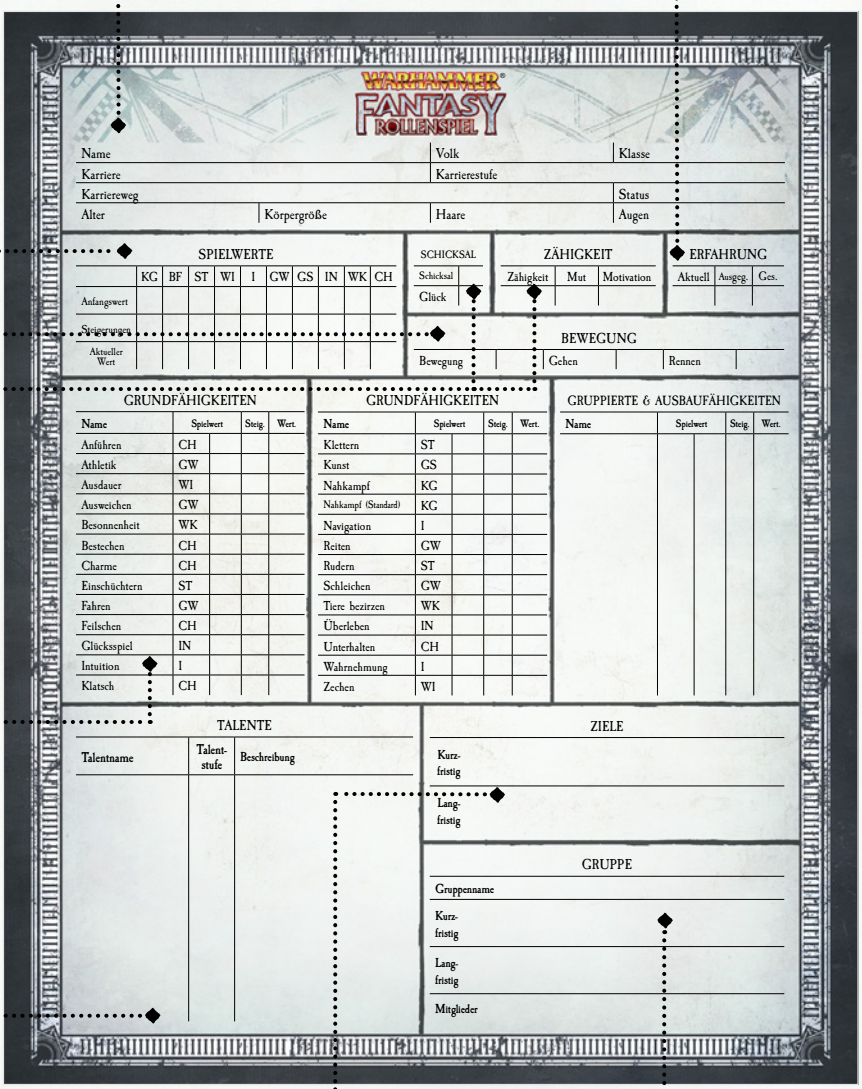
Deine **Bewegung** (siehe Seite 35) zeigt dir, wie schnell du gehen und rennen kannst.

Schicksal und Glück (siehe Seite 170) zeigen, wie sehr deinem Charakter das Glück hold ist, während **Zähigkeit und Mut** (siehe Seite 171) die Entschlossenheit und das Durchhaltevermögen im Angesicht von Widerständen abbilden. Du wirst zudem eine **Motivation** (siehe Seite 34) eintragen müssen, die einfängt, was deinen Charakter antreibt.

Fähigkeiten und Talente

Deine **Fähigkeiten** (siehe Seite 35) sind Fertigkeiten, die dein Charakter trainieren und entwickeln kann. Grundfähigkeiten sind verbreitet oder angeboren und für alle Charaktere verfügbar, während Ausbaufähigkeiten besonderes Training erfordern. Wenn du neue Fähigkeiten erlernst, trägst du sie in deinem Charakterbogen ein. Wenn du Steigerungen erwirbst, werden sich deine Fähigkeiten verbessern, was deine Chancen erhöht, bei entsprechenden **Würfen** (siehe Seite 149) erfolgreich zu sein.

Talente sind zusätzliche Fertigkeiten, die dein Charakter besitzt. Da viele Talente mehrfach gelernt werden dürfen, musst du vermerken, welche Stufe jedes deiner Talente hat, also wie oft du es bereits erlernt hast.



Ziele

Deine **Ziele** (siehe Seite 40) sind die Dinge, die dein Charakter und deine Gruppe in ihrem Leben und mit ihren Taten anstreben. Kurzfristige Ziele lassen sich innerhalb weniger Tage oder Wochen erreichen, während langfristige Ziele Jahre erfordern können oder auch nie erreicht werden.

Gruppe

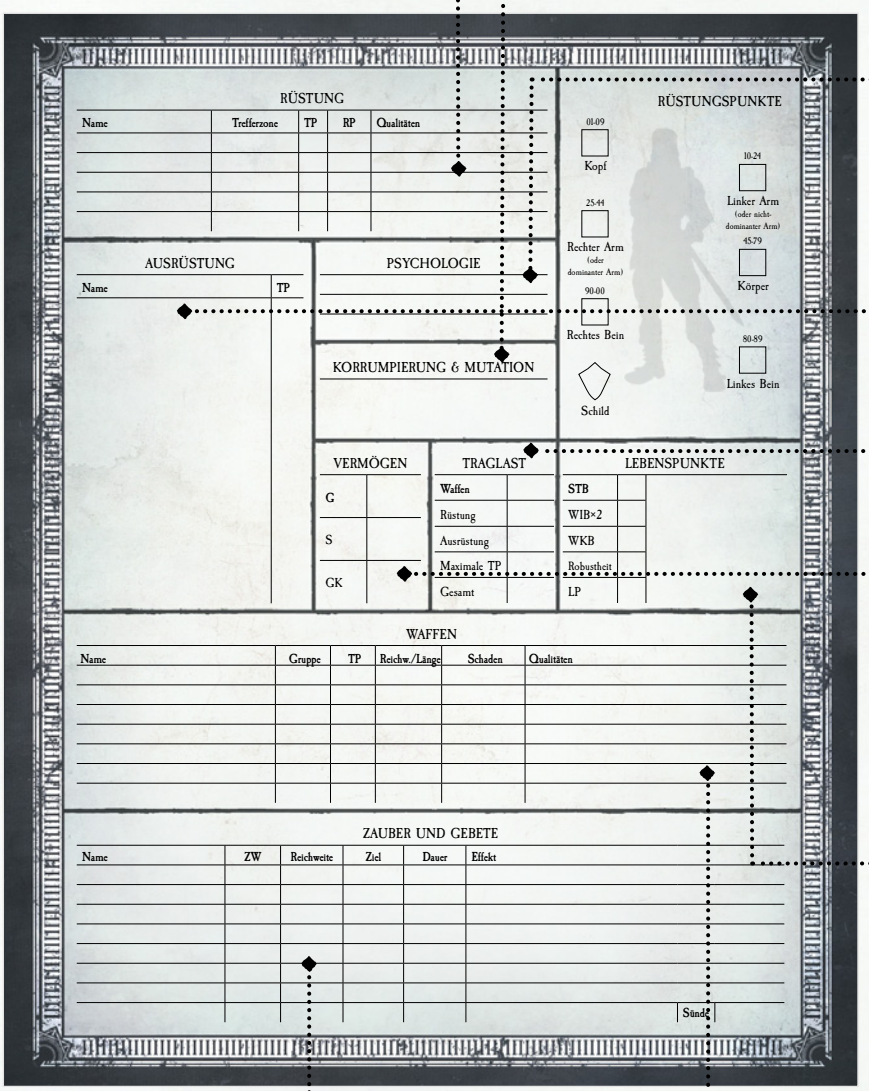
Hier vermerkst du Details zu deiner Gruppe, also den Namen, unter dem sie bekannt ist, ihre kurz- und langfristigen **Ziele** (siehe Seiten 41-42). Es gibt sogar Platz zum Notieren der Namen deiner Begleiter, damit man diese stets zur Verwendung vor Augen hat, ohne nachfragen zu müssen.

Rüstung

Trage hier deine **Rüstung** (siehe Seite 299) ein. Rüstungen sind sehr nützlich, wenn es darum geht, deinen Charakter am Leben zu halten, da sie Schäden reduzieren, die ihn treffen, und ihn vielleicht vor **Kritischen Treffern** (siehe Seite 159) bewahren. Trage die Details deiner Rüstung in der Tabelle ein und vermerke die Gesamtzahl der Rüstungspunkte (RP) an jeder Trefferzone im Diagramm.

Korrumpierung und Mutation

Wenn du dich finsteren Schrecken, Dämonen und den Machenschaften der Dunklen Götter entgegenstellst, wirst du vielleicht **Korrumpierungspunkte** (siehe Seite 182) erhalten. Zu viele davon zu haben, führt rasch zu Mutationen (siehe Seite 183)



Psychologie

Wenn dein Charakter irgendwelche **Psychologischen Eigenschaften** (siehe Seite 190) hat, vermerkst du sie hier. Dazu gehören Phobien, Feindschaften und starke Loyalitäten. Die meisten Charaktere beginnen das Spiel ohne Psychologische Eigenschaft.

Ausrüstung, Traglast und Vermögen

Deine **Ausrüstung** (siehe Seite 37) ist dein Besitz. Sie kann Kleidung, Taschen, Kerzen, Seile oder Bandagen umfassen. Da es Einschränkungen bezüglich der Menge gibt, die ein Charakter tragen kann, solltest du außerdem die **Traglast** (siehe Seite 293) jedes Gegenstandes notieren. Addiere die Traglast deiner Rüstungen, Waffen und Ausrüstung, um zu sehen, wie viel Gewicht du trägst.

Das Vermögen deines Charakters wird in Messinggroschen und Silberschillingen notiert, bei besonders wohlhabenden Charakteren sogar in Goldkronen. Setze es klug ein!

Lebenspunkte

Hier führst du die Übersicht über deine **Lebenspunkte** (siehe Seite 34). Die Zahl deiner Lebenspunkte hängt von deinen Werten und Talenten ab. Wenn du im **Kampf** (siehe Seite 156) verletzt wirst, sinken deine Lebenspunkte, während **Heilung** (siehe Seite 181) sie wieder steigen lässt (wenn auch nie über dein Maximum). Wenn du Werte steigerst und Talente erlernst, können sich auch deine Lebenspunkte verändern.

Zauber und Gebete

Wenn dein Charakter eine religiöse oder magische Karriere hat, dann könnte er Zugriff auf **Zauber** (siehe Seite 238) oder **Gebete** (siehe Seite 217) haben. Diese repräsentieren übernatürliche Fertigkeiten, mittels derer dein Charakter die Macht der Winde der Magie kanalisieren oder seine Gottheit in Zeiten der Not um Beistand anflehen kann.

Waffen

Hier trägst du die Details zu deinen **Waffen** (siehe Seite 293) ein. Neben der Art der Waffe sind dies deren Traglast (wie schwer sie ist), wie viel Schaden sie verursacht und bei Fernwaffen noch zusätzlich, wie viel Reichweite sie besitzten.

KLASSEN UND KARRIEREN

„Nun, ich spiele einen Charakter ohne jede Klasse, der sogar seine Großmutter verkaufen würde, um in seiner Karriere voranzukommen – ihr wisst schon, genau die Art von Bursche, über die man in meinem Beruf geradezu täglich ständig stolpert."

– Detlef Sierck, Dramatiker und Schauspieler

Deine Karriere ist der Beruf, dem du nachgehst, wenn du nicht gerade unterwegs bist, um Abenteuer zu erleben (oder den du ausgeübt hast, bevor du in ein Abenteuer gestürzt wurdest, was häufig der Fall sein mag). Sie beschreibt deine Ausbildung, deinen sozialen Status und deine Zukunftsaussichten. Das **WFRS** fasst ähnliche Karrieren zu Klassen zusammen.

KLASSEN

Eine Übersicht über jede der Klassen findest du in **Kapitel 2: Charaktere** auf Seite 30. Klassen ordnen die Karrieren in übersichtliche Gruppen. Sie haben auch Einfluss auf die Charakterentwicklung, bestimmen während der Charaktererschaffung Teile der Startausrüstung (siehe Seite 37) und beeinflussen, wie du Karrieren wechselst (siehe **Karriere wechseln** auf Seite 48). Einige Klassen ermöglichen zudem unterschiedliche Unternehmungen – Aktivitäten, für die du dir zwischen deinen Reisen Zeit nehmen kannst. Mehr dazu in **Kapitel 6: Zwischen den Abenteuern** .

KLASSEN

Akademiker: Seite 53
Bürger: Seite 61
Flussvolk: Seite 69
Freisassen: Seite 77
Gesetzlose: Seite 85
Höflinge: Seite 93
Krieger: Seite 101
Landvolk: Seite 109

KARRIEREN

Die Beschreibung und die Illustration, die der jeweiligen Karriere einleitend vorangestellt ist, sollte dir eine recht gute Vorstellung darüber vermitteln, ob diese etwas für dich ist. Die Karrieren sind so weit wie möglich gefasst und du bist hiermit ausdrücklich aufgefordert, sie im Sinne deines Charakterkonzeptes fantasievoll zu interpretieren.

Karrierestufen

Jede Karriere hat vier Stufen, von denen jede einen Fortschritt gegenüber der vorherigen darstellt. Wenn du zum Beispiel den Advokaten nimmst, die erste der Akademiker-Karrieren, dann siehst du dort vier Stufen:

1. *Student der Juristerei*
2. *Advokat*
3. *Rechtsgelehrter*
4. *Richter*

Wenn du bei einem neuen Charakter die Karriere wählst, beginnst du immer auf der ersten Stufe einer Karriere. Wenn du also ein Advokat wärst, dann würdest du als *Student der Juristerei* anfangen.

In deiner Karriere voranschreiten

Die Karriere deines Charakters beeinflusst, wie sich dieser durch Erfahrung entwickelt. Jede Karriere bietet drei Arten von Steigerungen: *Spielwert-Steigerungen*, *Fähigkeits-Steigerungen* und *Talent-Steigerungen* – die du alle mit Erfahrungspunkten (EP) bezahlst. Du kannst EP zusätzlich verwenden, um deine Karriere zu wechseln. Deine Karrierestufe gibt zudem vor, welche Spielwerte, Fähigkeiten und Talente zur Steigerung zur Verfügung stehen.

Spielwert-Steigerungen

Jede Karriere hat ein *Steigerungsprofil*, das die möglichen Spielwert-Steigerungen vorgibt. Das Steigerungsprofil zeigt dir die 10 Spielwerte deines Charakters, von denen 3 mit einem ✝, 1 mit einem ⚒ vor Messing, 1 mit einem 💀 vor Silber und 1 weiteres mit einem ⛊ vor Gold markiert sind.

Die drei mit einem ✝ markierten Spielwerte sind die, die du in der ersten Karrierestufe steigern darfst. Mit der zweiten Karrierestufe wird dann auch der Wert mit dem ⚒ verfügbar. Wenn du die dritte Karrierestufe erreichst, wird der Wert mit 💀 steigerbar und mit der vierten und letzten Karrierestufe erhältst du Zugriff auf den Spielwert mit ⛊.

Die EP-Kosten für Spielwert-Steigerungen werden in der Tabelle *EP-Kosten beim Verbessern von Werten und Fähigkeiten* aufgeführt und hängen von der Anzahl der Steigerungen ab, die bei diesem Wert bereits durchgeführt wurden.

Jede Spielwert-Steigerung addiert +1 zum entsprechenden Wert. Wenn du also 4 Gewandtheits-Steigerungen gekauft hast und dein Anfangswert in Gewandtheit 27 war, dann ist dein aktueller Wert in Gewandtheit 31. Die Steigerungen würden 25 EP pro Steigerung um +1 kosten, da jeder dieser Steigerungsschritte im Bereich von 0-5 vorherigen Steigerungen erfolgt.

Kapitel 5: Regeln erklärt dir, wie die Werte im Spiel eingesetzt werden, während du in **Kapitel 2: Charaktere** nachschlagen kannst, was die unterschiedlichen Werte darstellen. Es gibt theoretisch keine Obergrenze für die Anzahl der Wert-Steigerungen, doch je höher ein Spielwert steigt, desto teurer wird jede Steigerung.

EP-Kosten beim Verbessern von Werten und Fähigkeiten

Steigerungen	EP-Kosten pro Steigerung	
	Spielwert	Fähigkeit
0 bis 5	25	10
6 bis 10	30	15
11 bis 15	40	20
16 bis 20	50	30
21 bis 25	70	40
26 bis 30	90	60
31 bis 35	120	80
36 bis 40	150	110
41 bis 45	190	140
46 bis 50	230	180
51 bis 55	280	220
56 bis 60	330	270
61 bis 65	390	320
66 bis 70	450	380
70+	520	440

Fähigkeits-Steigerungen

Du kannst alle Fähigkeiten steigern, die für deine gegenwärtige Karrierestufe oder eine geringere Stufe deiner Karriere aufgeführt sind. Wenn du also ein Student der Juristerei (Stufe 1) bist, dann hast du nur Zugriff auf die Fähigkeiten, die unter Student der Juristerei aufgeführt sind. Wenn du aber Rechtsgelehrter (Stufe 3) bist, dann hast du Zugriff auf alle Fähigkeiten, die unter Rechtsgelehrter (Stufe 3), Advokat (Stufe 2) und Student der Juristerei (Stufe 1) aufgeführt sind.

Die EP-Kosten für Fähigkeits-Steigerungen werden in der Tabelle *EP-Kosten beim Verbessern von Werten und Fähigkeiten* aufgeführt und hängen von der Anzahl der Steigerungen ab, die bei dieser Fähigkeit bereits durchgeführt wurden.

Jede Fähigkeits-Steigerung addiert +1 zur entsprechenden Fähigkeit. Wenn du also 9 Schleichen-Steigerungen gekauft hast und deine Gewandtheit 31 ist, dann würdest du beim Schleichen auf 40 kommen. Die ersten 5 Steigerungen würden je 10 EP pro Steigerung kosten und die verbliebenen 4 Steigerungen je 15 EP.

Anmerkung: Eine der Fähigkeiten in der Stufe 1 deiner Karriere ist kursiv geschrieben. Dies ist die Fähigkeit, auf die du würfelst, wenn du *Geld verdienen* möchtest (siehe Seite 51).

Die vollständigen Regeln zu deinen Fähigkeiten und ihrer Nutzung findest du in **Kapitel 4: Fähigkeiten und Talente**. Wie bei den Werten, gibt es auch bei den Fähigkeiten keine Obergrenze der Steigerungen.

STEIGERUNGEN AUSSERHALB DER KARRIERE

Es ist beinahe unausweichlich, dass sich Charaktere auch Steigerungen in Spielwerten und Fähigkeiten wünschen, die nicht in ihrer Karriere aufgeführt werden. Das ist völlig in Ordnung, wenn der SL dem zustimmt, doch es kostet das Doppelte. Zudem wird der SL vermutlich verlangen, dass du im Spiel einen entsprechenden Lehrer findest oder auf andere Weise erklärst, wie es zu dieser ungewöhnlichen Ausbildung kommt.

Steigerungen von Spielwerten und Fähigkeiten außerhalb der Karriere kosten die doppelte Zahl der in der Tabelle *EP-Kosten beim Verbessern von Werten und Fähigkeiten* aufgeführten EP-Kosten.

Normalerweise dürfen nicht zur Karriere gehörige Talente nicht mit EP gekauft werden, allerdings bietet die Unternehmung *Unterweisung und Besonderes Lernen* in **Kapitel 6: Zwischen den Abenteuern** eine Gelegenheit, Steigerungen außerhalb der Karriere so zu lernen, als würden sie zur Karriere gehören und ermöglicht auch das Erwerben von nicht zur Karriere gehörigen Talenten.

OPTIONEN: MASSGESCHNEIDERTE AUSRÜSTUNG

Die Ausrüstung, die in den Karrieren aufgeführt wird, dient nur als Leitfaden. Fühl dich frei, bezüglich der Ausrüstung kreativ zu sein und Dinge zu wählen, die zu deiner Interpretation der Karriere deines Charakters passen und helfen, diese umzusetzen. Wenn du zum Beispiel die Soldaten-Karriere nutzt, um einen grimmigen Musketen-Schützen der Armee des Reiklandes zu spielen, dann könnte es sinnvoll sein, die Ausrüstung so abzuändern, dass sie auch Schießpulver und Kugeln umfasst.

Ausrüstungsgegenstände sind etwas, dass dich als deiner Karriere zugehörig erkennbar macht. Wenn du es bevorzugst, inkognito zu sein, dann wirst du manche Ausrüstungsgegenstände vielleicht nicht mit dir herumtragen wollen. Andererseits gehen manche Karrieren auch mit einer gewissen Autorität einher, und wie sollen die Leute deinen Charakter in seiner Profession für voll nehmen, wenn sie nicht erkennen können, was er ist?

Talente erwerben

Talente sind immer nur in der Karrierestufe der Karriere verfügbar, in der sie aufgeführt werden. Wenn dein Advokat also Richter (Stufe 4) geworden ist, dann kann er nur Talente erwerben, die unter Richter aufgeführt werden. Die unter Student der Juristerei, Advokat und Rechtsgelehrter sind nicht mehr verfügbar.

Talente kosten 100 EP, +100 zusätzliche EP für jedes Mal, das das Talent bereits gelernt wurde.

Die Regeln der Talente finden sich in **Kapitel 4: Fähigkeiten und Talente**. Wenn du ein Talent zum ersten Mal erlernst (für 100 EP), dann erhältst du damit Zugriff auf die Sonderregeln des Talents. Wenn du ein Talent mehrfach erlernst (beim zweiten Mal für 200 EP, beim dritten Mal für 300 EP etc.), dann verstärkt sich die Wirkung in der beim jeweiligen Talent beschriebenen Weise.

Anmerkung: Es können nicht alle Talente mehrfach erworben werden. Sieh dir den Eintrag des Talents bezüglich der eventuellen Einschränkungen an.

Karriere wechseln

Wenn du alle Steigerungen vorgenommen hast, die du in deiner gegenwärtigen Karriere machen möchtest, ist es an der Zeit, die Karriere zu wechseln. Wenn man die Karriere wechseln will, hat man folgende Möglichkeiten:

1. Wechsle zu einer anderen Stufe innerhalb deines gegenwärtigen Karriereweges (also zum Beispiel vom *Advokaten* zum *Rechtsgelehrten*)
2. Wechsle zu einer gänzlich neuen Karriere (zum Beispiel vom *Advokaten* zum *Gelehrten*)

In beiden Fällen musst du zunächst überprüfen, ob du deine bisherige Karriere auf der gegenwärtigen Karrierestufe abgeschlossen hast. Wenn du dies hast, kostet der Karrierewechsel 100 EP. Falls du dies noch nicht hast, kostet er 200 EP.

Eine Karriere abschließen

Eine Karriere abzuschließen bedeutet, dass du deine gegenwärtige Profession gemeistert hast und bereit für etwas Neues bist. Um eine Karriere abzuschließen, musst du in jedem der in deiner Karrierestufe steigerbaren Spielwert und in acht der auf deiner Karrierestufe zur Verfügung stehenden Fähigkeiten eine bestimmte Anzahl von Steigerungen haben. Die exakte Zahl hängt von der jeweiligen Karrierestufe ab. Diese entnimmst du der unten folgenden Tabelle. Zusätzlich musst du mindestens ein Talent deiner gegenwärtigen Karrierestufe gelernt haben. Bei alldem zählen auch Fähigkeiten und Talente, die du vor dem Eintritt in die gegenwärtige Karriere erworben hast, sofern es dieselben sind.

Stufe	Steigerungen
1	5
2	10
3	15
4	20

Anmerkung: Nur weil du eine Karrierestufe abgeschlossen hast, bedeutet das nicht, dass du zu einer neuen wechseln musst. Ob du die Karriere wechselst, liegt immer ganz bei dir. Wenn du für immer Hungerleider im Karriereweg des Bettlers bleiben möchtest, dann hindert dich nichts daran.

Zu einer neuen Karrierestufe wechseln

Wenn du deine gegenwärtige Karrierestufe abgeschlossen hast, kannst du für 100 EP entweder zur nächstniedrigeren oder zur nächsthöheren Karrierestufe deiner Karriere wechseln. Wenn du also den Jäger (Jäger, Stufe 2) abgeschlossen hast, könntest du für 100 EP entweder zum Fallensteller (Jäger, Stufe 1) oder zum Spurenleser (Jäger, Stufe 3) wechseln, nicht jedoch zum Meisterjäger (Jäger, Stufe 4).

Mit der Erlaubnis des SL kannst du auch Karrierestufen überspringen. Normalerweise wird so etwas nur durch Ereignisse im Spiel ermöglicht. Ein Beispiel: Ein Adelsspross (Adeliger, Stufe 1) erbt während des Spiels ein gewaltiges Anwesen mit Ländereien, weshalb der SL den Wechsel zum Fürsten (Adeliger, Stufe 4) als möglichen Karrierewechsel anbietet. Wie üblich kostet der Wechsel auch hier 100 EP, falls die bisherige Karrierestufe abgeschlossen ist, oder 200 EP falls nicht.

Zu einer ganz neuen Karriere wechseln

Wenn du deine gegenwärtige Karrierestufe abgeschlossen hast, kannst du für 100 EP in die erste Stufe einer anderen Karriere deiner Klasse wechseln, beziehungsweise für 200 EP, wenn du deine gegenwärtige Karrierestufe noch nicht abgeschlossen hast. Wenn du in die erste Stufe der Karriere einer anderen Klasse wechseln möchtest, kostet das zusätzliche 100 EP. Beachte dabei, dass dein SL bei solchen Karrierewechsel üblicherweise erwarten wird, dass sie sich aus dem Spiel heraus erklären lassen. So kann zum Beispiel nicht jeder einfach ein Adeliger werden, selbst wenn seine Klasse Höfling sein mag.

Des Weiteren kannst du nach abgeschlossener Karrierestufe – die Einwilligung des SL und eine wirklich gute Erklärung im Spiel vorausgesetzt – in die gleiche Karrierestufe einer anderen Karriere deiner Klasse wechseln. So könnte dein Rechtsgelehrter (Advokat, Stufe 3) zum Beispiel zum Dozenten (Gelehrter, Stufe 3) werden, wenn ihm im Spiel eine Stellung an der juristischen Fakultät der Universität von Altdorf angeboten wurde. Dies kostet 100 EP. Selbstverständlich gibt es hier Einschränkungen. Bei bestimmten Karrieren, zum Beispiel dem Zauberer, müssen erst die Grundlagen gemeistert werden, ehe man sich dem darauf Beruhenden widmen kann, zumal die häufig notwendigen Talente aus geringeren Karrierestufen ja nach einem solchen Wechsel nicht erlernbar sind.

Zu guter Letzt kannst du deine Karriere zwischen den Abenteuern auch noch mittels der Unternehmung *Karriere wechseln* ändern (siehe Seite 199).

EP-Kosten von Talenten und Karrierewechseln

Verbesserung	EP-Kosten
+1 Talent	100 EP + 100 EP für jedes Mal, dass dieses Talent bereits gelernt wurde
Eine abgeschlossene Karriere verlassen	100 EP
Eine unabgeschlossene Karriere verlassen	200 EP
In eine andere Klasse wechseln	+100 EP

Alternative Wechsel in Karrieren

Manchmal kommt es im Spiel unter den eigenwilligsten Umständen zu Anstellungsangeboten. Zum Beispiel: Ein örtlicher Baron möchte dich als seinen Ehrenwächter (Wächter, Stufe 3) anwerben, oder du musst von Kopfgeldjägern verfolgt aus Altdorf fliehen, Straßen und Dörfer meiden und dich als Bandit durchschlagen (Bandit, Stufe 2). In solchen Fällen kann dir der SL einen Karrierewechsel anbieten, der abseits des eigentlichen Karriereweges ist. Das ist nicht nur in Ordnung, sondern sogar ausdrücklich empfohlen, denn es macht stets mehr Spaß, wenn die Karrierewahl durch Ereignisse im Spiel bestimmt wird.

Status

Die Gesellschaft der Alten Welt ist in höchstem Maße standesbewusst. Das einfache Volk gibt sich bezüglich seines Platzes keinerlei Illusionen hin, während Macht und Prestige der Herrschenden im Zweifel auch mit brutaler Gewalt durchgesetzt werden. Auch die meisten Leute dazwischen sind sich ihres Standes wohl bewusst und stets darum bemüht, ihn zu verbessern. All dies wird durch den Status symbolisiert.

Rang und Ansehen

Status drückt sich in einem Rang – Messing, Silber und Gold, vom tiefsten zum höchsten – und dem Ansehen aus – einer Zahl, meist zwischen 1 und 5, die den Respekt ausdrückt, den ein Charakter innerhalb seines Ranges genießt.

Wenn du einen höheren Rang als ein anderer Charakter hast, dann hast du einen höheren Status. Wenn du im gleichen Rang wie ein anderer Charakter bist, dann hast du einen höheren Status, wenn du mehr Ansehen genießt.

Die drei Ränge

Der größte Unterschied sind die drei Ränge:

Der Gold-Rang: Der Rang derer, die die Gesellschaft beherrschen, diesen Herrschern unmittelbar dienen, sei es als Berater, Beschützer oder Bewahrer des Gesetzes, sowie jene, die so reich sind, dass sie selbst in höchsten Kreisen angesehen sind. Diese Position zu erreichen erfordert harte Arbeit, Erfolg und nicht zuletzt sehr viel Glück. Jeder im Gold-Rang ist reich, respektiert und von deutlich höherem Status als jeder, in den Rängen Silber oder Messing.

Der Silber-Rang: Hier tummeln sich wohlhabendes Stadtvolk und Leute mit Berufen, die besondere Kenntnisse und viel Erfahrung erfordern. Kaufleute, Akademiker und Handwerker bevölkern die oberen Bereiche, während sich darunter die Aufstrebenden und jene befinden, die ihnen zuarbeiten. Leute im Silberrang stehen im Status deutlich über jenen im Messing-Rang.

Der Messing-Rang: Hier finden sich einfache Bürger und Leute mit weniger angesehenen Berufen, die häufig keine besonderen Fertigkeiten erfordern. In diesem Rang gibt es auch viele Kriminelle, Leute, die sich irgendwie durchmogeln und Taugenichtse.

Status bestimmen

Dein Status hängt von deiner Karrierestufe ab. Hinter dem Namen der Karrierestufe befindet sich dein Status. Dort steht „Messing 3“, „Silber 1“ oder etwas Ähnliches. Dies sind dein Rang und dein Ansehen. Solltest du die Karriere wechseln, solltest du dir den Status hinter der Bezeichnung der neuen Karriere ansehen und auf deinem Charakterbogen vermerken.

Status verändern

Der Status kann sich aus folgenden Gründen verändern:

1. Du wechselst die Karriere.
2. Du erhältst ein Talent, das den Status verändert.
3. Der SL verkündet eine Veränderung deines Status‘ aufgrund von Ereignissen im Spiel.

Egal, was die Statusveränderung verursacht hat, du solltest dir stets die Zeit nehmen zu erklären, was genau geschehen ist und welche Veränderung dies für den Charakter bedeutet. Wenn du zu einer anderen Karrierestufe gewechselt bist, sagen wir vom Studenten zum Gelehrten, was ging damit einher? Welchen Themenbereich studierst du? Und wie fühlt sich dein Charakter nach seinem Abschluss? Die Umstände und Folgen solcher Wechsel zu durchdenken und auszuspielen macht deinen Charakter runder und glaubhafter.

Jenseits der sozialen Norm

Status gibt grobe Anhaltspunkte dazu, wie sich die Bewohner der Alten Welt verhalten, solange sie sich innerhalb der akzeptierten Normen bewegen. Allerdings werden Charaktere gelegentlich mit diesen Normen brechen, was völlig in Ordnung ist. Wenn du zufällig bestimmen möchtest wie ein NSC auf sozialen Status reagiert, kannst du 1W10 werfen und folgende Tabelle konsultieren:

1W10	Result
1-2	**Lehnt Standesdenken ab.** Der NSC gibt nichts auf den Status und ignoriert dessen Effekt.
3-8	**Normale Reaktion.** Der NSC folgt den üblichen Status-Regeln.
9-10	**Extreme Ansichten**. Der Charakter reagiert sehr stark auf alles, was den Status betrifft. Modifiziere alle Würfe, die vom Status beeinflusst werden, um weitere +/-10, wie jeweils passend.

Die Effekte von Status

Der Status hat Einfluss auf eine ganze Reihe von Situationen, die deinen Charakter betreffen. Häufig äußert sich das darin, dass er Würfe leichter oder schwerer macht (siehe Seite 153). Der SL kann diese Einflüsse nach Gutdünken erweitern oder begrenzen.

Anführen

Status spielt eine wichtige Rolle beim *Anführen*. Tatsächlich ist es so, dass die höheren Ränge in der Armee nur jenen offenstehen, die von Adel sind.

Wenn du einen höheren Status-Rang als das Ziel deines *Anführen*-Wurfes hast, erhältst du einen Bonus von +10. Wenn du zwei Status-Ränge über dem Ziel bist, erhöht sich dieser Bonus auf +20.

OPTIONEN: BETTELN UND STATUS

Anders als bei anderen *Charme*-Würfen ist man beim Betteln meist effektiver, wenn der Angebettelte im Status über einem steht.

Zum Beispiel: Die meisten Bettler haben den Rang Messing und erhalten daher einen Bonus von +10 wenn sie jemanden anbetteln, der den Rang Silber hat, statt den sonst üblichen Abzug von -10 auf *Charme*-Würfe zu erleiden.

Charme

Der Status hat deutlichen Einfluss auf *Charme*-Würfe, denn ein höherer Status bedeutet häufig, dass man leichter bekommt, was man will, während jene mit geringem Status es schwerer haben, sich Gehör zu verschaffen. Unter den meisten Umständen erhalten jene mit einem höheren Rang +10 auf *Charme*-Würfe zur Beeinflussung von Personen mit einem geringeren Rang. Gleichzeitig erhält man mit einem geringeren Rang -10 auf *Charme*-Würfe zur Beeinflussung von Personen mit einem höheren Rang. Der SL kann diese Modifikatoren auch bei unterschiedlichem Ansehen innerhalb eines Ranges anwenden, aber das ist seltener.

Einschüchtern

Wenn du einen höheren Status als das Ziel hast, das du *einschüchtern* willst, erhältst du üblicherweise einen Bonus von +10.

Klatsch

Tratsch und Gerüchte haben es oft schwer Standesgrenzen zu überspringen. Jeder *Klatsch*-Wurf zwischen Individuen mit unterschiedlichem Rang hat einen Abzug von –10.

Unterhalten

Normalerweise hat der Status keinen Einfluss auf *Unterhalten*-Würfe, doch der SL kann bestimmen, dass bestimmte Darbietungen in unstandesgemäßem Rahmen stattfinden. Ein Bauer, der Drehleier spielt, wird damit auf der Bühne eines Opernhauses nicht unbedingt gut ankommen, während das Hoforchester eines Adeligen gewiss viel Aufmerksamkeit erregen wird, wenn es in einem kleinen Dorf gastiert.

Unter solchen Umständen könnte der SL das übliche Publikum des Auftrittes mit dem vergleichen, das ihn tatsächlich erlebt, und angemessene Modifikatoren festlegen.

Statusgemässes Auftreten

Um von deinem Status zu profitieren (oder unter ihm zu leiden), musst du dich gemäß deiner Rolle in der Gesellschaft verhalten.

Dabei kann es sein, dass du inkognito reisen und anonym bleiben möchtest. Typischerweise wirst du behandelt, als hättest du den Status Messing 3, wenn du dies tust.

Beispiel: *Hans, ein Adeliger, trägt stets die neueste Mode und kauft sich nur die beste Ausrüstung. Wenn er mit seinem, von Knechten bestens gepflegten, Pferd in ein Dorf reitet, dann hält er dort nur an, damit sein Herold seine Anwesenheit verkünden kann. Er profitiert voll und ganz von seinem Gold-2-Status. Sein Bruder Heinrich reist hingegen in alten Kleidern und hat seine höfische Gewandung daheim gelassen, um als namenloser Wanderer durchzugehen. Er wird üblicherweise behandelt, als hätte er Status Messing 3.*

Status aufrechterhalten

Charaktere müssen eine gewisse Menge Geld ausgeben, um ihren Lebensstil aufrechtzuerhalten. Wie unter **Lebenshaltungskosten** (siehe Seite 289) erklärt, gibt es für jeden Status-Rang Mindestsummen, die für ihn aufzuwenden sind.

Sollte ein Charakter diese Aufwendungen nicht leisten können oder wollen, wird er mit der Zeit als jemand angesehen werden, der unter seinem Stand ist und verliert dabei 1 Punkt Ansehen pro Woche.

Um dies aufzuhalten, muss ein Charakter wieder die von seinem Stand erwarteten Aufwendungen leisten, wodurch er pro Woche 1 verlorenen Ansehens-Punkt zurückgewinnt.

Sollte das Ansehen je 0 erreichen, sinkt dein Rang um eine Stufe und das Ansehen geht auf 5. Wenn du bereits auf dem untersten Rang angekommen bist, bleibt dein Status bei Messing 0.

Beispiel: *Peter ist ein Adeliger und seit zwei Wochen in der Altdorfer Oststadt versackt, wodurch sein Status von Gold 3 auf Gold 1 gesunken ist, da er sich nur noch von billigen Speisen und gepanschtem Dünnbier ernährt und sich in schäbigen Kneipen und Bordellen herumtreibt. Sollte Peter eine weitere Woche lang nichts an seinem Verhalten ändern, wird sein Status auf Gold 0 sinken, was dann sogleich zu Silber 5 wird. Sollte das passieren, wird gewiss sein Vater einschreiten, um zu verhindern, dass er der Familie weiter Schande macht!*

Durch den Status Geld verdienen

Dein Status steht ist direktem Zusammenhang mit der Geldsumme, die du verdienen kannst, wenn du arbeitest. Je höher dein Status ist, desto mehr Geld kannst du verdienen, da ein guter Name auch gut für die Geschäfte ist. Wenn dein SL zustimmt, dann kannst du während des Spiels eine Woche Zeit damit verbringen, in deiner Karriere zu arbeiten, vorausgesetzt, dass die Umgebung dafür geeignet ist (Es wäre zum Beispiel schwer für einen Wächter, mitten in einer menschenleeren Einöde Anstellung zu finden und seiner Arbeit nachzugehen). Das nennt man Geld verdienen.

Um *Geld zu verdienen* führst du einen **durchschnittlichen (+20) dramatischen Wurf** (siehe Seite 152) durch, und zwar auf die für deine Karriere zum *Geld verdienen* angegebene Fähigkeit (die Fähigkeit, die unter den Fähigkeiten der ersten Karrierestufe durch Kursivschreibung markiert ist). Wenn du Erfolg hast, erhältst du Geld gemäß der unten folgenden Tabelle. Wenn du scheiterst, erhältst du die Hälfte des Geldes. Bei einem Verblüffenden Scheitern (-6) hattest du eine wirklich schlechte Woche und hast kein Geld verdient (oder es wurde dir gestohlen, oder es kam zu einem anderen Missgeschick).

Dies ist kein absoluter Wert dazu, wie viel Geld du verdient hast oder verdienen kannst, es repräsentiert lediglich das Geld, das dir am Ende der Woche bleibt, nachdem all deine Ausgaben abgezogen wurden.

Anmerkung: Dies sind die gleichen Summen, die sich durch die Unternehmung *Einnahmen* (siehe Seite 197) erzielen lassen.

Rang	Verdientes Geld pro Ansehens-Stufe
Messing	2W10 Messinggroschen
Silber	1W10 Silberschillinge
Gold	1 Goldkrone

Beispiel: *Gunther der Kutscher entscheidet, dass er eine Woche lang für die Kutschenlinie ‚Vier Jahreszeiten' arbeiten will, während seine Gefährten in der Bibliothek nach irgendwelchen Dingen suchen, die er nicht versteht und insgeheim für etwas ketzerisch hält. Der SL stimmt zu, dass Gunther etwas Geld verdienen kann, also würfelt Gunther für seine Fähigkeit Fahren (Kutsche), mit der er als Kutscher Geld verdienen kann, und schafft den Wurf. Da sein Status Silber 2 ist würfelt er nun mit 2W10 die Silberschillinge aus, die er verdient. Es fallen leider nur eine 1 und eine 2, was 3 Schillinge bedeutet. Offenbar hat Gunther abends nach den langen Kutschfahrten einiges vom Lohn für Bier und Gesellschaft ausgegeben, so dass kaum etwas von seinem Verdienst übrig blieb.*

GESCHLECHTSSPEZIFISCHE KARRIERENAMEN

Aufgrund der Beschränkungen der Sprache und zur besseren Übersicht, haben die Karrieren geschlechtsspezifische Bezeichnungen. Es sind jedoch ausdrücklich sämtliche Karrieren für alle Geschlechter zugänglich. Jedem Charakter stehen alle Karrieren offen, ganz egal wie er sich identifiziert.

So kann zum Beispiel jeder Charakter jeder Gottheit dienen, doch bei einigen Göttern (wie Taal und Ulric, sowie Rhya und Shallya) ist es wahrscheinlicher, dass sich ein Diener mit dem gleichen Geschlecht wie die Gottheit mit ihnen identifiziert, während andere Götter (wie Verena oder Sigmar) erwählte Diener beliebigen Geschlechts haben.

KARRIEREN-FORMAT

Hier nun eine kurze Übersicht über die zu den Karrieren präsentierten Informationen:

- **Name:** Die Bezeichnung der Karriere
- **Einschränkungen:** Eine Auflistung der Völker, die diese Karriere üblicherweise wählen dürfen
- **Zusammenfassung:** Ein kurzer und beschreibender Einleitungssatz zur Karriere
- **Beschreibung:** Einige wenige Absätze zur Karriere und alternativen Arten, sie zu verwenden
- **Steigerungsprofil:** Das Steigerungsprofil der Karriere
- **Karriereweg:** Die Bezeichnung, der Status, die Fähigkeiten, die Talente und die Ausrüstung zu jeder der vier Karrierestufen. **Anmerkung:** *Wenn hinter einer Fähigkeit oder einem Talent „(I nach Wahl)" steht, bedeutet das, dass du in dieser Karrierestufe eine einzelne der Optionen für diese Fähigkeit oder dieses Talent erwerben kannst; „Wissen (I nach Wahl)" würde also bedeuten, dass du entweder Wissen (Geographie), Wissen (Volkskunde), Wissen (Magick) oder irgendeine andere, einzelne Option wählen könntest. Ähnlich ist es, wenn irgendwo „(Ort/Region)" steht; dann kannst du eine einzelne der Optionen für die Fähigkeit oder das Talent wählen, die sich auf einen Ort oder eine Region beziehen. „Wissen (Ort/Region)" würde also bedeuten, dass du entweder Wissen (Altdorf), Wissen (Flusswege), Wissen (Ödland) oder etwas in dieser Art wählen kannst.*
- **Zitate:** Ein paar die Karriere betreffende Zitate aus der Alten Welt
- **Abenteuerratschläge:** Ein paar Anregungen und Tipps dazu, warum es jemanden mit diesem Beruf zum Abenteurerleben ziehen könnte.

ADVOKAT

Halbling, Hochelf, Mensch, Zwerg

Du kennst dich im tückischen Rechtssystem aus, verteidigst Mandanten und verfolgst die Schuldigen.

Advokaten geben rechtliche Beratung, interpretieren die Gesetze und vertreten ihre Mandanten vor Gericht. In der Regel sind sie entweder auf die Gesetze der Provinz spezialisiert, in der sie praktizieren, oder aber auf Religionsrecht. Die meisten haben an einer Universität studiert und sind daher wohlhabend und mit guten Verbindungen ausgestattet, aber es gelingt auch immer wieder Begabten aus den unteren Schichten, sich den Weg bis in ihre Kreise zu erarbeiten. Rechtsgelehrte der Kulte werden üblicherweise von ihresgleichen ausgebildet, wobei besonders diejenigen in hohem Ansehen stehen, die von den Kulten der Verena und des Sigmar ausgebildet wurden. Einige Advokaten fungieren auch als bezahlte Mediatoren, die Streitigkeiten außerhalb der meist teuren Gerichtshöfe klären. Besonders Halblinge schätzen diese Praxis. Andere arbeiten für die Unterwelt und nutzen schamlos Gesetzeslücken aus, um ihren nur zu schuldigen Klienten Strafen zu ersparen. Weit über ihnen stehen die Rechtsgelehrten, welche die einzigen Advokaten sind, die an den höheren Gerichten in den Stadtstaaten vorsprechen dürfen und für ihre Dienste oft exorbitante Gebühren verlangen.

„Haie! Nein, schlimmer! Blutegel! Aber gewiss nicht von der Sorte, die nur die bösen Säfte heraussaugt, oh nein! Diese Blutegel saugen dir dein Vermögen aus und liefern dir dafür nicht mehr als ein schmieriges Schauspiel!“

– Stefan Bachler, Kaufmann

„Ich interessiere mich nicht für das, was mir ein Advokat sagt, sondern einzig für das, was nach Vernunft und Gerechtigkeit richtig ist. Derartige Dinge müssen die Grundlage unserer neuen Gesetze sein.“

– Lektorin Agatha von Böhrn, Oberste Gesetzrätin des Imperiums

Advokaten sind gut darin, Leute aus Schwierigkeiten herauszuholen, während Abenteurer gut darin sind, in eben diese hineinzugeraten. Sie können ihr Wissen um irgendwelche obskuren lokalen Gesetze nutzen, um Probleme aus der Welt zu schaffen oder ungewöhnliche Lösungswege aus üblen Schwierigkeiten zu bahnen. Alles in Allem ist es zweifellos sicherer, einen örtlichen Schurken vor Gericht festzunageln, als selbiges mit ihm in irgendeinem Keller zu veranstalten.

KARRIERESCHEMA DES ADVOKATEN

KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
			⛊	✝		✝	✝	💀	⚒

KARRIEREWEG

✝ Student der Juristerei – Messing 4
Fähigkeiten: Ausdauer, Feilschen, Nachforschen, Sprache (Klassisch), *Wissen (Gesetze)*, Wissen (Theologie), Wahrnehmung, Zechen
Talente: Etikette (Gelehrte), Lesen & Schreiben, Redeschwall, Schnellleser
Ausrüstung: Buch (Gesetz), Lupe

⚒ Advokat – Silber 3
Fähigkeiten: Bestechen, Charme, Geheimzeichen (Gilde), Intuition, Klatsch, Sprache (Gildenzunge)
Talente: Einnehmendes Wesen, Etikette (Gildenmitglieder), Kriminell, Wortgewandt
Ausrüstung: Gerichtsrobe, Gildenlizenz, Schreibzeug

💀 Rechtsgelehrter – Gold 1
Fähigkeiten: Kunst (Schreiben), Unterhalten (Reden halten), Einschüchtern, Wissen (1 nach Wahl)
Talente: Bücherwurm, Doppelzüngig, Gerissenheit, Leidenschaftlicher Eifer
Ausrüstung: Kanzlei, Assistent (Student oder Diener)

⛊ Richter – Gold 2
Fähigkeiten: Besonnenheit, Wissen (1 nach Wahl)
Talente: Fachwissen (Gesetze), Gebieterisch, Halbweltgröße, Wohlhabend
Ausrüstung: Hammer, Pompöse Perücke

APOTHEKER

Halbling, Hochelf, Mensch, Zwerg

Du bist in der Alchemie und im Mischen von Tränken bewandert und erstellst und verkaufst Medizin aller Art.

Apotheker sind auf die Herstellung pharmazeutischer Medizin spezialisiert, üblicherweise Pulver, Tränke und Salben, die sie sowohl an Patienten als auch an Medici verkaufen. Ihre Werkstätten sind mit verwirrenden Aufbauten aus blubbernden Destillierkolben, überlaufenden Bechergläsern, abgenutzten Mörsern und einem Sammelsurium anderer Gerätschaften gefüllt. Einige Apotheker steigern ihre Einkünfte, indem sie auch illegale Substanzen verkaufen, von Stimulanzien für verzweifelte Studenten über halluzinogene Hexenwurzel-Pulver für gelangweilte Adelige bis hin zu verboteneren Dingen für noch verbotenere Gruppen. Solche Leute zu versorgen ist lukrativ, aber auch gefährlich. Zudem sind seltene Ingredienzien oft teuer, weshalb Apotheker häufig Geldprobleme haben und Reisen in die Wildnis antreten müssen, um ihre eigenen Ingredienzien zu sammeln. Viele schließen sich immer wieder Expeditionen, Söldnern oder dem Militär an, um etwas dazuzuverdienen.

„Halte nach dem Symbol eines weißen Mörsers mit schwarzem Stößel Ausschau. Frag nicht bei irgendwem ohne dieses Symbol nach irgendetwas für uns, denn dann wirst du der Wache gemeldet. Und noch ein gut gemeinter Rat, Kleiner: Hau nie unsere Apotheker übers Ohr, denn sonst wirst du dich für den Rest deines Lebens fragen müssen, ob dein nächstes Bier dein letztes sein wird.“

– Die ungesehene Käthe, Assassine

„Menschliche Alchemie? Die ist nicht nur genauso so schäbig wie ihre Architektur, sondern bringt dich auch genauso leicht um! Ich habe nach einer harten Nacht nach einem Magentonikum gefragt und bin danach eine Woche lang kaum von der Latrine gekommen!“

– Thorica Norrasdotr, zwergische Kauffrau

Der Druck der Medicus-Gilden sorgt dafür, dass die meisten Städte Apothekern verbietet, offiziell Medizin zu praktizieren, doch in Abenteurergruppen können Apotheker mit Leichtigkeit die Rolle eines Heilers übernehmen. Sie sind in dieser Rolle äußerst nützlich und vielseitig, denn sie können zudem auch gefährliche und ungewöhnliche Substanzen identifizieren, über die ihre Gruppe möglicherweise stolpert, und sie in etwas Nützliches verwandeln.

KARRIERESCHEMA DES APOTHEKERS

KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
			✝	☠		✝	✝	⛊	⚒

KARRIEREWEG

✝ Apotheker-Lehrling – Messing 3
Fähigkeiten: *Beruf (Apotheker)*, Beruf (Giftmischer), Heilen, Sprache (Klassisch), Wissen (Chemie), Wissen (Medizin), Wissen (Pflanzen), Zechen
Talente: Etikette (Gelehrte), Handwerksgeschick (Apotheker), Lesen & Schreiben, Zusammenmischen
Ausrüstung: Buch (leer), Heiltrank, Lederwams, Mörser und Stößel

⚒ Apotheker – Silber 1
Fähigkeiten: Charme, Feilschen, Klatsch, Sprache (Gildenzunge), Wahrnehmung, Wissen (Naturwissenschaft)
Talente: Etikette (Gildenmitglieder), Kriminell, Pharmazeut, Verhandlungsgenie
Ausrüstung: Gildenlizenz, Handwerkszeug

☠ Apotheker-Meister – Silber 3
Fähigkeiten: Anführen, Geheimzeichen (Gilde), Intuition, Nachforschen
Talente: Bücherwurm, Gerissenheit, Meisterhandwerker (Apotheker), Resistenz (Gift)
Ausrüstung: Buch (Apotheker), Lehrling, Werkstatt

⛊ Hofapotheker – Gold 1
Fähigkeiten: Einschüchtern, Reiten (Pferd)
Talente: Fachwissen (Apotheker), Kühler Kopf, Meisterhandwerker (Giftmischer), Scharfer Sinn (Geschmack)
Ausrüstung: Amtliche Genehmigung, Große Werkstatt

GELEHRTER

Halbling, Hochelf, Mensch, Waldelf, Zwerg

Du widmest dein Leben der Erlangung und Vertiefung von Wissen, wohin auch immer die Suche danach dich führen wird.

Gelehrte studieren meist an einer der höheren Lehranstalten der Alten Welt, unter denen die Universität von Altdorf als herausragend gilt. Die meisten spezialisieren sich auf ein oder zwei Fachgebiete und viele lernen grade genug, um irgendwo eine Anstellung zu finden oder um etwas zu haben, über das man in feiner Gesellschaft plaudern kann. Ärmere Gelehrte arbeiten als Schreiber und verlesen und verfassen Briefe und Schriftstücke, denn der Großteil der Bevölkerung des Imperiums kann weder lesen noch schreiben. Andere werden Hauslehrer und unterrichten die Kinder der Wohlhabenden.

Die begnadeten Meister ihrer Profession werden an die Universitäten geladen, um akademische Debatten zu führen und als Professoren hunderte von Studenten zu unterrichten. Zwerge und Elfen werden nur selten an Lehrinstitutionen des Imperiums beschäftigt, wobei man immer wieder Gelehrte dieser Völker trifft, die auf der Suche nach esoterischem Wissen das Imperium durchreisen.

„Keiner von uns hielt sonderlich viel von ihr. Der Hauptmann hatte sie in irgendeiner Bibliothek in Altdorf aufgelesen. Sosber hieß sie und sie blieb für sich selbst. Eigentlich hatte sie die Nase immer in irgendwelchen Büchern. Aber dann sind wir am Ende schließlich auf die Leichenreißer getroffen und während ich so manchen sogenannten Krieger rennen sah, blieb sie standhaft. Ihre sonst so leise Stimme klang hart wie Stahl, als sie uns sagte, wohin wir schlagen mussten. Nicht auf die Köpfe, wie man denken sollte, sondern auf die Körper. Eisen mag diese Biester gefällt haben, doch erst Wissen machte diesen Sieg möglich.“

– Oskar Reisdorf, Söldner

Arme Gelehrte, die keine Anstellung als Hauslehrer finden oder wollen, haben oft Schwierigkeiten, sich die notwendigen Mittel für ihre Studien zu beschaffen. Einige von ihnen durchsuchen die finsteren Winkel der Welt nach verlorenen Geheimnissen und uralten Schriften. Andere lassen sich von Abenteurern für Expeditionen anheuern, bei denen ihr Wissen praktische Anwendung findet.

Der Gelehrte ist eine nützliche Karriere mit Zugriff auf seltene Wissen-Fähigkeiten und für den SL ein guter Weg, den Spielern Informationen zukommen zu lassen. Wenn sie mit gesundem Menschenverstand gespielt werden, dann können sie ein gutes Gegengewicht zur Tendenz kriegerischer Karrieren darstellen, jedes Problem frontal und mit der Klinge anzugehen. Gelehrte können ihr Wissen zudem nutzen, um Rätsel zu lösen oder auf ungewöhnliche Strategien und Lösungswege zu kommen.

KARRIERESCHEMA DES GELEHRTEN

KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
			✝	⚒		⛊	✝	✝	💀

KARRIEREWEG

✝ Student – Messing 3
Fähigkeiten: Feilschen, Glücksspiel, Klatsch, Nachforschen, Sprache (Klassisch), Unterhalten (Erzählen), *Wissen (1 nach Wahl)*, Zechen
Talente: Gerissenheit, Lesen & Schreiben, Trunkenbold, Zahlengenie
Ausrüstung: Alkohol, Buch (je nach Wissen), Meinungen, Schreibzeug

⚒ Gelehrter – Silber 2
Fähigkeiten: Beruf (1 nach Wahl), Intuition, Kunst (Schreiben), Sprache (1 nach Wahl), Wahrnehmung, Wissen (1 nach Wahl)
Talente: Bücherwurm, Einnehmendes Wesen, Etikette (Gelehrte), Schnellleser
Ausrüstung: Zugang zu einer Bibliothek, Abschluss

💀 Dozent – Silber 5
Fähigkeiten: Einschüchtern, Sprache (1 nach Wahl), Unterhalten (Vorlesung), Wissen (1 nach Wahl)
Talente: Fachwissen (1 nach Wahl), Rhetorik, Sprachbegabung, Turm der Erinnerungen
Ausrüstung: Schreibtisch, Robe

⛊ Professor – Gold 1
Fähigkeiten: Unterhalten (Rhetorik), Wissen (1 nach Wahl)
Talente: Aufgeweckt, Fachwissen (1 nach Wahl), Magnum Opus, Meisterredner
Ausrüstung: Studierzimmer

MEDICUS

Halbling, Hochelf, Mensch, Zwerg

Du praktizierst die Kunst der Medizin und ringst darum, Leben zu retten, mit ruhiger Hand und stabilem Magen.

Medici studieren die Symptome eines Patienten und leiten dann die etablierte medizinische und chirurgische Behandlung ein. Die Kunst des Heilens mag alt und vielfach den elfischen Praktiken entliehen sein, doch als Wissenschaft ist die Medizin noch relativ neu und man begegnet ihr hier und dort noch immer mit Misstrauen. Dank der vielen Probleme, die das Imperium in der Vergangenheit mit Nekromantie hatte, und auch wegen der vom Kult des Morr verbreiteten Glaubensregeln, ist es verboten, Leichen zu studieren oder an ihnen zu üben. Dadurch ist es schwer, anatomisches Wissen und chirurgische Routine zu vermitteln. Zudem leidet die Reputation der Medizin noch immer an zahllosen Schwindlern, die ‚Universaltoniken' verkaufen, die mehr Schaden anrichten als Nutzen bringen. Medici lernen ihre Kunst an einer Universität oder als Lehrling eines Gilden-Medicus. Die billigste medizinische Hilfe ist bei Hinterhof-Medici zu bekommen, die man Bader nennt und deren Ausbildung oft wenig formal ist. Gute Chirurgen mit stabilem Magen werden gern von den Armeen der Provinzen rekrutiert, während die berühmtesten Medici exklusiv für reiche Kaufleute und den Adel arbeiten.

„Kommt zum Neuber, wenn es Glieder zu entfernen gibt. Ich nehme euch Arme in Sekunden ab! Ich säge so ruhig, dass du nicht mal aus dem Schlaf erwachst. Meine Arbeit ist so gut, dass man das fehlende Glied nicht mal vermisst!"

– Gotthard Neuber, Bader

„Hütet euch vor den Groschen-Doktern."

– Reikländisches Sprichwort, das vor billigen Ärzten warnt.

„Das sind allesamt Bastarde! Ich darf dir nicht mal einen ordentlichen Aderlass geben, ohne dass die sich aufregen. ‚Lizenzloses Praktizieren von Medizin', am Arsch! Ich weiß, dass du dir deren Dienste nicht leisten kannst, Liebes. Also, trink einfach diesen Tee hier, ja? Was? Nein, das ist nur Tee. Ganz bestimmt. Nur Tee. Und wenn du dich danach zufällig besser fühlen solltest, dann dankst du Shallya, in Ordnung?"

– Jana Palner, Teilzeit-Medizinerin

Die Zunftgebühren für Gilden-Medici sind berüchtigt, was manchen jungen Medicus ohne festen Patientenstamm dazu treibt, sich alternative Einkommensquellen zu suchen. Einige Medici suchen unentwegt nach besseren Behandlungsmethoden und neuer Medizin, was sie nicht selten weit von den Städten wegführt. Andere wollen ihr anatomisches Wissen erweitern, indem sie frische Wunden untersuchen und versorgen, und das macht man am besten, indem man mit Abenteurern reist.

KARRIERESCHEMA DES MEDICUS'

KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
				☠	⛊	✝	✝	✝	⚒

KARRIEREWEG

✝ Medicus-Lehrling – Messing 4
Fähigkeiten: Ausdauer, Bestechen, Besonnenheit, Fahren, Fingerfertigkeit, Klatsch, *Heilen*, Wahrnehmung
Talente: Betäubender Schlag, Bücherwurm, Feldscher, Lesen & Schreiben
Ausrüstung: Verbände, Heiltrank

⚒ Medicus – Silber 3
Fähigkeiten: Beruf (Bader), Charme, Feilschen, Sprache (Gildenzunge), Wissen (Anatomie), Wissen (Medizin)
Talente: Chirurgie, Etikette (Gildenmitglieder), Kriminell, Kühler Kopf
Ausrüstung: Buch (Medizin), Gildenlizenz, Handwerkszeug (Medizin)

☠ Doktor – Silber 5
Fähigkeiten: Anführen, Einschüchtern, Nachforschen, Zechen
Talente: Etikette (Gelehrte), Gerissenheit, Resistenz (Krankheit), Verletzender Schlag
Ausrüstung: Lehrling, Werkstatt (Medizin)

⛊ Hofarzt – Gold 1
Fähigkeiten: Artistik (Tanzen), Wissen (Adelige)
Talente: Etikette (Adelige), Fachwissen (Medizin), Geschickte Finger, Willensstärke
Ausrüstung: Höfische Gewandung, Ernennungsurkunde

MÖNCH
Mensch

Du hast dich dem Dienst an deiner Gottheit verschrieben und in Gelübden geschworen, dein Leben in ihrem Dienst zu verbringen.

Mönche und Nonnen sind Mitglieder religiöser Orden, die üblicherweise zurückgezogen in Abteien, Konventen oder Klöstern leben. Meist erheben sie sich schon vor der Sonne zum Morgengebet, ehe sie die Felder bestellen, die Kranken versorgen oder alte Manuskripte kopieren, um sie zu bewahren. Pilgereide lassen einige von ihnen durch das Imperium reisen, während andere Gelübde zum Dienst an der Allgemeinheit abgelegt haben und unter die Menschen gehen, um diesen spirituell beizustehen. Auch gläubige Einsiedler und die Hüter religiöser Schreine werden vom Volk des Imperiums als Nonnen oder Mönche bezeichnet. Viele Mönche erlernen wertvolle Handwerke wie die des Brauers, Kräuterkundigen oder Winzers. Äbte nutzen diese Fähigkeiten ihrer Untergebenen gern, um sich das Wohlwollen und die Zuwendungen des örtlichen Adels zu sichern. Die Führer besonders großer oder kriegerischer Orden können zu beachtlichem Einfluss gelangen, nicht nur im eigenen Kult, sondern auch im Bezug auf die Herrscher ihrer Provinz. Mehr über die Religionen und unterschiedlichen Orden findest du in **Kapitel 7: Religion und Glaube**.

„Sie kamen hierher und dachten, dass es leicht sein würde, ein paar arme, hilflose Brüder zu erschlagen und uns unsere Reliquien zu stehlen. Ich bitte Morr darum, nicht zu streng über die sieben Banditen zu richten, die wir heute bestatten, da Bruder Hildwin schon genug Leiden über sie gebracht hat.“
– Abt Ernst Halfhauser

„Kommt schnell! Die Prozession der Schwestern des Glaubens und der Keuschheit zieht gleich durch die Straßen. Ich will versuchen, ein paar Groschen zu ergattern, die von ihren Dornen abprallen. Das bringt Glück für das ganze Jahr!“
– Bengt, Altdorfer Straßenjunge

Wenn ein religiöser Orden schreckliche Geheimnisse oder die Fragmente einer Prophezeiung entdeckt, dann kann es sein, dass seine Führung handelt und Schwestern und Brüder auf Reisen schickt. Abteien, die an Pilgerstrecken liegen, werden ebenfalls häufig Ordensmitglieder ausschicken, um die Pilger zu beschützen, die entlang der heiligen Straßen durch das Imperium ziehen. Und dann gibt es da auch immer Brüder oder Schwestern, die die Welt durchwandern und sich dabei immer wieder in Abenteuer stürzen.

KARRIERESCHEMA DES MÖNCHS

KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
			⛊	☠		✝	✝	⚒	✝

KARRIEREWEG

✝ Novize – Messing 1
Fähigkeiten: Ausdauer, Besonnenheit, Beten, Heilen, Klatsch, Kunst (Kalligraphie), Unterhalten (Erzählen), *Wissen (Theologie)*
Talente: Genügsam, Lesen & Schreiben, Segen (1 nach Wahl), Schnorrer
Ausrüstung: Religiöses Symbol, Robe

⚒ Mönch – Messing 4
Fähigkeiten: Beruf (Brauer), Beruf (Kräuterkundiger), Beruf (Winzer), Charme, Nachforschen, Nahkampf (1 nach Wahl)
Talente: Anrufung (1 nach Wahl), Etikette (Gläubige), Feldscher, Heilige Visionen
Ausrüstung: Buch (Religion), religiöse Reliquie, Handwerkszeug (1 nach Wahl)

☠ Abt – Silber 2
Fähigkeiten: Anführen, Wahrnehmung, Wissen (Ort/Region), Wissen (Politik)
Talente: Beherzt, Fachwissen (Theologie), Hart im Nehmen, Resistenz (1 nach Wahl)
Ausrüstung: Abtei, Bibliothek (Theologie)

⛊ Generaloberer – Silber 5
Fähigkeiten: Sprache (1 nach Wahl), Wissen (1 nach Wahl)
Talente: Eiserner Wille, Gebieterisch, Reine Seele, Willensstärke
Ausrüstung: Religiöser Orden

PRIESTER

Mensch

Du verbreitest das Wort deiner Gottheit und kümmerst dich um die spirituellen Bedürfnisse des Volkes.

Priester stehen den Gemeinden der Gläubigen in der Alten Welt vor. Viele tun dies von einem bestimmten Tempel aus. Andere wandern umher und versuchen so, Gläubige zu erreichen, die keinen festen Tempel besuchen können oder wollen. Man erwartet von ihnen, die Ideale ihrer Religion zu verkörpern, wobei diese höchst unterschiedlich sein können, abhängig von ihrem Gott. Hohepriester stehen Tempeln vor und beaufsichtigen die dortigen Laien und Geistlichen. Genau wie Lektoren werden auch sie häufig von den Herrschenden um Rat gebeten und sind nicht selten feste Größen in der lokalen Politik. Die Priester haben vielfältige Pflichten, die stets von ihrem Gott abhängen. Priester des Manann segnen zum Beispiel neue Schiffe, während die Priesterinnen der Shallya die Kranken und Verwundeten versorgen. In ihrer Gesamtheit decken die Kulte so nahezu jeden Lebensbereich im Imperium ab. Mehr über die Religionen und unterschiedlichen Orden findest du in **Kapitel 7: Religion und Glaube**.

KARRIERESCHEMA DES PRIESTERS

KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
			✝	⛊	✝		☠	✝	⚒

KARRIEREWEG

✝ Initiat – Messing 2
Fähigkeiten: Athletik, Ausdauer, Besonnenheit, *Beten*, Intuition, Nachforschen, Wissen (Theologie), Wahrnehmung
Talente: Einnehmendes Wesen, Heilige Visionen, Lesen & Schreiben, Segen (1 nach Wahl)
Ausrüstung: Religiöses Symbol, Robe

⚒ Priester – Silber 1
Fähigkeiten: Charme, Einschüchtern, Heilen, Klatsch, Nahkampf (Standard), Unterhalten (Erzählen)
Talente: Anrufung (1 nach Wahl), Bücherwurm, Etikette (Gläubige), Redeschwall
Ausrüstung: Buch (Religion), Zeremonienrobe

☠ Hohepriester – Gold 1
Fähigkeiten: Anführen, Kunst (Schreiben), Unterhalten (Reden halten), Wissen (Heraldik)
Talente: Hass (1 nach Wahl), Leidenschaftlicher Eifer, Scharfer Sinn (1 nach Wahl), Willensstärke
Ausrüstung: Robe (mit Qualität), Religiöse Reliquie, untergeordnete Priester, Tempel

⛊ Lektor – Gold 2
Fähigkeiten: Sprache (1 nach Wahl), Wissen (Politik)
Talente: Fachwissen (Theologie), Meisterredner, Reine Seele, Resistenz (1 nach Wahl)
Ausrüstung: Bibliothek (Theologie), untergeordnete Hohepriester

„Wenn es um klugen Rat geht, suche ich einen Priester der Verena. Für alles andere wende ich mich an einen Priester des Ranald."

– Werner Losch, Kaufmann

„Die Shallyanerin, die selbst kaum mehr als ein Kind war, hat einfach die Stirn meines kleinen Anton berührt, etwas geflüstert und dann hörte das Schreien auf. Er hat mich angelächelt, zum ersten Mal seit Tagen. Das werde ich nie vergessen. Oh, er starb bald danach, aber ohne Schmerzen. Ohne Schmerzen."

– Sabine Schmidt, Fischhändlerin

„So höret, denn es gibt nichts zu fürchten. Die Hexennacht kommt jedes Jahr. Wir müssen nur den Herrn des Todes darum anflehen, uns zu beschützen. Also kommt in der Mitternachtsstunde zu mir und wir rufen gemeinsam MORR! MORR! MORR!"

– Vater Wilhelm Abgott, Priester des Morr

Einige in Tempeln lebende Priester suchen gern nach Anlässen, die Reisen rechtfertigen. Wenn Mitglieder der Gemeinde Verstörendes zu berichten haben, kann es nötig werden, dem selbst nachzugehen. Nicht wenige Hohepriester haben mit der Zeit das Gefühl, sich durch ihre administrativen Aufgaben zu weit von dem einfachen Leben inmitten des Volkes entfernt zu haben, das sie zu Beginn ihrer Zeit im Kult führten, weshalb sie sich auf lange Pilgerreisen begeben.

TECHNICUS

Halbling, Mensch, Zwerg

Du erschaffst Maschinen und Konstruktionen, die ebenso nützlich wie bizarr und allzu oft auch reichlich tödlich sind.

Technici entwerfen und bauen mechanische Gerätschaften oder so komplexe Strukturen wie Brücken, Kanäle oder Festungsanlagen. Die meisten wurden formell ausgebildet, sei es bei der Gilde der Zwergenmaschinisten oder an solch fortschrittlichen Einrichtungen wie der Imperialen Technicusakademie zu Altdorf, doch auch Autodidakten sind nichts Unbekanntes. Menschliche Technici schätzen Innovation und Entdeckungen, während die Maschinisten der Zwerge eher auf traditionelle und erprobte Entwürfe setzen, die von Generation zu Generation weitergegeben wurden. Im Bergbau können Technici lukrative Anstellungen finden, genau wie in den Armeen des Imperiums, in denen sie zur Wartung von Kriegsmaschinen, als leitende Mineure oder beim Bau von Behelfsbrücken eingesetzt werden. Meistertechnici sind häufig mit der Aufsicht über ambitionierte Großprojekte betraut, während Hoftechnici die vertrauenswürdigsten Mitglieder ihrer Zunft sind. An ihnen ist es, solch prestigeträchtige imperiale Aufgaben wie die Konstruktion der Dampfradschleusen zu übernehmen, mittels derer die Reisezeiten auf den Kanälen des Vorberglandes revolutioniert wurden.

„Was es macht? Nun, es soll das Huhn dort rupfen, Kleinnase. Halte besser Abstand!“
– Wolfgang Kugelschreiber, Erfinder

„Meistertechnicus Volker von Meinkopt fand seine Inspiration, als er dabei zusah, wie Studenten der Imperialen Artillerieschule eine Kanone nachluden. Dabei hatte er eine Vision. Mehr Läufe bedeuten mehr Schüsse, bedeuten größere Tödlichkeit. Schon bald stellte er die erste Bündelmuskete vor, 'Von Meinkopts wirbelnde Kavalkade des Todes', gefolgt von der ersten Bündelpistole 'Von Meinkopts federgetriebener Pulvermechanismus zur Entfesselung eines schädlichen Bleihagels'. Da er sich aber nicht auf seinen Lorbeeren ausruhen wollte, erschuf er dann auch noch die enorme neunläufige Höllenfeuer-Salvenkanone, die für den Feind absolut tödlich ist, ebenso wie für manch eine Geschützbesatzung.“
– aus »Große Technici des Imperiums«,
von Freifrau Theodora von Holzenauer,
Technicus und Schriftstellerin

Einige Technici lockt es in die alten Wehrstädte der Zwerge, um diese heute meist verlassenen Orte zu erkunden, denn in diesen schlummern so manche alten Geheimnisse der alten Baumeister. Jene, die sich in die Tiefen wagen, finden mitunter jahrtausendealte Wunderdinge, die nicht selten von Goblins oder Skaven für deren eigene ruchlose Belange missbraucht wurden. Ebenso bemerkenswert sind die steinernen Himmelsbrücken, die sich über die Wehrstädten erstrecken, und von denen manche meilenweit reichen. Sie sind wahre Meisterwerke vergangener Baukunst, die einst die blühenden Zwergenansiedlungen mit den Höfen und Festungen ihres Umlandes verbanden.

KARRIERESCHEMA DES TECHNICUS'

KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
	✝		☠	⚒		✝	✝	⛊	

KARRIEREWEG

✝ Technicus-Student – Messing 4
Fähigkeiten: Ausdauer, *Beruf (Technicus)*, Besonnenheit, Fernkampf (Schießpulver), Sprache (Klassisch), Wissen (Technicus), Wahrnehmung, Zechen
Talente: Bastler, Lesen & Schreiben, Künstlerisch, Pulverschütze
Ausrüstung: Buch (Technicus), Hammer und Eisenbolzen

⚒ Technicus – Silber 2
Fähigkeiten: Ausweichen, Fahren, Fernkampf (Technicus), Nachforschen, Navigation, Sprache (Gildenzunge)
Talente: Etikette (Gildenmitglieder), Handwerksgeschick (Technicus), Meisterschütze, Richtungssinn
Ausrüstung: Gildenlizenz, Handwerkszeug

☠ Meistertechnicus – Silber 4
Fähigkeiten: Anführen, Geheimzeichen (Gilde), Reiten (Pferd), Sprache (Khazalid)
Talente: Distanzschütze, Etikette (Gelehrte), Meisterhandwerker (Technicus), Zahlengenie
Ausrüstung: Werkstatt

⛊ Hoftechnicus – Gold 2
Fähigkeiten: Sprache (1 nach Wahl), Wissen (1 nach Wahl)
Talente: Fachwissen (Technicus), Magnum Opus, Schnelles Nachladen, Unerschütterlich
Ausrüstung: Gildenlizenz, Bibliothek (Technicus), Handwerkszeug (Technicus, mit Qualität), Große Werkstatt (Technicus)

ZAUBERER

Hochelf, Mensch, Waldelf

Du bändigst mächtige und gefährliche Magie, doch obwohl du dies auf legale Weise tust, misstrauen dir die Bewohner des Imperiums und fürchten dich.

Zauberer kanalisieren die acht ‚Winde der Magie', die nur die Magiekundigen zu sehen vermögen, und formen daraus machtvolle Zauber. Um in legaler Weise im Imperium Magie wirken zu dürfen, muss ein Mensch die Edikte der Imperialen Magie befolgen und zu einem der acht Magischen Orden gehören, deren Akademien sich in Altdorf befinden. Jeder dieser Orden widmet sich exklusiv der Nutzung eines der magischen Winde, da Magister nur einen davon sicher beherrschen können. Nach ihrem Abschluss dürfen sich Absolventen Magister oder Magistra nennen und dem Imperium dienen. Die Magister studieren und praktizieren danach eigenverantwortlich, wobei sie ihre Magie laut der Edikte der Imperialen Magie außerhalb der Akademien nur zur Verteidigung des eigenen Lebens oder im Kampf gegen die Feinde des Imperiums einsetzen dürfen. Viele Magister schließen sich den Heeren der Provinzen an. Zwar begegnet man ihnen auch dort mit Misstrauen, doch niemand kann bestreiten, dass sie auf dem Schlachtfeld äußerst effektiv sind.

„Mir ist egal, was sie für Versprechungen machen oder zu welchem Orden sie gehören. Sie sind allesamt gefährliche Abscheulichkeiten! Ich werde mich weiter dafür einsetzen, sie allesamt im Namen Sigmars zu vernichten, zu unser aller Schutz."

- Reikhardt Mair, Hexenjäger

Viele Magister verlassen die Akademie ihres Ordens mit hohen Schulden, denn ihre Ausbildung war häufig teuer. Diese Zauberer sind häufig bemüht, möglichst rasch Anstellung zu finden, oder sie versuchen sich an Abenteuern zu Land oder zur See, in der Hoffnung, ihr Glück zu machen und seltene Relikte, Artefakte oder verloren geglaubte Folianten mit magischem Wissen zu finden. Gerade junge Zauberer sind häufig bestrebt, bei Reisen im Imperium ihre Fähigkeiten zu erproben und dabei jede Gefahr zur Strecke zu bringen, die die Bewohner eines Ortes bedrohen mag.

Zauberer sind als Charaktere ideal geeignet, um einer Gruppe etwas mehr Feuerkraft zu geben. Doch es kann für neue Spieler abschreckend wirken, sich zusätzlich mit den Regeln für Zauberei beschäftigen zu müssen. Daher sollte es dem SL bewusst sein, dass solche Spieler am Anfang ein wenig zusätzliche Unterstützung brauchen können, damit sichergestellt ist, dass sie die Regeln richtig verstehen und alle Spaß daran haben. Du wählst deinen Wind, wenn du das Talent *Arkane Magie* erwirbst. Mehr zum Thema Zauberei findest du in **Kapitel 8: Magie**.

KARRIERESCHEMA DES ZAUBERERS

KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
✝				☠	⚒		✝	✝	⛊

KARRIEREWEG

✝ Zauberlehrling – Messing 3
Fähigkeiten: Ausweichen, Intuition, Kanalisieren (1 Wind), Nahkampf (Standard), Nahkampf (Stangenwaffe), *Sprache (Magick)*, Wissen (Magie), Wahrnehmung
Talente: Äthergespür, Lesen & Schreiben, Niedere Magie, Zweites Gesicht
Ausrüstung: Grimoire, Kampfstab

⚒ Zauberer – Silber 3
Fähigkeiten: Besonnenheit, Charme, Einschüchtern, Klatsch, Sprache (Schlachtenzunge), Sprache (1 nach Wahl)
Talente: Arkane Magie (1 Arkane Lehre), Artefakt spüren, Flinke Finger, Sechster Sinn
Ausrüstung: Magielizenz

☠ Meisterzauberer – Gold 1
Fähigkeiten: Reiten (Pferd), Tierpflege, Schätzen, Wissen (Kriegsführung)
Talente: Bedrohlich, Beidhändiger Angriff, Instinktive Aussprache, Magiegespür
Ausrüstung: Lehrling, Leichtes Schlachtross, Magischer Gegenstand

⛊ Erzmagier – Gold 2
Fähigkeiten: Sprache (1 nach Wahl), Wissen (1 nach Wahl)
Talente: Beängstigend, Eiserner Wille, Kampfsinn, Kampfzauberer
Ausrüstung: Lehrling, Bibliothek (Magie), Werkstatt (Magie)

AGITATOR

Halbling, Mensch, Zwerg

Du bist charismatisch, eloquent und trotzt im Kampf um deine Sache der unterdrückerischen Obrigkeit.

Agitatoren engagieren sich in politischen Belangen, sei es durch Flugblätter, das Organisieren von Protesten oder öffentliche Reden. Sie sichern sich die Unterstützung der Armen und Entrechteten und müssen dabei nicht selten darauf achten, nicht zu viel Aufmerksamkeit seitens jener auf sich zu ziehen, denen an der Bewahrung der etablierten Traditionen gelegen ist, seien es auch Sigmariten oder Zwerge. Die gefährlichsten Agitatoren sind jene, die sich in den Dörfern, Städten und Provinzen des Imperiums gegen die Herrschaft des Adels auflehnen. Pamphleteverteiler nageln Flugblätter an öffentliche Anschlagbretter oder verteilen sie auf Marktplätzen, wobei diejenigen, an die diese gerichtet sind, in der Regel gar nicht lesen können.

Religiöse Agitatoren haben oft ein gutes Leben als Straßenprediger, indem sie sich die Spenden der Frommen sichern und ein Gefolge aus Zeloten und Flagellanten anziehen. Agitatoren, die lange genug am Leben bleiben, um Demagogen zu werden, finden häufig einflussreiche Gönner, die aus dem Hintergrund heraus agieren und ihre ganz eigenen Motive haben.

„ALTDORF DEN ALTDORFERN, MIDDENLÄNDER RAUS!“
- Pamphlet auf der Straße der Hundert Tavernen, Altdorf

„Merkt Euch meine Worte: Wenn Ihr Agenten des Schicksalswebers ausmerzen wollt, dann sucht die Krawallmacher auf den Straßen. Sie können dem einfach nicht widerstehen. Früher oder später kommen sie dort immer ans Licht.“
– Adrian von Hoven, Priester-Hauptmann,
Orden des Flammenden Herzens

Altdorf ist auf geradezu legendäre Weise für seinen dichten Nebel und die Unruhen berüchtigt. Das mag daran liegen, dass Altdorf die gegenwärtige Hauptstadt ist, doch vielleicht liegt es auch an der Akademie des Grauen Ordens, die den tückischen *Ulgu*, den Grauen Wind der Magie, in die Stadt zieht. So oder so, sobald der Nebel von den Reikniederungen in die Stadt wabert, erhebt sich der Pöbel in den Straßen. Und wehe dem Wachmann, der ohne Rückendeckung versucht, jene zum Verstummen zu bringen, die von ihrem Recht gehört zu werden Gebrauch machen.

KARRIERESCHEMA DES AGITATORS

KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
☠	✝			⛊	⚒		✝		✝

KARRIEREWEG

✝ Pamphleteverteiler – Messing 1
Fähigkeiten: Beruf (Drucker), Bestechen, *Charme*, Kunst (Schreiben), Feilschen, Klatsch, Wissen (Politik), Zechen
Talente: Gesellig, Lesen & Schreiben, Redeschwall, Schnorrer
Ausrüstung: Schreibzeug, Hammer und Nägel, Stapel Pamphlete

⚒ Agitator – Messing 2
Fähigkeiten: Anführen, Ausweichen, Besonnenheit, Glücksspiel, Intuition, Unterhalten (Erzählen)
Talente: Leidenschaftlicher Eifer, Rhetorik, Straßenkatze, Wortgewandt
Ausrüstung: Gambeson

☠ Aufwiegler – Messing 3
Fähigkeiten: Athletik, Einschüchtern, Nahkampf (Waffenlos), Wahrnehmung
Talente: Doppelzüngig, Fliehen, Flinkes Ausweichen, Schmutzig kämpfen
Ausrüstung: Handwaffe, Pamphleteverteiler

⛊ Demagoge – Messing 5
Fähigkeiten: Reiten (Pferd), Wissen (Heraldik)
Talente: Einnehmendes Wesen, Etikette (1 nach Wahl), Intrigant, Meisterredner
Ausrüstung: 3 Pamphletverteiler, Gönner, Druckerpresse, Beeindruckender Hut

BETTLER

Halbling, Mensch, Zwerg

Du bist ein gewitzter Überlebenskünstler, der von der Mildtätigkeit anderer lebt, indem du Überredungskraft und Charme einsetzt.

Das ländliche Gerücht, dass die Straßen Altdorfs mit Gold gepflastert seien, muss einem Bettler wie der blanke Hohn erscheinen. Sie leben von der Barmherzigkeit Fremder und wühlen im Dreck und Müll des städtischen Lebens. Wohlhabende Bürger werfen gern ein paar Groschen, wenn sie danach ihre Ruhe haben. Das Gesetz bietet solchen Habenichtsen nur wenig Schutz, und die Wache hegt keinerlei Sympathie für Gammler.

Hungerleider landen oft als Waisen auf der Straße oder haben ihr bisheriges Leben in Armenhäusern verbracht. Sobald sie die Grundlagen des Schnorrens erlernt haben, vervollkommnen sie ihre Technik gern durch mitleiderregende Verkleidungen und rührselige Geschichten. Andere Hungerleider sind nicht arbeitslos, sondern gehen Arbeiten am untersten Ende der gesellschaftlichen Leiter nach, sei es als Dungsammler, Abdecker oder Lumpensammler.

KARRIERESCHEMA DES BETTLERS

KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
☠			✝	⛊	✝			⚒	✝

KARRIEREWEG

✝ **Hungerleider – Messing 0**
Fähigkeiten: Athletik, Ausdauer, Ausweichen, Besonnenheit, *Charme*, Intuition, Schleichen (Stadt), Zechen
Talente: Genügsam, Resistenz (Krankheit), Schnorrer, Unverwüstlich
Ausrüstung: Decke (ärmliche Qualität), Becher

⚒ **Bettler – Messing 2**
Fähigkeiten: Feilschen, Fingerfertigkeit, Klatsch, Unterhalten (Schauspielerei), Unterhalten (1 nach Wahl), Wahrnehmung
Talente: Etikette (Kriminelle), Kriminell, Straßenkatze, Unauffällig
Ausrüstung: Krücke, Schale

☠ **Meisterbettler – Messing 4**
Fähigkeiten: Anführen, Geheimzeichen (Vagabunden), Tiere bezirzen, Wissen (Ort/Region)
Talente: Flinkes Ausweichen, Redeschwall, Robustheit, Schmutzig kämpfen
Ausrüstung: Verkleidungsset, Versteck, Hungerleider-Gefolge

⛊ **König der Bettler – Silber 2**
Fähigkeiten: Bestechen, Einschüchtern
Talente: Doppelzüngig, Einnehmendes Wesen, Furchtlosigkeit (Wächter), Halbweltgröße
Ausrüstung: Unterschlupf, großes Gefolge aus Bettlern

„Bitte, werte Frau, ich flehe Euch doch nur um genug an, um mir heute Abend ein Brot kaufen zu können. Schon ein Groschen würde reichen – Gutbäck verkauft auch Brot vom Vortag."

– Elsie, Halbling-Bettlerin

„Ich habe mein Bein in der Schlacht von Bögenwasser verloren. Die Hände wurden mir beide von einem Squig abgebissen, als unsere Patrouille nahe Bögenau in einen Goblin-Hinterhalt geriet. Ich habe alles gegeben, um das Reikland und den Imperator zu beschützen."

– Klaas, alter Veteran

„Du kannst nächste Woche den Königsplatz haben. Dafür brauche ich dich heute laut und schmutzig auf der Luitpoldstraße. Warum? Danach frag' besser nicht. Du musst nur wissen, dass die Schlitzer die Wache dort abgelenkt haben wollen. Ich habe es mir zum geschäftlichen Prinzip gemacht, die Schlitzer nicht zu verärgern, und wenn du eine lange und erfolgreiche Karriere haben willst, dann solltest du dir daran ein Beispiel nehmen."

– „Der Kaiser", König der Bettler von Altdorf

Von ganz unten gibt es nur einen Weg, nämlich den nach oben. Viele Bettler werden bereitwillig jede Gelegenheit nutzen, die Gosse hinter sich zu lassen und sich in Abenteuer zu stürzen, solang man sie dabei nicht nur als billiges Kanonenfutter benutzt. Wer sich keinen Ortskundigen leisten kann, der wird vielleicht einen Bettler anheuern, denn dessen Kenntnisse sind besonders dann nützlich, wenn man Gasthäuser meiden muss oder selbst kaum genug Geld für Essen und Unterkunft hat. Zudem kann man als Bettler eigentlich überall arbeiten und immer zu seinem alten Leben zurückkehren.

ERMITTLER

Halbling, Hochelf, Mensch, Zwerg

Aufmerksam und misstrauisch stößt du tief bis in das Herz jedes Verbrechens vor und findest Antworten.

Die meisten Ermittler gehen Fällen von gestohlenem Eigentum, verschwundenen Personen oder Morden nach, doch es gibt auch solche, die Geschichten für die neuerdings aufkommenden Nachrichtenblätter recherchieren oder denen es nur darum geht, Leute zu erpressen und Schweigegeld zu kassieren. Die Arbeit eines Ermittlers umfasst Spurenlesen, Kreuzverhöre, Deduktion und, sollte es nötig sein, Einbruch. Während sich säkulare Ermittler, die für Institutionen wie die Wache oder ein Handelshaus arbeiten, häufig am Rande der Legalität bewegen, folgen religiöse Ermittler – die meist für die Kulte Sigmars oder Verenas arbeiten – strikteren ethischen Regeln.

Erfahrene Ermittler inszenieren sich gern als geradezu übermenschliche Deduktions-Künstler, denen kein Detail entgeht, um ihr Ansehen zu steigern. Während sich Meisterermittler dabei mit Fähigkeiten schmücken müssen, die angeblich nicht erlernbar sind, sind bekannte Detektive bereits so berühmt, dass sie Aufträge aus allen Winkeln der Alten Welt angeboten bekommen.

„Ich bedauere es, Euch mitteilen zu müssen, dass Euer Ehemann in Frau Kohls Gemüsegarten begraben liegt, gleich unter den Steckrüben. Das macht dann 6 Schillinge und 4 Groschen, bitte."

– Shierin Findlicht, Elfen-Schnüffler

„Aufgrund dieser gesplitterten Tür deduziere ich, dass der Dieb die Hilfe einer sehr großen Kreatur hatte. Allerdings wäre eine solche Kreatur wohl kaum die enge Stiege emporgekommen. Damit bleiben nur zwei mögliche Schlüsse. Entweder hat sie sich einfach so aus dem Nichts materialisiert oder unser Dieb ist ein Gestaltwandler …"

– Zavant Konniger, „Seher-Detektiv"

„Wie Ihr sischerlisch wisst, bin isch der Welt größter Detektiv. Ihr 'abt doch gewiss schon von Alphonse ge'ört? Nischt?"

– Alphonse Hercules des Gascoigne, kleinwüchsiger bretonischer Detektiv

Ermittler werden gelegentlich mit der Aufklärung von Mysterien betraut, die viel zu gefährlich sind, um ihnen allein nachzugehen, was zur informellen Gründung einer Abenteurergruppe führen kann. Selbstverständlich liegt es dabei allzu oft in der Natur von Mysterien, dass sie auf die Spur weiterer Mysterien führen. Ermittler können sich auf diese Weise ein festes Einkommen sichern, vorausgesetzt, dass ihre Kunden auch für die Aufklärung aller Folgegeheimnisse zu zahlen bereit sind.

KARRIERESCHEMA DES ERMITTLERS

KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
				✝	✝	☠	✝	⛊	⚒

KARRIEREWEG

✝ Schnüffler – Silber 1
Fähigkeiten: Besonnenheit, Charme, Intuition, Klatsch, Klettern, Schleichen (Stadt), Spurenlesen, *Wahrnehmung*
Talente: Aufgeweckt, Lesen & Schreiben, Straßenkatze, Unauffällig
Ausrüstung: Laterne, Lampenöl, Notizbuch, Feder und Tinte

⚒ Ermittler – Silber 2
Fähigkeiten: Ausweichen, Fingerfertigkeit, Nahkampf (Waffenlos), Schlösser öffnen, Wissen (Gesetze), Zechen
Talente: Beharrlich, Gerissenheit, Etikette (1 nach Wahl), Schatten
Ausrüstung: Gambeson, Handwaffe, Lupe, Dietrich

☠ Meisterermittler – Silber 3
Fähigkeiten: Anführen, Bestechen, Schätzen, Wissen (1 nach Wahl)
Talente: Bücherwurm, Einnehmendes Wesen, Sechster Sinn, Türentreter
Ausrüstung: Assistent, Büro

⛊ Detektiv – Silber 5
Fähigkeiten: Einschüchtern, Wissen (1 nach Wahl)
Talente: Fachwissen (1 nach Wahl), Scharfer Sinn (1 nach Wahl), Schnellleser, Turm der Erinnerungen
Ausrüstung: Netzwerk von Informanten, Fernrohr

HANDWERKER

Halbling, Hochelf, Mensch, Waldelf, Zwerg

Du bist ein fähiger Handwerker, der stolz auf seine Werke sein kann, und arbeitest für den Verkauf oder auf Bestellung.

Handwerker stellen Güter her, wobei die Spanne von so Alltäglichem wie dem, was Bäcker und Kerzenzieher verkaufen, bis zu Waffen und Flussboten reicht, die von Schmieden und Bootsbauern gefertigt werden. In den großen Städten des Imperiums gibt es Gilden, um die örtlichen Handwerker vor ungelernter Konkurrenz zu schützen, denn es kann für Handwerker existenzbedrohend sein, wenn sie von Leuten unterboten werden, die schlechte Arbeit abliefern. Gildenhandwerker achten auch stets strikt auf Einhaltung der Qualitätsstandards, und wer diese nicht erfüllen kann oder will, der wird abgemahnt und erhält schlussendlich ein örtliches Berufsverbot.

Handwerker arbeiten für alle gesellschaftlichen Schichten und sie produzieren Dinge nicht nur, sondern reparieren sie auch. Sie werden von der Marine beschäftigt, um deren Schiffe in Stand zu halten, arbeiten für die Armeen der Provinzen, um deren Kriegsmaschinen zu warten oder Feldbefestigungen anzulegen und sie werden von den Kaufmannshäusern beschäftigt, um wertvolle Rohstoffe in noch wertvollere Handelswaren zu verwandeln.

„Es tut mir leid, Herrin, doch die Schuhe sind alle weg! Ich habe letzte Nacht vergessen, ein Schälchen Milch hinauszustellen. Der Kobold muss sie gestohlen haben."

– Wiebke, Schuhmacherlehrling und Diebin

„Mein Junge, was du verstehen musst ist, dass Wein aus Wurtbad einen guten Ruf hat. Diese Flasche sieht aus, als hätte man sie mit dem Lauf einer Hochland-Langbüchse geblasen. Das ist einfach inakzeptabel."

– Frau Vitrearius, Meisterin der Glasbläsergilde

Handwerkerlehrlinge gehen oft auf die Walz oder werden zu anderen Handwerksmeistern in andere Städte geschickt, um bei diesen zu lernen. Der in den Gilden verbreitete Zwang zur Perfektion treibt zudem viele junge Handwerker dazu, sich nach lukrativen Alternativen umzusehen, was nicht wenige zur Marine oder dem Heer führt.

Zwergengilden nehmen üblicherweise keine Menschen auf, während es Zwergen in der Regel gestattet wird, ihrem Handwerk auch ohne Mitgliedschaft in einer menschlichen Gilde nachzugehen. Das führt nicht selten zu Konflikten, denn die Gilden schätzen fähige Konkurrenten nicht sonderlich. Halblinge sind nicht so eigenbrötlerisch und schließen sich meist bereitwillig menschlichen Gilden an. Elfen haben keine Handwerkergilden. Vermutlich könnten sie sich einer menschlichen anschließen, doch es ist unwahrscheinlich, dass sie sich dazu herablassen würden.

KARRIERESCHEMA DES HANDWERKERS

KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
		✝	✝			✝	⛊	💀	⚒

KARRIEREWEG

✝ Handwerkerlehrling – Messing 2
Fähigkeiten: Ausdauer, Ausweichen, Athletik, *Beruf (1 nach Wahl)*, Besonnenheit, Schätzen, Schleichen (Stadt), Zechen
Talente: Handwerksgeschick (1 nach Wahl), Künstlerisch, Sehr stark, Starker Rücken
Ausrüstung: Kreide, Lederwams, W10 Lappen

⚒ Handwerker – Silber 1
Fähigkeiten: Charme, Feilschen, Klatsch, Sprache (Gildenzunge), Wahrnehmung, Wissen (Ort/Region)
Talente: Etikette (Gildenmitglieder), Geschickte Finger, Stämmig, Verhandlungsgenie
Ausrüstung: Gildenlizenz, Handwerkszeug

💀 Meisterhandwerker – Silber 3
Fähigkeiten: Anführen, Geheimzeichen (Gilde), Intuition, Nachforschen
Talente: Bastler, Lesen & Schreiben, Meisterhandwerker (1 nach Wahl), Scharfer Sinn (Geschmack *oder* Tastsinn)
Ausrüstung: Lehrling, Werkstatt

⛊ Gildenmeister – Gold 1
Fähigkeiten: Bestechen, Einschüchtern
Talente: Intrigant, Magnum Opus, Rhetorik, Schmierer
Ausrüstung: Gilde, Kleidung (mit Qualität)

KAUFMANN

Halbling, Hochelf, Mensch, Zwerg

Du bist gewitzt und hast ein Händchen für Geld. Indem du günstig zukaufst und teuer verkaufst, machst du mehr Geld, als die meisten in ihrem Leben je sehen werden.

Die meisten Kaufleute handeln mit gewöhnlichen Gütern, wie Alkohol, Textilien, Holzarbeiten und Töpferwaren. Die Ambitionierten wagen es auch mit exotischen Materialien wie Zwergenstahl oder Gewürzen aus dem fernen Osten, die höhere Gewinne abwerfen. Dies erfordert aber auch gute Kontakte in ferne Lande und birgt riskante Transportwege. In den meisten Städten dürfen Kaufleute nur verkaufen, wenn sie die Lizenz der örtlichen Kaufmannsgilde haben (und dieser einen Anteil zahlen). Solche Gilden sind mächtige Institutionen, die in ihrer Macht mit den Adelshöfen rivalisieren. Lokale Geschäfte werden meist von kleinen Händlern betrieben, die den Warenverkehr zwischen abgelegenen Dörfern und kleinen Städten organisieren.

Händler können Gilden beitreten, indem sie als Juniorpartner Lehrlinge von Meisterhändlern werden. Die mächtigen Handelsfürsten besitzen Lagerhäuser und Kontore in mehreren Städten und kommen in ihrem Stand niederen Adeligen gleich. Zusätzlich zum Handel betätigen sich manche Kaufleute auch als Bankiers, Geldverleiher oder Investoren.

„Wenn Nuln einen Handelskrieg will, dann soll es ihn haben. Ich werde dafür sorgen lassen, dass der Fluss blockiert wird und die Steuern auf Kanonen steigen, immerhin schuldet mir der Imperator noch ein paar Gefallen …“

– Leo van Haagen, Marienburger Handelsfürst

„Wie ich zur Millionärin wurde? Nun, ich war ein kleines Mädchen, das nur einen Groschen besaß. Ich ging zu einem örtlichen Bauern und kaufte Äpfel. Dann ging ich zum Markt und verkaufte die Äpfel für zwei Groschen. Am nächsten Tag kaufte ich beim Bauern die doppelte Menge Äpfel, lief wieder zum Markt und verkaufte sie für vier Groschen. Und so ging es weiter, jeden Tag; ich lief zum Bauern und kaufte Äpfel, trug sie zum Markt und verkaufte sie mit Profit. Und als ich dann fünfundzwanzig Jahre alt war, da starb mein Großvater und hinterließ mir eine Million Kronen.“

– Johanna Sainzburg, Obstmagnatin

Manche Kaufleute haben viel mit Abenteurern zu tun und heuern lieber diese an, als sich auf professionelle Karawanenwächter zu verlassen. Abenteurer sind meist anpassungsfähig und unternehmungslustig, was sie zu idealen Kandidaten für die Partnerschaft mit einem Handelshaus macht, denn über sie kommen Kaufleute an alle Arten nützlicher Bekanntschaften und Kontakte.

KARRIERESCHEMA DES KAUFMANNS

KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
⛊				💀	✝		⚒	✝	✝

KARRIEREWEG

✝ Händler – Silber 2
Fähigkeiten: Bestechen, Charme, Fahren, Glücksspiel, *Feilschen*, Klatsch, Tierpflege, Zechen
Talente: Einnehmendes Wesen, Lesen & Schreiben, Redeschwall, Verhandlungsgenie
Ausrüstung: Abakus, Maultier und Karren, Wagenplane aus Leinwand, 3W10 *S*

⚒ Kaufmann – Silber 5
Fähigkeiten: Intuition, Schätzen, Sprache (1 nach Wahl), Sprache (Gildenzunge), Wahrnehmung, Wissen (Ort/Region)
Talente: Etikette (Gildenmitglieder), Gerissenheit, Schmierer, Unterschlagen
Ausrüstung: Flussboot *oder* 2 Wagen, Gildenlizenz, 20 *GK*

💀 Meisterhändler – Gold 1
Fähigkeiten: Besonnenheit, Geheimzeichen (Gilde), Navigation, Sprache (Klassisch)
Talente: Aufgeweckt, Doppelzüngig, Etikette (1 nach Wahl), Numismatiker
Ausrüstung: Stadthaus mit Dienern, Lagerhaus, 100 *GK*

⛊ Handelsfürst – Gold 3
Fähigkeiten: Einschüchtern, Wissen (1 nach Wahl)
Talente: Eiserner Wille, Glückspilz, Intrigant, Wohlhabend
Ausrüstung: Kleidung (mit Qualität), 2 Flussboote *oder* 4 Wagen, großes Anwesen in der Stadt, 2 Lagerhäuser, 1000 *GK*

RATTENFÄNGER

Halbling, Mensch, Zwerg

Du bewahrst die Zivilisation davor, von Ungeziefer überrannt zu werden, und hast dabei einzig die Hilfe deines treuen Hundes.

Rattenfänger patrouillieren in jeder Stadt des Reiches, und das aus gutem Grund. Die Straßen des Imperiums sind mit Essensresten und Unrat bedeckt, was sie zum idealen Nährboden für Ungeziefer macht. Rattenfänger bestreiten ihren Lebensunterhalt mit dem Töten dieser Ratten, säubern Keller von deren Nestern und wagen sich in die berüchtigten Kanalsysteme unter den imperialen Städten … sofern sie mutig genug sind, sich auch den anderen *Dingen* zu stellen, die dort umgehen. Bei ihrer Anstellung suchen sich Rattenjäger auf den Straßen gern einen zähen Welpen, um diesen für die Jagd abzurichten. Die erfahrensten Rattenfänger werden von den Städten gern als Kanalwächter angeworben, um Riesenratten und andere unterirdische Schrecken zu bekämpfen. Zu seltenen Gelegenheiten werden Städte geradezu überrannt und müssen mühsam mit Hilfe eines Schädlingsbekämpfers wieder gereinigt werden.

„Siehst du da, beim mittleren Haufen, Otmar? Das ist eine Große! Du musst aber sicher sein, dass sie wirklich tot ist, ehe du sie hochnimmst, sonst beißt sie dir mit ihren giftigen Zähnen in die Hand."

– Annaliese Ratkatcher, Kanalwächterin

„Tut mir leid, Kumpel. Der Rest der Gilde bekämpft Ratten. Ich und meine Leute kümmern uns um die größeren Sachen in der Kanalisation. Da unten gibt es eine ganze Flut davon … "

– Marten Stormdal, Schädlingsbekämpfer aus Übersreik

Rattenfänger ziehen in andere Städte, wenn die Ratten „zu groß" oder „zu klug" werden oder falls die Konkurrenz zu aggressiv ist. Unterwegs mögen sie sich dann mit Leuten anfreunden, die jemanden zu schätzen wissen, der ein gutes Gespür für die Straße und die Dinge darunter hat, zumal sich Rattenfänger an Orte wagen, die normale Leute meiden würden.

Wenn du einen Charakter spielen möchtest, der um die „zu großen" und „zu klugen" Skaven (siehe Seite 336) weiß, dann ist der Rattenfänger die richtige Karriere für dich. Allerdings kommt es immer wieder vor, das Skaven Leute ermorden, die Gerüchte über ihre Existenz verbreiten. Daher bekennen selbst Rattenfänger ihr Wissen meist eher unwillig oder nutzen ihre professionelle Meinung gar, um „Möchtegernlegenden" über „Rattenmenschen" bewusst zu diskreditieren.

KARRIERESCHEMA DES RATTENFÄNGERS

KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
✝	✝	⛊	⚒	☠				✝	

KARRIEREWEG

✝ Rattenjäger – Messing 3
Fähigkeiten: Abrichten (Hund), Athletik, Ausdauer, Fernkampf (Schleuder), *Nahkampf (Standard)*, Schleichen (Untergrund *oder* Stadt), Tiere bezirzen, Zechen
Talente: Betäubender Schlag, Mächtiger Schlag, Nachtsicht, Resistenz (Krankheit)
Ausrüstung: Schleuder mit Munition, Sack, kleiner-, aber bissiger Hund

⚒ Rattenfänger – Silber 1
Fähigkeiten: Fallen stellen, Feilschen, Klatsch, Tierpflege, Wahrnehmung, Wissen (Gift)
Talente: Beengter Kampf, Etikette (Gildenmitglieder), Furchtlosigkeit (Ratten), Unverwüstlich
Ausrüstung: Tierfallen, Stab für tote Ratten

☠ Kanalwächter – Silber 2
Fähigkeiten: Ausweichen, Besonnenheit, Fernkampf (Handarmbrust), Klettern
Talente: Beherzt, Robustheit, Starke Beine, Tunnelratte
Ausrüstung: Abblendbare Laterne, Handwaffe, Gambeson

⛊ Schädlingsbekämpfer – Silber 3
Fähigkeiten: Anführen, Spurenlesen
Talente: Bedrohlich, Furchtlosigkeit (Skaven), Hart im Nehmen, Willensstärke
Ausrüstung: Assistent, großer und bissiger Hund, Sack mit Giftködern (10 Dosen Herztod)

STÄDTER

Halbling, Hochelf, Mensch, Zwerg

Du bist ambitioniert, anpassungsfähig und der hart arbeitende Leim, der die städtische Gesellschaft zusammenhält.

Städter bedienen den in den umtriebigen Handels- und Handwerkszentren stets vorhandenen Bedarf an Arbeitern. Sie übernehmen für die örtlichen Handwerker und Bürger zahlreiche Dienste als Handlanger, Wirte, Krämer, Laufburschen, Kellner, Zeitungsverkäufer, Stallknechte, Ladenbesitzer, Steuerbeamte, Wäscher und vieles mehr. Der Verdienst ist sehr unterschiedlich; einige können ihren Lohn frei aushandeln, während städtische Angestellte wie Lampenanzünder und Steuerbeamte feste Gehälter erhalten. Es gibt nur sehr geringe Aufstiegschancen, doch wer genug Geschick, Scharfsinn und vor allem Glück hat, der wird vielleicht irgendwann seinen eigenen Laden haben.

Die erfolgreichsten Städter werden oft Mitglied des örtlichen Rates, unter Vorsitz des Bürgermeisters. Als ein solcher ist man in Sachen Status auf Augenhöhe mit Handelsfürsten und Gildenmeistern.

„Ich fürchte, dass ich drauf bestehen muss, dass ihr die Rucksäcke im Laden abnehmt und die Stangenwaffen vor der Tür lasst. Der Besitzer zieht mir zerbrochene Töpferwaren vom Lohn ab."

- Frida, Teilzeit-Verkäuferin

Städter sind Teil des wachsenden Bürgertums und haben sowohl Zeit als auch Geld zu ihrer Verfügung. Viele machen einen oder auch zwei Tage in der Woche frei und mögen dabei geneigt sein, sich in Abenteuer zu stürzen. Sollte dies Lust auf mehr machen, dann erlaubt es der angesparte Lohn, mit dem Arbeitgeber eine Auszeit zu verhandeln. Es ist auch üblich, dass sich Städter für Wochen oder Monate auf Pilgerschaft begeben. Gute Arbeiter werden immer gebraucht, also müssen sie sich keine Sorgen machen, bei ihrer Rückkehr keine neue Stelle zu finden.

KARRIERESCHEMA DES STÄDTERS

KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
				⚒	✝	💀	✝	⛊	✝

KARRIEREWEG

✝ Gehilfe – Silber 1
Fähigkeiten: Ausweichen, Charme, Fahren, *Feilschen*, Glücksspiel, Klatsch, Klettern, Zechen
Talente: Etikette (Dienstboten), Stämmig, Straßenkatze, Unauffällig
Ausrüstung: Möbliertes Zimmer, feste Stiefel

⚒ Städter – Silber 2
Fähigkeiten: Bestechen, Intuition, Musizieren (1 nach Wahl), Nahkampf (Waffenlos), Schätzen, Wissen (Ort/Region)
Talente: Etikette (1 nach Wahl), Gesellig, Unterschlagen, Verhandlungsgenie
Ausrüstung: Kleines Stadthaus, Diener, Feder und Tinte

💀 Stadtrat – Silber 5
Fähigkeiten: Besonnenheit, Nachforschen, Wahrnehmung, Wissen (Gesetze)
Talente: Rhetorik, Lesen & Schreiben, Schmierer, Schmeichler
Ausrüstung: Kutsche und Fahrer, Stadthaus

⛊ Bürgermeister – Gold 1
Fähigkeiten: Einschüchtern, Wissen (Politik)
Talente: Einnehmendes Wesen, Gebieterisch, Intrigant, Meisterredner
Ausrüstung: Amtskette, Kutsche und Wächter, Kleidung (mit Qualität), großes Stadthaus mit Garten und Dienern

WACHMANN

Halbling, Hochelf, Mensch, Zwerg

Du bewahrst den Frieden und hältst das Gesindel auf Spur, damit deine Stadt nicht in Anarchie versinkt.

Wächter werden von den örtlichen Autoritäten beschäftigt, um die Gassen des Imperiums zu patrouillieren. Die meisten sind kaum mehr als bezahlte Friedenswächter und nur wenige kennen die Gesetze wirklich, die sie durchzusetzen haben. Korruption ist ein ständiges Problem und nicht wenige Wächter lassen sich nur einstellen, um legal Leute herumschubsen zu dürfen oder um den örtlichen Banden zuzuarbeiten. Einige verdreifachen ihren Lohn dadurch, in den richtigen Momenten wegzuschauen.

Nur größere Städte unterhalten eine professionelle Stadtwache, deren Wächter das Gesetz kennen und durchsetzen. In kleineren Städten obliegt es Abteilungen der Armee der jeweiligen Provinz, die Mauern zu bemannen, die Tore zu bewachen und auf den Straßen zu patrouillieren, je nach den aktuellen, ausgegebenen Befehlen.

KARRIERESCHEMA DES WACHMANNS

KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
✝		✝		☠			⛊	⚒	✝

KARRIEREWEG

✝ Rekrut der Wache – Messing 3
Fähigkeiten: Ausdauer, Ausweichen, Athletik, Glücksspiel, Klettern, Nahkampf (1 nach Wahl), *Wahrnehmung*, Zechen
Talente: Beharrlich, Betäubender Schlag, Gedrillt, Robustheit
Ausrüstung: Handwaffe, Gambeson, Uniform

⚒ Wachmann – Silber 1
Fähigkeiten: Besonnenheit, Charme, Einschüchtern, Intuition, Klatsch, Wissen (Ort/Region)
Talente: Kriminell, Nachtsicht, Sprinter, Türentreter
Ausrüstung: Stablaterne, Lampenöl, Kupferabzeichen

☠ Weibel der Wache – Silber 3
Fähigkeiten: Unterhalten (Erzählen), Feilschen, Anführen, Wissen (Gesetze)
Talente: Entwaffnen, Etikette (Soldaten), Furchtlosigkeit (Kriminelle), Gespür für Ärger
Ausrüstung: Kürass, Helm, Rangabzeichen

⛊ Hauptmann der Wache – Gold 1
Fähigkeiten: Wissen (Politik), Reiten (Pferd)
Talente: Halbweltgröße, Hart im Nehmen, Intrigant, Rhetorik
Ausrüstung: Reitpferd mit Sattel und Geschirr, Hut (mit Qualität), Handwaffe (mit Qualität), Rangabzeichen (mit Qualität)

„Da komme ich also nach Middenheim, in Ulrics große Stadt, und was sehe ich da? Ich schwöre dir, mehr als die Hälfte der Stadtwache dort besteht aus Frauen! Ich wäre da für den Rest meiner Karriere geblieben, wenn ich gekonnt hätte!“
– Jana Tennisohn,
Hauptwachmeisterin (pensioniert) der Stadtwache von Nuln

„Tut mir leid, Herr, ich habe einen Halbling-Attentäter, einen Ring von Hexenwurzel-Schmugglern, einen Bandenkrieg und einen Adeligen, der droht, mich auf meinem eigenen Revier verhaften zu lassen. Eure entlaufene Katze wird bis Morgen warten müssen.“
– Weibel Harri Makkenpieser, Stadtwache von Altdorf

Nicht jeder Wachmann ist käuflich, doch jene, die ihren moralischem Kompass nicht verlieren, fühlen sich oft irgendwann von der Korruption abgestoßen, die dem System zu eigen ist. Indem sie sich Abenteurergruppen anschließen, können prinzipientreue Wachmänner zu echten Kämpfern der Gerechtigkeit werden, und zwar nach ihren eigenen Regeln. Ihre Erfahrung auf den Straßen macht Wachmänner zu effektiven Kämpfern, besonders was kleine Scharmützel betrifft, und ihre Gegenwart hilft sehr, eine umherziehende Bande von Tunichtguten zu legitimieren.

FLUSSBEWOHNER

Halbling, Mensch, Zwerg

Der Großteil des Verkehrs in der Alten Welt läuft über die Flüsse und du lebst mitten in diesem Getümmel.

Die fruchtbaren Ufer der großen Flüsse des Imperiums sind dicht besiedelt und das Volk, das tagein und tagaus von dort auf dem Wasser und in den Auen ringsum arbeitet, sorgt dafür, dass ein ständiger Strom an frischen Fischen, Aalen und Krustentieren die Städte erreicht. Anders als Dörfler im Landesinneren, erhalten die Ansiedlungen entlang der Flüsse regelmäßig Besuch von Fremden, die dort handeln und Vorräte beschaffen, weshalb Flussbewohner meist offener und weniger ablehnend sind. Häufig sind sie die ersten, die von Nachrichten aus fernen Ländern hören. Es gibt viele Berufe, die man entlang der Flüsse ausüben kann. Viele leben vom Fluss selbst, sei es als Fischer (mit Rute, Netz oder Speer), Aalfänger (mit Fallen) oder Krebs- und Muschelsammler. Andere leben indirekt vom Fluss, sei es, indem sie die Fahrrinnen freihalten, Liegeplätze und Kais pflegen oder die vielen Tausend Schiffe auf den Flüssen versorgen und instandhalten.

„Wenn wir diese Zweige jetzt ins Wasser werfen, dann schwimmen sie irgendwann durch Marienburg. Also, falls sie nicht im Schlick hängenbleiben, natürlich."
– Jemima, Jungspund

„Sie sagen, dass irgendwann das ganze Imperium an dir vorbeigeschwommen ist, wenn du nur lang genug am Reik gesessen hast. Nun, ich sitze hier jetzt schon seit über zwanzig Jahren mit der Rute in der Hand und sehe dem Fluss beim Fließen zu. Ich könnte dir so manches erzählen. Ich habe Krieg gesehen und ich habe Frieden gesehen. Ich habe gute Zeiten gesehen und ich habe schlechte Zeiten erlebt. Ich sah Fröhlichkeit und Trauer. Und in all der Zeit, das kann ich dir sagen, habe ich nicht einen einzigen verdammten Fisch gefangen!"
– Till Lange, schlechtester Fischer des Reiklandes

Flussbewohner werden sich an jedem Gewässer wohlfühlen und durch ihre vielseitigen Fertigkeiten können sie alles stehen- und liegenlassen und sich sicher sein, dass sie problemlos anderenorts Arbeit finden werden. Flussbewohner kennen alle Aspekte des Lebens am Wasser, auch die zwielichtigen, und sind daher bestens geeignet, um Kontakt zu kriminellen Kreisen entlang der Ufer zu bekommen. Mit ihrem Wissen und ihrer Erfahrung können sie für Expeditionen und Ermittlungen entlang der Flüsse eine wertvolle Hilfe sein.

KARRIERESCHEMA DES FLUSSBEWOHNERS

KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
⚒			✝	☠	✝	✝			⛊

KARRIEREWEG

✝ Jungspund – Messing 2
Fähigkeiten: *Ausdauer*, Ausweichen, Athletik, Klatsch, Rudern, Schwimmen, Überleben, Zechen
Talente: Fischer, Gesellig, Guter Schwimmer, Trittsicher (Sumpf)
Ausrüstung: Eimer, Angelrute und Köder, Lederbeinlinge

⚒ Flussbewohner – Messing 3
Fähigkeiten: Glücksspiel, Fallen stellen, Fernkampf (Fesselnd), Fernkampf (Werfen), Wissen (Flusswege), Wissen (Ort/Region)
Talente: Binnenschiffer, Handwerksgeschick (Bootsbauer), Starker Rücken, Streuner
Ausrüstung: Aalfalle, Lederwams, Netz, Speer

☠ Flussweiser – Messing 5
Fähigkeiten: Charme, Intuition, Nahkampf (Stangenwaffe), Wahrnehmung
Talente: Beharrlich, Beherzt, Fachwissen (Flusswege), Sehr stark
Ausrüstung: Ruderboot, Sturmlaterne und Öl

⛊ Flussältester – Silber 2
Fähigkeiten: Unterhalten (Erzählen), Wissen (Volkskunde)
Talente: Aufgeweckt, Meisterhandwerker (Bootsbauer), Rhetorik, Willensstärke
Ausrüstung: Hütte *oder* Flussboot

FLUSSSCHIFFER

Halbling, Hochelf, Mensch, Zwerg

Du befährst die gefährlichen Flüsse und Seen der Alten Welt und transportierst Passagiere, Fracht und die neuesten Nachrichten.

Flussboote und Barken befahren die Wasserwege des Imperiums und bringen Güter aus den entlegensten Winkeln der Provinzen in die großen Städte. Die Gefährte sind flach gebaut und können daher viel weiter die Flüsse hinauffahren, als dies Seeschiffen möglich wäre, wobei die Flüsse verbindenden Kanäle ihre Reichweite noch zusätzlich erhöhen. Barkenmeister sind erfahrene Flusssegler und besitzen ein enormes Detailwissen bezüglich der Wasserwege. Neulinge werden Deckratten genannt, lernen ihr Handwerk mit Seilen, Segeln und Ruder aber üblicherweise schnell. Flussschiffer bemannen die großen Barken, die zwischen den Häfen, Marktstädten und Kontoren pendeln, und arbeiten dabei entweder eigenverantwortlich oder für eines der großen Kaufmannshäuser. Flussschiffer können auch als Fährleute arbeiten, um Passagiere über Flüsse zu bringen oder in und aus Städten. In größeren Städten bemannen sie auch die mietbaren Flussgondeln, gesegelte Vergnügungsboote oder arbeiten auf allen anderen Arten von Gefährten.

„Irgendwann wird es wieder so richtig regnen. Vergesst also besser nicht Euren Hut, meine Dame."

– Teo Binckel, Gondelfahrer

„Hüte dich vor dem Kreuzen. Das sage ich dir als erfahrener Bootsmann. Wenn du dich einem gefährlichen Felsen oder einer Untiefe auf Steuerbord näherst, dann fahre auch Steuerbord daran vorbei, bleibe Steuerbord, oder fahre Backbord und bleibe Backbord, wenn du dich Backbord näherst. Du kannst natürlich auch kreuzen, aber dann könntest du sinken. Und niemand will wegen unnötigen Kreuzens seine Barke versenken."

– Jakob Waller, Bootsmann, der mal beim Kreuzen eine Barke versenkte

Ein Bootsmann muss nicht nach Abenteuern Ausschau halten, denn es ist recht wahrscheinlich, dass die Abenteuer irgendwann zu ihm kommen. Boote sind für nahezu jeden nützlich und daher in nahezu jedem Abenteuer einsetzbar. Sie geben auch ein hervorragendes mobiles Heim für eine Abenteurergruppe ab. Bootsleute müssen bei ihrer Profession bleiben, solange die Abenteuer nahe an den Flüssen bleiben. Und wenn es doch mal für eine Zeit ins Hinterland geht, dann gibt es immer eine talentierte Deckratte, der man das Flussboot auf Zeit überlassen kann, während man sich eine Auszeit vom Flussleben nimmt.

KARRIERESCHEMA DES FLUSSSCHIFFERS

KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
		✝	✝	⚒	✝	☠	⛊		

KARRIEREWEG

✝ Deckratte – Silber 1
Fähigkeiten: Ausdauer, Ausweichen, Klatsch, Nahkampf (Waffenlos), Rudern, *Segeln*, Schwimmen, Zechen
Talente: Fischer, Guter Schwimmer, Schmutzig kämpfen, Starker Rücken
Ausrüstung: Handwaffe (Entermesser), Gambeson, Stange

⚒ Flussschiffer – Silber 2
Fähigkeiten: Athletik, Feilschen, Intuition, Unterhalten (Erzählen), Wahrnehmung, Wissen (Flusswege)
Talente: Binnenschiffer, Erfahrener Reisender, Etikette (Gildenmitglieder), Sehr stark
Ausrüstung: Seil, Ruderboot

☠ Bootsmann – Silber 3
Fähigkeiten: Beruf (Bootsbauer), Heilen, Klettern, Unterhalten (Singen)
Talente: Gespür für Ärger, Mächtiger Schlag, Unterschlagen, Verhandlungsgenie
Ausrüstung: Rucksack, Handwerkszeug (Zimmermann)

⛊ Barkenmeister – Silber 5
Fähigkeiten: Anführen, Navigation
Talente: Bedrohlich, Lotse, Rhetorik, Richtungssinn
Ausrüstung: Hut, Flussboot mit Besatzung

FLUSSWÄCHTER

Halbling, Mensch

Du patrouillierst mit wachem Blick und harter Hand die Wasserwege und verfolgst Gesetzesbrecher und Unruhestifter.

Ein Fanfarenstoß kündigt die Ankunft der Imperialen Flusspatrouille an, eine die Wasserstraßen befahrende Wachtruppe, die sowohl für harte Schläger in ihren Reihen berüchtigt als auch für ihre gute Arbeit berühmt ist. Die meisten an Flüssen gelegenen Dörfer und Rasthöfe halten ihnen Anlegestellen frei, denn sie wissen, dass die Wasserwege ohne die Flusspatrouille von Kriminellen beherrscht würden. Die chronisch überlasteten Patrouillen konzentrieren sich auf ernste Verbrechen und lassen kleine Ordnungswidrigkeiten gegen eine Verwarngebühr auf sich beruhen. Auf den wichtigeren Routen haben die Patrouillen größere Schiffe, die mit sogenannten „Flussklingen" bewaffnet sind, elitären Kämpfern, die sich um Bedrohungen durch Grünhäute oder Trolle kümmern.

Einige Flusswächter kommen kaum noch aufs Wasser, sondern bemannen stattdessen abgelegene Außenposten, die strategisch wichtige Gewässer überwachen. Andere bemannen schnelle Flussboote, die bei Nacht Schmuggler abfangen und aufbringen. Die größten Schiffe der Flusswächter sind hochseetauglich, starren vor Kanonen und Mörsern und sind für nahezu jede Eventualität gerüstet.

„Damals, als ich noch Flusswächterin war, kam irgendwann der Große Willi zu mir und sagte, ich solle ein bestimmtes Boot in Ruhe lassen. Er meinte, ich müsse es einfach nur vorbeilassen und damit wäre alles erledigt. Damals war ich noch jung und naiv, weißt du? Also habe ich dem Schiffsmeister davon erzählt. Und was war der Lohn für meine Ehrlichkeit? Nun, der Große Willi kam vorbei und hat mich aufgemischt. Schon am nächsten Morgen hat man mich dann aus der Flusspatrouille geworfen. Die haben da alle mit dringehangen, weißt du?"

– Nikki Schnelling, ehemalige Flusswächterin

Ein eifriger Flusswächter, der Boote durchsucht und Spuren folgt, kann leicht über ruchvolle Pläne oder gefährliche Fracht stolpern. Für gewöhnlich arbeiten Flusswächter in monatelangen Schichten, was aber auch bedeutet, dass sie sich dazwischen monatelang frei nehmen können. Diese Struktur ist ideal für ein Abenteurerleben geeignet, denn so muss man als Flusswächter nicht seinen Posten aufgeben, um mal auszusetzen und privaten Angelegenheiten nachzugehen, oder sich mit seinem Weibel darüber zu streiten, ob das Verfolgen ins Landesinnere führender Spuren nun Dienstzeit ist, oder nicht. Er können sich dienstfrei stellen lassen, der Sache nachgehen und dann mit dem nächsten Patrouillenzyklus wieder zu ihrer alten Wachtruppe stoßen.

KARRIERESCHEMA DES FLUSSWÄCHTERS

KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
⚒	✝	✝		☠			⛊		✝

KARRIEREWEG

✝ Flussrekrut – Silber 1
Fähigkeiten: Ausdauer, Ausweichen, Athletik, *Nahkampf (Standard)*, Rudern, Schwimmen, Segeln, Wahrnehmung
Talente: Binnenschiffer, Guter Schwimmer, Sehr stark, Starker Rücken
Ausrüstung: Handwaffe (Schwert), Gambeson, Uniform

⚒ Flusswächter – Silber 2
Fähigkeiten: Bestechen, Charme, Einschüchtern, Fernkampf (Schießpulver), Klatsch, Wissen (Flusswege)
Talente: Fischer, Erfahrener Reisender, Kriminell, Pulverschütze
Ausrüstung: Laterne, Lampenöl, Pistole mit 10 Schuss, Schild

☠ Flussklinge – Silber 4
Fähigkeiten: Anführen, Besonnenheit, Intuition, Klettern
Talente: Furchtlosigkeit (Strandräuber), Hass (1 nach Wahl), Lotse, Seemannsgang
Ausrüstung: Enterhaken, Helm, Kettenhemd

⛊ Flussoffizier – Gold 1
Fähigkeiten: Navigation, Wissen (Gesetze)
Talente: Bedrohlich, Gebieterisch, Halbweltgröße, Richtungssinn
Ausrüstung: Patrouillenboote mit Besatzung, Rangabzeichen

LOTSE

Halbling, Mensch, Zwerg

Du führst Schiffe und Boote durch die tückischsten Gewässer der Alten Welt.

Lotsen sind spezialisierte Flusskundige mit großer Expertise bezüglich örtlicher Gegebenheiten. Entlang der gefährlichsten Strecken des imperialen Flussnetzwerkes sind sie ein vertrauter Anblick und sie kassieren hohe Gebühren für etwas, das viele als leichte Arbeit abtun. Andere finden sie noch günstig, vergleicht man ihren Preis mit dem einer verlorenen Ladung.

Viele Lotsen spezialisieren sich auf bestimmte, sehr berüchtigte Flussbereiche, während andere nur zur Schneeschmelze oder bei Niedrigwasser arbeiten, wenn die Bedingungen besonders schwer sind. Andere Lotsen haben ein breiteres Wissen und geleiten Boote entlang ihrer ganzen Reise, wobei sie praktisch als deren Navigatoren fungieren. Dies ist vor allem bei großen Handelsbarken mit wertvoller Fracht gefragt, die zu einer ungünstigen Zeit im Jahr unterwegs sind.

„Da kam ein großes Schiff aus Marienburg, tief im Wasser, bis hoch an die Stückpforten. Ich sagte ihnen, dass es eine Krone kosten würde sie durch die Fürtiefen zu geleiten. Kein schlechter Lohn, aber es war ja auch ein großes Schiff. Die arroganten Ödländer lachten und sagten, dass sie das schon selbst hinbekommen werden. Und dann sind sie natürlich gleich ins Flachwasser gedriftet und haben sich ein Loch in den Rumpf gerissen. Sie haben einen guten Teil ihrer Ladung verloren und es dauerte eine Woche, bis sie den Schaden repariert hatten. Ich nehme mal an, dass sie das etwas mehr gekostet hat als nur eine Krone."

– Ilsa Dasche, Lotsin

Lotsen sind Spezialisten, die man mieten kann, und werden als solche gern von wohlhabenden Interessenten angeworben, die ihre Expertise bei irgendeiner riskanten Reise brauchen können. Selbst bei Fahrten ins Unbekannte ist ihr Wissen über Flüsse, Navigation und das Steuern von Schiffen extrem nützlich. Weil ihr Geschäft an vielen Orten eher saisonal ist, können es sich viele Lotsen erlauben, auf Reisen zu gehen, wenn dabei der Lohn stimmt. Diese Freiheit passt gut zu einem Leben als Abenteurer und zudem kann man noch immer wieder als Lotse arbeiten, wenn das Abenteurerleben doch nicht so lohnend war.

KARRIERESCHEMA DES LOTSEN

KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
✝			✝	✝			☠	⚒	⛊

KARRIEREWEG

✝ Flusskundiger – Messing 4
Fähigkeiten: Klatsch, Intuition, Rudern, Schwimmen, Wahrnehmung, *Wissen (Flusswege)*, Wissen (Ort/Region), Zechen
Talente: Binnenschiffer, Fischer, Nachtsicht, Richtungssinn
Ausrüstung: Handwaffe (Entermesser), Sturmlaterne und Öl

⚒ Lotse – Silber 1
Fähigkeiten: Besonnenheit, Charme, Nahkampf (Standard), Navigation, Unterhalten (Erzählen), Sprache (1 nach Wahl)
Talente: Etikette (Gildenmitglieder), Flusskundig, Gespür für Ärger, Verhandlungsgenie
Ausrüstung: Lederwams, Seil, Ruderboot

☠ Navigator – Silber 3
Fähigkeiten: Einschüchtern, Feilschen, Wissen (Ort/Region), Wissen (Wracks)
Talente: Lotse, Scharfer Sinn (Sicht), Seemannsgang, Sehr stark
Ausrüstung: Stange, Sturmlaterne und Öl

⛊ Meisternavigator – Silber 5
Fähigkeiten: Anführen, Segeln
Talente: Aufgeweckt, Beharrlich, Guter Schwimmer, Sechster Sinn
Ausrüstung: Deckratte, kleines Flussboot

SCHMUGGLER

Halbling, Hochelf, Mensch, Zwerg

Du schmuggelst Fracht, vermeidest Steuern und riskierst Dursuchungen der Flusswächter, um maximalen Profit zu erzielen.

Der Großteil des Handels wird sowohl legal vom örtlichen Adel besteuert, als auch illegal von Banditen und Schutzgelderpressern. Da bieten sich Schmuggler als großzügige Helfer an. Kaufleute machen mehr Profit, der Kunde zahlt weniger, moralisch flexible Flusswächter erhalten ihren Anteil, Gesetzlosen wird aus dem Weg gegangen und alle profitieren. Naja, *fast* alle. Es erfordert Erfahrung und Witz, all die Büttel, Zöllner, Beamten und Neugierigen zu übertölpeln, doch Schmuggler gehen das Risiko ein, um sich selbst und ihren Familien das Auskommen zu sichern.

Schmuggler gibt es in vielen Formen. Manche transportieren kleine Fracht von hohem Wert, hochpreisige Waren für Adelige oder große Frachtmengen für halbseidene Kaufleute. Einige Schmuggler befassen sich auch mit illegalen Waren, ein Verbrechen für das man, wenn man erwischt wird, deutlich mehr einbringt, als ein paar verbrannte Finger oder das Schmuggler-Brandzeichen.

„Also, diese Flasche vom besten Bordelaeux kommt hier hin. Die Flusswächter werden hier hinten suchen, sie finden und sie konfiszieren. Genauso wollen wir das, denn es verhindert, dass sie die zwölf anderen Flaschen finden, die wir darunter versteckt haben. Und selbst wenn sie die finden, ist noch nicht alles verloren, denn dann werden sie so zufrieden mit sich sein, dass sie sich nicht mehr genug Mühe geben, um die übrigen vierundzwanzig Flaschen im eigentlichen Versteck zu finden.“

– Hansel Solomon, Schmuggler

Schmuggler geraten oft in Abenteuer, auch wenn sie es für gewöhnlich bevorzugen, wenn die Dinge ruhig und ereignislos bleiben. Beim Schmuggeln können alle Arten von Dingen schieflaufen, und selbst wenn alles geklappt hat, gibt es stets die Verlockung der nächsten Tour, die natürlich noch größer und lukrativer ausfallen soll. Schon aus einer einzigen Schmuggeltour lässt sich eine ganze Abenteuerserie machen. Außerdem fällt es Schmugglern auch nie schwer, lohnende Beschäftigung abseits ihres eigentlichen Berufes zu finden. Jemanden, der immer ein Ass im Ärmel hat, ein Auge für Ärger besitzt und ruhig bleibt, wenn es doch mal hektisch wird, der ist bei jeder Expedition und jedem Abenteuer eine nützliche Begleitung.

KARRIERESCHEMA DES SCHMUGGLERS

KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
				⚒	✝	✝	☠	✝	⛊

KARRIEREWEG

✝ Flussstrolch – Messing 2
Fähigkeiten: Athletik, Besonnenheit, Bestechen, Rudern, *Schleichen (Land* oder *Stadt)*, Schwimmen, Segeln, Zechen
Talente: Fischer, Kriminell, Starker Rücken, Trittsicher (Sumpf)
Ausrüstung: Großer Sack, Maske *oder* Gesichtstuch, Zunderkästchen, Sturmlaterne und Öl

⚒ Schmuggler – Messing 3
Fähigkeiten: Feilschen, Geheimzeichen (Schmuggler), Klatsch, Nahkampf (Standard), Wahrnehmung, Wissen (Ort/Region)
Talente: Binnenschiffer, Etikette (Kriminelle), Sehr stark, Verhandlungsgenie
Ausrüstung: 2 Fässer, Handwaffe, Gambeson, Ruderboot

☠ Meisterschmuggler – Messing 5
Fähigkeiten: Einschüchtern, Intuition, Schätzen, Wissen (Flusswege)
Talente: Furchtlosigkeit (Flusswächter), Guter Schwimmer, Lotse, Schmierer
Ausrüstung: Flussstrolch, schnelles Flussboot

⛊ König der Schmuggler – Silber 2
Fähigkeiten: Sprache (1 nach Wahl), Anführen
Talente: Gerissenheit, Halbweltgröße, Seemannsgang, Trittsicher (Küste)
Ausrüstung: Verkleidungsset, kleine Flotte von Flussbooten

SEEMANN

Halbling, Hochelf, Mensch, Zwerg

Das Leben auf den Wellen des Ozeans ruft nach dir, und doch ist es so, dass viele Seeleute aus dem Reikland nie das offene Meer befahren …

Seeleute befahren die Meere für die Imperiale Marine oder eines der Kaufmannshäuser. Das Reikland hat selbst keine Küste, doch zwischen Altdorf und dem Ödland ist der Reik Meilen breit und auch für Hochseeschiffe befahrbar. Die Erste Flotte des Imperiums patrouilliert diese Gewässer, sieht jedoch nur selten das offene Meer, denn die Gebühren, die zu entrichten sind, damit ein Kriegsschiff Marienburg passieren darf, sind exorbitant hoch.

Seeleute finden immer Arbeit, sei es als Matrose auf einer Kriegsgaleone der Imperialen Marine oder als Teil der Besatzung eines kleineren Handelsseglers. Einige Seeleute befahren die ganze Welt, entweder als Teil einer Besatzung, oder indem sie die Überfahrt mit ihrer Arbeit bezahlen. Am Reik befinden sich auch verschiedene Stützpunkte der Imperialen Marine, in denen ebenfalls häufig Seeleute angestellt sind.

„Ich kann das Meer sehen!“

– Marius Zelmann, optimistischer Seemann aus dem Reikland

„Ja, ich bin schon an Marienburg vorbeigesegelt. Die verdammten Ödländer machen es uns so schwer wie möglich, das Meer zu erreichen. Ich schwöre dir, der verdammte Lotse hat uns dreimal um die gleiche Insel segeln lassen, nur zum Spaß, ehe wir auch nur Salzwasser gerochen haben. Und sie haben uns für alles doppelte Gebühren abgeknöpft. Sogar die Schiffskatze wurde als volles Besatzungsmitglied besteuert. Ehrlich gesagt bin ich froh, wieder hier zu sein.“

– Thomas Wesserbrug, Bootsmann

Hinter Marienburg erwartet den Seemann die ganze Welt. Die gefährliche Krallensee, der unermessliche Große Ozean, die exotischen Tausend Inseln, die Südliche See und der Schwarze Golf. Aber auch daheim kann ein Seemann sein ganzes Leben damit verbringen, auf dem Reik herumzuschippern, ohne zweimal den gleichen Tag zu erleben.

KARRIERESCHEMA DES SEEMANNES

KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
⚒				☠	✝	✝	⛊		✝

KARRIEREWEG

✝ Landratte – Silber 1
Fähigkeiten: Glücksspiel, Klatsch, Klettern, Nahkampf (Waffenlos), Rudern, Schwimmen, *Segeln*, Zechen
Talente: Fischer, Guter Schwimmer, Trittsicher (Küste), Starker Rücken
Ausrüstung: Eimer, Besen, Wischlappen

⚒ Seemann – Silber 3
Fähigkeiten: Ausdauer, Ausweichen, Athletik, Nahkampf (Standard), Unterhalten (Singen), Sprache (1 nach Wahl)
Talente: Erfahrener Reisender, Katzenfüßig, Seemannsgang, Starke Beine
Ausrüstung: Handwaffe (Entermesser), Lederwams

☠ Bootsmann – Silber 5
Fähigkeiten: Anführen, Beruf (Zimmermann), Besonnenheit, Wahrnehmung
Talente: Beharrlich, Mächtiger Schlag, Seebär, Sehr stark
Ausrüstung: Handwerkszeug (Zimmermann)

⛊ Schiffsmeister – Gold 2
Fähigkeiten: Charme, Navigation
Talente: Gerissenheit, Lotse, Rhetorik, Richtungssinn
Ausrüstung: Seekarten, Segelschiff und Besatzung, Sextant, Fernrohr

STAUER

Halbling, Mensch, Zwerg

Offiziell belädst und entlädst du Schiffe für klingende Münze, doch jeder weiß, dass die Stauer die wahren Herrscher des Hafens sind.

Die Gilden der Stauerleute haben das alleinige Recht, Schiffe zu beladen und entladen, womit es die in ihnen organisierten Stauer sind, die darüber bestimmen, wie schnell ein Handelsschiff abgefertigt wird. Dies führt dazu, dass viele Häfen effektiv von den Stauern und ihrer Gilde beherrscht werden. In größeren Städten gibt es oft mehrere Gilden, die um die Vorherrschaft kämpfen, nicht selten mit Gewalt. Erfahrene Vorleute kümmern sich um die Gildenangelegenheiten und rufen mit ihren schrillen Trillerpfeifen die Stauer-Trupps aus den umliegenden Tavernen zur Arbeit, sei es, weil ein Schiff angelegt hat oder das Revier verteidigt werden muss.

Stauer können allein in einem abgelegenen Dorf oder als Teil eines größeren Trupps auf einem chaotischen und lauten Kai arbeiten. Manchmal sind sie Teil einer kriminellen Bande, die nur etwas Fracht schleppt, um ihre eigentlichen Aktivitäten zu verschleiern. Manche Stauer sind auch einfach nur Antreiber, die dafür sorgen, dass alle anderen tüchtig zupacken.

„Schaut, ich weiß, dass wir auf Kohle spezialisiert sind, aber man muss ja auch mal über den Zaun gucken und so. Also laden wir alles, wenn das Geld stimmt, richtig? So, und jetzt lasst uns loslegen, ehe die Stückgut-Stauer kommen. Alles auf die Mole, Leute."

– Albert Pförtner, Kohlen-Stauer

„Hör mal zu, Junge. Denk nicht, dass es die Stauer leicht haben. Sie gehen einer gefährlichen und oft klaustrophobischen Arbeit nach, mit schweren Säcken, Ballen und Kisten in hohen Stapeln. Wenn man diese Arbeit falsch macht, dann kommt die Fracht aus der Balance und lässt vielleicht sogar die Barke kentern. Was ich sagen will ist, dass du Stauer immer anständig bezahlen solltest. Und wenn du möchtest, dass irgendein Boot sinkt, dann kostet das extra."

– Aleida Fuchs, Kauffrau

Inmitten der Plackerei und der Eintönigkeit der Arbeit im Hafen findet sich als Stauer immer gute Möglichkeiten, in Abenteuer zu geraten. Die Banden der Stauer sind eine Macht, mit der man rechnen muss, und sie kämpfen auf den von ihnen kontrollierten Kais um jeden Fußbreit. Stauer sind nützliche Begleiter, denn sie können auf sich aufpassen und kommen gut mit einfachen Leuten zurecht.

KARRIERESCHEMA DES STAUERS

KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
✝		⚒	✝	✝			⛊	💀	

KARRIEREWEG

✝ Dockarbeiter – Messing 3
Fähigkeiten: *Ausdauer*, Ausweichen, Athletik, Klatsch, Klettern, Nahkampf (Standard), Schwimmen, Zechen
Talente: Schmutzig kämpfen, Stämmig, Starker Rücken, Sehr stark
Ausrüstung: Handwaffe (Entermesser), Lederhandschuhe

⚒ Stauer – Silber 1
Fähigkeiten: Bestechen, Einschüchtern, Glücksspiel, Schleichen (Stadt), Unterhalten (Erzählen), Wahrnehmung
Talente: Beharrlich, Etikette (Gildenmitglieder), Kriminell, Starke Beine
Ausrüstung: Gildenlizenz, Lederwams, Pfeife und Tabak, Trägermütze

💀 Vormann – Silber 3
Fähigkeiten: Besonnenheit, Schätzen, Intuition, Anführen
Talente: Etikette (Kriminelle), Rhetorik, Unterschlagen, Verhandlungsgenie
Ausrüstung: Trupp Stauer, Trillerpfeife

⛊ Hafenmeister – Silber 5
Fähigkeiten: Charme, Wissen (Steuern)
Talente: Bedrohlich, Halbweltgröße, Lesen & Schreiben, Numismatiker
Ausrüstung: Büro samt Personal, Schreibzeug

STRANDRÄUBER

Mensch, Zwerg, Waldelf

Du lockst Schiffe in ihr nasses Verderben und machst dich mit deren Ladung davon.

Manchmal senden die Götter dem Flussvolk einen unverhofften warmen Regen und lassen Waren von einem gescheiterten Schiff anspülen. Manchmal brauchen die Götter dabei etwas Hilfe, und hier kommen die Strandräuber ins Spiel. Sie legen heimtückische Fallen und versetzen Signalfeuer, um Schiffe auf Felsen oder Sandbänke zu locken, wo sie dann die Wracks plündern, egal was die möglicherweise noch lebende Besatzung dazu zu sagen hat.

Einige Strandräuber geben sich große Mühe mit ihren Fallen und lassen es stets wie einen Unfall aussehen, um dann eine plausible Distanz zu den Plünderern zu halten. Einige entern Schiffe aber auch einfach und werfen die Besatzung über Bord, sobald sie Boote mit zu geringer Bewachung ausmachen. Diese Flusspiraten werden von Straßen- und Flusswachen gleichermaßen gejagt und müssen stetig in Bewegung bleiben, um dem Arm des Gesetzes zu entfliehen.

„Wir haben diesen überreifen, saftigen Segler auf seinem Weg nach Carroburg erspäht, genau bei Anbruch der Nacht. Dann haben wir ein paar Feuer am linken Flussufer entzündet, damit sie denken, schon ein paar hundert Schritte näher am Dorf zu sein. Sie haben nach Steuerbord gedreht, so wie geplant, und sind voll auf die Sandbank gefahren. Woher hätten wir denn wissen sollen, dass das Boot eine Kompanie Pistoliere transportiert.“

– Greta Lachsmann, kurz vor dem Aufhängen

„Schau mal, wenn wir sie leben lassen, dann erzählen die den Wächtern, wo wir lauern. Deshalb ist es das Vernünftigste, se' alle abzumurksen.“

– Martin Stein, pragmatischer Flusspirat

Ein gut geplanter und ausgeführter Strandraub ist ein Abenteuer in sich selbst. Man muss den Autoritäten entgehen, das Raubgut loswerden, die Leute am Plaudern hindern, und auch mögliche Nachforschungen der Geschädigten können Probleme bereiten. Denn wer weiß schon, was man da für Ware erbeutet hat und wer sich vielleicht auf den Weg macht, diese zurückzuholen. Strandräuber, die den Weg solcher Abenteuer kreuzen, haben gemeinhin kein Problem damit, ihr altes Leben hinter sich zu lassen oder in dieses zurückzukehren, wenn es wieder an der Zeit dafür ist.

KARRIERESCHEMA DES STRANDRÄUBERS

KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
✝	☠	✝		✝				⚒	⛊

KARRIEREWEG

✝ Frachtplünderer – Messing 2
Fähigkeiten: Ausdauer, Ausweichen, Klettern, *Nahkampf (Standard)*, Rudern, Schwimmen, Überleben, Zechen
Talente: Fischer, Kriminell, Starker Rücken, Türentreter
Ausrüstung: Brecheisen, großer Sack, Lederhandschuhe

⚒ Strandräuber – Messing 3
Fähigkeiten: Bestechen, Besonnenheit, Fallen stellen, Intuition, Navigation, Wahrnehmung,
Talente: Fallensteller, Fliehen, Guter Schwimmer, Streuner
Ausrüstung: Handwaffe (Entermesser), Gambeson, Sturmlaterne und Öl

☠ Flusspirat – Messing 5
Fähigkeiten: Einschüchtern, Fernkampf (Armbrust), Klatsch, Schleichen (Land)
Talente: Bedrohlich, Binnenschiffer, Etikette (Kriminelle), Schmutzig kämpfen
Ausrüstung: Armbrust mit 10 Bolzen, Wurfanker und Seil, Flussboot

⛊ Strandräuberkapitän – Silber 2
Fähigkeiten: Anführen, Wissen (Flusswege)
Talente: Geborener Krieger, Lotse, Messerstecher, Rasender Angriff
Ausrüstung: Flotte von Flussbooten und Strandräuber-Besatzungen, Fass Bier, Gelenkeisen

BOTE

Halbling, Hochelf, Mensch, Waldelf, Zwerg

Du bist so flink und trittsicher, dass dich nichts davon abhalten kann, Botschaften pünktlich zu überbringen.

Wenn ihnen der Postdienst zu unsicher oder langsam ist, dann schicken die Leute Boten aus. Verschiedene Kurierdienste bieten Eiltransporte an und wetteifern darum zu zeigen, dass sie die schnellsten und sichersten sind. Die meisten Boten nehmen ihre Pflichten sehr ernst und hüten ihre Depeschen mit ihrem Leben. Einige Kurierdienste haben Vereinbarungen mit Kutschenlinien und können ihre Boten daher an Rasthöfen die müden Pferde gegen frische tauschen lassen, was schnellstmögliches Zustellen erlaubt.

Meldeläufer werden eingesetzt, um innerhalb von Städten eilige Nachrichten zu überbringen. Viele größere Ansiedlungen halten Wettbewerbe ab, um die Schnellsten unter ihnen mit Preisen und lukrativen Anstellungen auszuzeichnen. Boten können auch für das Militär, Adelshäuser, Kaufmannsgilden und sogar kriminelle Banden arbeiten, die Wert auf sichere und geheime Übermittlungen legen.

„Seid Ihr Herr Schmidt am Hochplatz in Kemperbad? Ähem, kennt Ihr vielleicht einen Herrn Schmidt am Hochplatz in Kemperbad? Ähem, kennt Ihr denn einen Hochplatz? Oder Kemperbad?“

– Willi Winkel, Bote, an seinem ersten Tag

„Es sah halt nach einem interessanten Päckchen aus, wenn Ihr wisst, was ich meine. Ich dachte, ich riskiere einfach mal einen Blick. Dachte, es wäre vielleicht für seine Freundin. Hätte ja etwas Schlüpfriges sein können. Wie hätte ich denn wissen sollen, dass das nur langweiliges Spionage-Zeug sein würde. Wo liegt dieses Bretonia überhaupt?“

– Rufus Drucht, Bote, der im Alleingang den Spionagering der ‚Blutigen Bretonen‘ auffliegen ließ und danach seine Anstellung verlor

Depeschen können alle Arten von Informationen enthalten und einige könnten sogar zu Abenteuern führen, sollten sie abgefangen werden. Der einfachste Weg für einen Bösewicht (oder auch Leute, die Gutes im Schilde führen), an solch eine Depesche zu kommen, wäre es, dem Boten aufzulauern. Wenn so etwas geschieht, gehört es zu den Pflichten eines Boten, die Übeltäter zu verfolgen und sicherzustellen, dass er die Depesche zurückerhält. Boten sind in der Regel nicht fest angestellt, sondern werden pro Botengang bezahlt, also ist es nicht schwer, mal eine Zeit lang anderen Dingen nachzugehen.

KARRIERESCHEMA DES BOTEN

KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
⚒			✝	✝	✝			☠	⛊

KARRIEREWEG

✝ Meldeläufer – Messing 3
Fähigkeiten: Athletik, *Ausdauer*, Ausweichen, Klatsch, Klettern, Nahkampf (Waffenlos), Navigation, Wahrnehmung
Talente: Fliehen, Flinkes Ausweichen, Leichtfüßigkeit, Sprinter
Ausrüstung: Lederrolle für Schriftstücke

⚒ Bote – Silber 1
Fähigkeiten: Besonnenheit, Charme, Nahkampf (Standard), Reiten (Pferd), Tierpflege, Wissen (Ort/Region)
Talente: Erfahrener Reisender, Kriminell, Peitschenknallen, Richtungssinn
Ausrüstung: Handwaffe, Gambeson, Reitpferd mit Sattel und Zaumzeug

☠ Kurier – Silber 3
Fähigkeiten: Bestechen, Tiere bezirzen, Überleben, Zechen
Talente: Beharrlich, Gespür für Ärger, Kunstreiter, Unerbittlich
Ausrüstung: Rucksack, Satteltaschen, Schild

⛊ Kurier-Meister – Silber 5
Fähigkeiten: Anführen, Einschüchtern
Talente: Halbweltgröße, Hass (Banditen), Unverwüstlich, Verhandlungsgenie
Ausrüstung: Kuriere, Kettenhemd, Schreibzeug

FLAGELLANT

Mensch

Gerade als du alle Hoffnung fahren lassen wolltest, erretteten dich das Leiden und die Rechtschaffenheit Sigmars!

Vergebung ist nichts, was man leicht erhält, nur durch Leiden, Schmerz und ein Leben, das gänzlich Sigmar geweiht ist. Flagellanten durchreisen das Imperium und geißeln sich selbst als Bestrafung für ihre Sünden und die Sünden anderer. Sie sind fest entschlossen, Sigmar bis zum Ende der Welt zu dienen, etwas von dem sie sich sicher sind, dass es kurz bevorsteht. Von allen guten Menschen wird erwartet, sie willkommen zu heißen, ihnen zu helfen, sie zu versorgen und mit ihnen zu beten.

Die meisten Flagellanten wandern in großen Gruppen umher, die von einem Untergangspropheten angeführt werden, der Sigmars Willen interpretiert. Einige folgen Armeen und geißeln sich selbst bis zur Raserei, sobald die Schlacht beginnt, um dann ohne Rücksicht auf das eigene Leben zu kämpfen. Andere wandern allein und glauben, dass sie Sigmar besser dienen, wenn sie das Böse immer dort bekämpfen, wohin ihr Gott sie führt.

„Wir martern dieses Fleisch und wir vergießen dieses Blut, für sein Imperium, im Namen Sigmars!“

– Viktorina Schwefler, Flagellantin

„Vor ein paar Monaten sind einige Flagellanten durch unser Dorf gezogen. Schlimm sahen die aus. All der Schmerz, all das Leiden. Es war kaum mitanzusehen. Wir wussten, was wir zu tun hatten. Wir mussten unsere Türen öffnen, sie nähren und mit ihnen beten. Doch am Ende haben wir uns einfach nur in unseren Kellern versteckt, bis sie wieder weg waren. Gruselige Leute!“

– Wulfrum Barth, Dörfler

„Das Ende ist nahe!“

– Beliebter Ausruf von Flagellanten

Es fällt Flagellanten nicht schwer, über Abenteuer zu stolpern, ganz besonders dann nicht, wenn es um Feinde Sigmars geht. Flagellanten können ihre Lebensweise fortsetzen, während sie auf Abenteuern sind, und sich darauf verlassen, dass die guten Bürger des Imperiums sie mit Nahrung, Getränken und Unterkunft versorgen werden, während sie weiter dem Ende aller Dinge entgegenziehen.

KARRIERESCHEMA DES FLAGELLANTEN

KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
✝		✝	✝	☠				⚒	⛊

KARRIEREWEG

✝ Zelot – Messing 0
Fähigkeiten: Ausdauer, Ausweichen, Einschüchtern, Heilen, Intuition, *Nahkampf (Flegel)*, Überleben, Wissen (Sigmar)
Talente: Berserkerangriff, Genügsam, Lesen & Schreiben, Raserei
Ausrüstung: Flegel, zerschlissene Robe

⚒ Flagellant – Messing 0
Fähigkeiten: Athletik, Besonnenheit, Fernkampf (Schleuder), Kunst (Ikonen), Sprache (Klassisch), Wissen (Imperium)
Talente: Flagellant, Hass (Ketzer), Robustheit, Unaufhaltsam
Ausrüstung: Plakat, Religiöses Symbol, Schleuder

☠ Büßer – Messing 0
Fähigkeiten: Charme, Sprache (1 nach Wahl), Wahrnehmung, Wissen (Theologie)
Talente: Bedrohlich, Erfahrener Reisender, Feldscher, Rasender Angriff
Ausrüstung: Religiöse Reliquie

⛊ Untergangsprophet – Messing 0
Fähigkeiten: Anführen, Unterhalten (Reden halten)
Talente: Beängstigend, Furchtlosigkeit (Ketzer), Kampfrausch, Leidenschaftlicher Eifer
Ausrüstung: Buch (Religion), Gefolge (inklusive Büßer, Flagellanten und Zeloten)

HAUSIERER

Halbling, Mensch, Zwerg

Du bist viel herumgekommen und lebst unabhängig, indem du im Imperium umherwanderst und deine Waren verkaufst, wo immer du willst.

Hausierer ziehen von Dorf zu Dorf und verkaufen Waren und einfache Dienstleistungen wie Messerschleifen, Flickschusterei und Näharbeiten. Die meisten tragen Waren mit sich herum, die in der Stadt leicht und auf dem Land kaum zu erwerben sind, darunter auch kleine Luxusartikel wie bunte Schleifen und Haarnadeln. Selbst misstrauische Leute freuen sich in der Regel, Hausierer zu sehen, denn auch sie mögen seltene Waren und hübschen Schnickschnack.

Einige Hausierer verbreiten auch Nachrichten und sind *de facto* so etwas wie ländliche Stadtschreier, die für Kost und Logis Klatsch und Tratsch bis in die entlegensten Winkel des Imperiums tragen. Angesichts der Gefahren auf den Straßen bevorzugen es einige Hausierer, hauptsächlich auf Märkten zu verkaufen. Es gibt jedoch auch solche, die an den Pilgerwegen entlangziehen und den Gläubigen Reliquien verkaufen.

„Dies hier ist ein absolut Einzigartiges. Es gibt nur dieses Eine und es ist das Einzige, das existiert. Ein absolutes Meisterwerk des Kunsthandwerks. Wenn du mehr davon willst ist das auch kein Problem. Ich habe hinten noch ein Dutzend davon auf dem Karren."

– Delius Trötte, Wanderkrämer

Zu hören, dass andere in fernen Landen ihr Glück gemacht haben und die Geschichten von weitgereisten Kaufleuten zu hören ist etwas, dass in Hausierern mit Ambitionen die Wanderlust weckt. Sie sind unabhängig und können sich daher problemlos in Abenteuer stürzen und schon auf dem Weg dorthin weiter ihr Geld machen. Zudem erhalten sie zu nahezu allen Dörfern und Anwesen Zugang, ohne dass misstrauische Fragen aufkommen.

KARRIERESCHEMA DES HAUSIERERS

KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
			✝	☠		✝	⛊	✝	⚒

KARRIEREWEG

✝ Vagabund – Messing 1
Fähigkeiten: Ausdauer, Charme, *Feilschen*, Intuition, Klatsch, Schleichen (Land *oder* Stadt), Überleben, Unterhalten (Erzählen)
Talente: Bastler, Fischer, Fliehen, Streuner
Ausrüstung: Rucksack, Schlafrolle, Waren im Wert von 2W10 *G*, Zelt

⚒ Hausierer – Messing 4
Fähigkeiten: Beruf (Bastler), Reiten (Pferd), Schätzen, Tiere bezirzen, Tierpflege, Zechen
Talente: Erfahrener Reisender, Richtungssinn, Starker Rücken, Verhandlungsgenie
Ausrüstung: Maultier und Satteltaschen, Waren im Wert von 2W10 *S*, Sammlung von Töpfen und Pfannen, Handwerkszeug (Bastler)

☠ Meisterhausierer – Silber 1
Fähigkeiten: Einschüchtern, Fahren, Sprache (1 nach Wahl), Wahrnehmung
Talente: Gut vorbereitet, Numismatiker, Stämmig, Unverwüstlich
Ausrüstung: Karren, Waren im Wert von mindestens 2W10 *GK*

⛊ Wanderkrämer – Silber 3
Fähigkeiten: Wissen (Geographie), Wissen (Ort/Region)
Talente: Einnehmendes Wesen, Doppelzüngig, Beharrlich, Willensstärke
Ausrüstung: Zugpferd und Wagen, Waren im Wert von mindestens 5W10 *GK*, 50 *S* in bar

HEXENJÄGER

Mensch

Du jagst die illegalen Hexer, die das Imperium plagen, und zwar mit allen Mitteln, die notwendig sind.

Nur wenige Individuen werden so gefürchtet und respektiert, wie die Hexenjäger, und diese gehen ihren Pflichten mit geradezu sprichwörtlichem Eifer nach. Üblicherweise sind sie mit versilberten Klingen und ein paar Pistolen bewaffnet – denn heißes Blei hat sich als recht effizient gegen Zauberer erwiesen – und durchstreifen alle Winkel der Alten Welt, um jeden Hexer auszulöschen, der sich zeigt, genau wie all jene, die diesen Schutz gewähren. Die meisten Hexenjäger stehen in den Diensten des Sigmarkultes, wobei es auch säkulare Hexenjäger gibt, die für die Fürsten der Provinzen arbeiten. Letztere sind aber oft mehr eine spezialisierte Form von Kopfgeldjägern. Auch die Magischen Orden verfügen über eigene Hexenjäger, die sogenannten Magister Vigilantis, die abtrünnige Zauberer, Nekromanten und Dämonologen jagen. Man sagt, dass es weise sei, Hexer einzusetzen, um Hexer zur Strecke zu bringen.

„Ich habe noch keinen Hexer getroffen, der nicht gebrannt hätte."
– Vater Lucas Donatus, Sigmarpriester, von einem abtrünnigen Pyromanten ermordet

„Wenn Ihr keine Hexe seid, dann habt Ihr nichts zu befürchten."
– Walter Keller, Hexenjäger-Hauptmann, in der Nacht vor dem Niederbrennen von Almshof

Das Leben eines Hexenjägers ist ein geradezu ununterbrochenes Abenteuer, das ihn häufig quer durch alle Provinzen des Reiches führt. Man ruft sie, wann immer unsanktionierte Magie ihr übles Antlitz erhebt, und man erwartet von ihnen, dass sie diese jagen und ausmerzen. Je berüchtigter ein Hexenjäger ist, desto gefährlichere Feinde weist man ihnen zu. Wenn du einen Hexenjäger spielst, dann sollte vorher geklärt werden, dass niemand sonst einen Heckenhexer oder Hexer spielt, da dies die Gruppe sogleich in Konflikte stürzen würde.

KARRIERESCHEMA DES HEXENJÄGERS

KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
✝	⚒		✝				⛊	✝	☠

KARRIEREWEG

✝ Verhörspezialist – Silber 1
Fähigkeiten: Charme, *Einschüchtern*, Intuition, Heilen, Nahkampf (Waffenlos), Wahrnehmung, Wissen (Folter), Zechen
Talente: Bedrohlich, Entschlossen, Kühler Kopf, Lesen & Schreiben
Ausrüstung: Handwaffe, Folterinstrumente

⚒ Hexenjäger – Silber 3
Fähigkeiten: Besonnenheit, Fernkampf (1 nach Wahl), Klatsch, Nahkampf (Standard), Reiten (Pferd), Wissen (Hexer)
Talente: Beidhändiger Angriff, Erfahrener Reisender, Meisterschütze, Schatten
Ausrüstung: Handarmbrust *oder* Pistole, hoher Hut, Gambeson, Reitpferd mit Sattel und Zaumzeug, Seil, versilbertes Schwert

☠ Inquisitor – Silber 5
Fähigkeiten: Anführen, Ausdauer, Wissen (Gesetze), Wissen (Ort/Region)
Talente: Furchtlosigkeit (Hexer), Gespür für Ärger, Unerbittlich, Willensstärke
Ausrüstung: Kleidung (mit Qualität), unterstellte Verhörspezialisten

⛊ Hexenjäger-Hauptmann – Gold 1
Fähigkeiten: Wissen (Chaos), Wissen (Politik)
Talente: Beängstigend, Eiserner Wille, Magiegespür, Reine Seele
Ausrüstung: Höfische Gewandung (mit Qualität), unterstellte Hexenjäger

KOPFGELDJÄGER

Halbling, Hochelf, Mensch, Waldelf, Zwerg

Bei der Jagd auf deine Beute bist du rücksichtslos und zielstrebig; für die Gerechtigkeit und auch für Geld.

Kopfgeldjäger jagen für Geld Flüchtige und Gesetzlose. Die meisten wurden von lokalen Gerichten dazu ermächtigt und mit Dokumenten ausgestattet, die die Erlaubnis bestätigen, bestimmte Individuen dingfest zu machen oder sogar zu töten. Es mag einige geben, die Verenas Gerechtigkeit zum Sieg verhelfen wollen, doch der Mehrheit geht es um die Belohnung, was gemeinhin bedeutet, dass das „tot“ in „tot oder lebendig“ bevorzugt wird, da es weniger Scherereien beim Transport bedeutet. Viele Kopfgeldjäger fangen als Diebesfänger an, die von Bestohlenen dafür bezahlt werden, das Diebesgut zurückzubringen. Mit der Zeit erarbeiten sie sich dann genug Reputation, um in die Dienste eines Adelshauses, einer Gilde, eines Kultes zu treten, oder eine eigene Kompanie zu gründen, die als Gruppe wirklich wertvoller Beute nachstellt.

„Es ist wirklich erstaunlich, wie viele Kerle sich selbst Gelenkeisen anlegen, wenn man nur verführerisch genug lächelt. Und wenn das nicht zieht, dann ist halt Messerarbeit angesagt.“

– Anke Dörflinger, Kopfgeldjägerin

Bei der Verfolgung gesuchter Verbrecher stolpern Kopfgeldjäger oft in ungeplante Abenteuer hinein. Als unabhängige Leute, die jede Woche in einem anderen Gasthaus leben, fällt es ihnen leicht, die Jagd für ein paar Tage zu unterbrechen, um anderen Geschäften nachzugehen. Zudem sind ihre Fähigkeiten sehr gefragt, weshalb schon mehr als ein Kopfgeldjäger zum Vollzeit-Abenteurer wurde. Der Kopfgeldjäger ist eine perfekte Anfangskarriere, denn er bietet eine gute Mischung an sozialen und kämpferischen Fähigkeiten, wodurch er kaum einer Situation nicht gewachsen ist.

KARRIERESCHEMA DES KOPFGELDJÄGERS

KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
✝	⚒	☠	✝		✝		⛊		

KARRIEREWEG

✝ Diebesfänger – Silber 1
Fähigkeiten: Bestechen, Charme, Feilschen, Intuition, Klatsch, *Nahkampf (Standard)*, Überleben, Wahrnehmung
Talente: Betäubender Schlag, Einnehmendes Wesen, Schatten, Türentreter
Ausrüstung: Handwaffe, Lederwams, Seil

⚒ Kopfgeldjäger – Silber 3
Fähigkeiten: Athletik, Ausdauer, Einschüchtern, Fernkampf (Armbrust), Fernkampf (Fesselnd), Spurenlesen
Talente: Erfahrener Reisender, Starker Rücken, Meisterschütze, Unerbittlich
Ausrüstung: Armbrust mit 10 Bolzen, Lederkappe, Gelenkeisen, Netz, Haftbefehle

☠ Meister Kopfgeldjäger – Silber 5
Fähigkeiten: Klettern, Reiten (Pferd), Schwimmen, Tierpflege
Talente: Beidhändiger Angriff, Sorgfältiges Zielen, Sprinter, Zielsicherheit
Ausrüstung: Kettenhemd, Reitpferd mit Sattel

⛊ Kopfgeldjäger-Hauptmann – Gold 1
Fähigkeiten: Fahren, Wissen (Gesetze)
Talente: Furchtlosigkeit (Gesuchte), Präzisionsschütze, Robustheit, Sicherer Schuss
Ausrüstung: Zugpferd und Karren, Kettenhemd, 4 Paar Gelenkeisen

KUTSCHER

Halbling, Mensch, Zwerg

Du bist zäh und zielstrebig, denn es ist dein Beruf, Passagiere wohlbehalten mit der Kutsche zu befördern, egal was oder wer sich dir in den Weg stellt.

Für viele Bürger ist die Kutsche der einzige Weg, von einer Stadt in eine andere zu kommen. Die Wildnis dazwischen wimmelt von Tiermenschen, Banditen und Schlimmerem, doch ein guter Kutscher braucht nicht mehr als ein gutes Pferdegespann und seine Donnerbüchse, um seine Schutzbefohlenen mit Mut und harter Arbeit ans Ziel zu bringen. Um Gefahr aus dem Weg zu gehen, halten die großen Kutschlinien dazu an, stets rücksichtslos schnell zu fahren, was dazu führt, dass ihre Angestellten den Ruf haben, wenig Rücksicht auf andere auf den Straßen Reisende zu nehmen und niemandem zu trauen. Kutscher beginnen oft als Postillon und reiten das Führungspferd des Gespannes durch Wind und Regen. Statt Passagieren transportieren manche Kutscher auch Post oder Fracht, arbeiten für Adelsfamilien, fahren die großen Straßenwagen auf ihren festen Routen durch die Großstädte oder werden Mietkutscher.

KARRIERESCHEMA DES KUTSCHERS

KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
☠	✝		✝	⛊	⚒			✝	

KARRIEREWEG

✝ Postillon – Silber 1
Fähigkeiten: Ausdauer, *Fahren*, Fernkampf (Fesselnd), Klettern, Tierpflege, Tiere bezirzen, Wahrnehmung, Reiten (Pferd)
Talente: Beharrlich, Erfahrener Reisender, Kunstreiter, Tierverbundenheit
Ausrüstung: Warmer Mantel und Handschuhe, Peitsche

⚒ Kutscher – Silber 2
Fähigkeiten: Fernkampf (Schießpulver), Intuition, Klatsch, Navigation, Wissen (Ort/Region), Zechen
Talente: Kühler Kopf, Peitschenknallen, Pulverschütze, Willensstärke
Ausrüstung: Donnerbüchse mit 10 Schuss, Kutschenhorn, Gambeson, Hut

☠ Kutschmeister – Silber 3
Fähigkeiten: Abrichten (Pferd), Einschüchtern, Sprache (1 nach Wahl), Wissen (Routen)
Talente: Furchtlosigkeit (Banditen), Gespür für Ärger, Verhandlungsgenie, Zielsicherheit
Ausrüstung: Kettenhemd, Pistole mit 10 Schuss, Umhang (mit Qualität)

⛊ Linienmeister – Silber 5
Fähigkeiten: Anführen, Charme
Talente: Furchtlosigkeit (Tiermenschen), Meisterschütze, Richtungssinn, Schnelles Nachladen
Ausrüstung: Mehrere Kutschen und Pferde, Karten

„Und dass du mir ja in einer Viertelstunde satt bist. Keine zweite Portion! Dafür werden wir nicht bezahlt. Die Kutscherin isst als letzte und bekommt das Beste. Eine Minute länger und ich ziehe dir einen Groschen ab, so wie mir die Kutscherin einen Schilling abzieht. Und danach kommen die Passagiere von Steinburg-Kutschen. Mit denen geht es weiter.“

– Bettina Hoch, Gastwirtin an einem Rasthof

„Drei Tage habe ich wegen dieses Schneesturms in Weissbruck festgehangen. Nicht eine verdammte Kutsche ist angekommen. Also wartete ich und dachte schon, dass ich es nicht mehr rechtzeitig nach Bögenhafen schaffen würde, als plötzlich drei Kutschen über die vereiste Straße holperten, gleich hintereinander. Das ist doch mal wieder typisch, oder? Erst wartest du tagelang auf eine Kutsche und dann kommen gleich drei davon gleichzeitig an!“

– Stellan Grabbe, Kaufmann

Gute Kutscher sind immer gefragt, auch für ungewöhnliche, gefährliche oder illegale Aufgaben. Kutscher, die anderweitige Beschäftigung suchen, schauen sich gern im Winter nach dieser um, denn in der kalten Jahreszeit reduzieren die großen Kutschlinien ihre Langstreckenfahrten. Da die Kutschlinien immer Bedarf an erfahrenen Kutschern haben, ist es üblicherweise auch kein Problem, hinterher eine Wiederanstellung zu bekommen.

SCHAUSTELLER

Halbling, Hochelf, Mensch, Waldelf, Zwerg

Du lenkst die Leute von der harten Realität ihres Lebens ab, egal ob sie hochwohlgeboren oder arme Schlucker sind.

Es gibt überall in der Alten Welt Schausteller und natürlich bereisen viele von diesen auch die Straßen des Reiklandes. Manche stehen ihr halbes Leben auf der Bühne desselben Theaters, einige ziehen als Einzelgänger umher, andere als Teil eines Ensembles. Die Ärmsten sind kaum mehr als Bettler, die Kunststücke vorführen, während die Erfolgreichsten von Höflingen und Fürsten bejubelt werden. Es ist kein leichtes Leben, denn auch einfache Leute mögen keine schlechten Darbietungen und neigen dazu, lausige Schausteller unter einem Hagel faulen Obstes aus der Stadt zu treiben.

Die meisten Schausteller sind Jahrmarkt- und Bühnenkünstler wie Narren, Sänger, Schauspieler, Musiker, Akrobaten, Tänzer und Jongleure, doch die Alte Welt kennt auch allerlei obskure und bizarre Darbietungen.

KARRIERESCHEMA DES SCHAUSTELLERS

KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
⚒	☠		⛊		✝	✝			✝

KARRIEREWEG

✝ Straßenkünstler – Messing 3
Fähigkeiten: Artistik (1 nach Wahl), Athletik, Charme, Feilschen, Fingerfertigkeit, Klatsch, Musizieren (1 nach Wahl), *Unterhalten (1 nach Wahl)*
Talente: Attraktiv, Einnehmendes Wesen, Imitator, Rhetorik
Ausrüstung: Schale, Instrument

⚒ Schausteller – Messing 5
Fähigkeiten: Artistik (1 nach Wahl), Fernkampf (Werfen), Nahkampf (Standard), Musizieren (1 nach Wahl), Reiten (1 nach Wahl), Unterhalten (1 nach Wahl)
Talente: Aufspringen, Kunstreiter, Scharfschütze, Schlangenmensch
Ausrüstung: Kostüm, Instrument, Sammlung von Stücken (die du noch nicht lesen kannst), Wurfwaffen

☠ Troubadour – Silber 3
Fähigkeiten: Abrichten (1 nach Wahl), Kunst (Schreiben), Sprache (1 nach Wahl), Tierpflege
Talente: Absolutes Gehör, Lesen & Schreiben, Redeschwall, Verwandlungskünstler
Ausrüstung: Abgerichtetes Tier, Schreibzeug

⛊ Ensembleleiter – Gold 1
Fähigkeiten: Anführen, Fahren
Talente: Aufgeweckt, Erfahrener Reisender, Etikette (1 nach Wahl), Verhandlungsgenie
Ausrüstung: Zugpferde und Wagen (Bühne), Fundus an Kostümen und Requisiten, ein Ensemble von Schaustellern

Ich bin ein Bänkelsänger,
Ein Ding aus Schmutz und Flicken,
Aus Balladen, Lieder und Stücken,
Ein verträumter Einzelgänger.

– Libretto von ‚Der Kaiser von Nippon',
von Guillibert und Solomon

„Wie man zum Luitpold-Theater kommt? Üben!"

– Alter altdorfer Witz

„Vladimira Tchaikofiev war ein musikalisches Wunderkind und Sängerin. Sie bereiste die Höfe des Imperiums und hatte dort überwältigenden Erfolg. Anlässlich ihrer triumphalen Rückkehr in ihr Heimatland Kislev während der Herrschaft Katharinas der Blutigen führte sie die Premiere ihrer ersten Oper ‚Die Vampirgrafen von Stirland' auf, die auf ihren Reisen durch Sylvania beruhte. Ungewöhnlicherweise dirigierte sie stets mit einem Taktstock aus reinem Silber."

– ‚Die Verteidigung gegen Nekromantie',
Patriarch Felip Iyrtu, 2415 i.K.,
aus der Literaturliste für das erste Jahr,
Akademie des Amethyst Ordens

Die weiten Straßen, jeden Abend ein neues Dorf, der Geruch von Theaterschminke und der Jubel der Menge – das Leben eines Schaustellers ist schon für sich allein ein Abenteuer. Schausteller bringen Abwechslung in das Alltagsleben ihres Publikums. Allerdings leben sie eher am Rande der respektablen Gesellschaft, weshalb der Schritt naheliegen mag, auch einmal echte Abenteuer zu erleben.

STRASSENWÄCHTER

Halbling, Mensch

Mit wachem Auge und der Hand an der Waffe patrouillierst du die Straßen des Imperiums, um das Gesetz durchzusetzen.

Straßenwächter beschützen Reisende vor Banditen, Grünhäuten, Tiermenschen und anderen Gefahren, die die Straßen des Imperiums bedrohen. Die Straßenwächter werden über Wegzoll finanziert und sie treiben diesen oft persönlich ein. Erfolgreiche Straßenwächter sind gern gesehen und stehen in hohem Ansehen. Man hält üblicherweise in jedem Rasthof entlang ihrer Strecke gern ein Bett für sie bereit. Die meisten Straßenwächter sind Teil der Armee ihrer Provinz und patrouillieren hauptsächlich in Friedenszeiten, weshalb sie gut ausgebildet und in schmucken Uniformen unterwegs sind. Weniger frequentierte Straßen müssen mit dem lokalen Äquivalent der Straßenwächter vorlieb nehmen, mit Leuten, die nicht selten auf ihren Vorteil bedacht sind, ihre Position auszunutzen und zudem wissen, dass sie damit durchkommen werden, solange sie es nicht übertreiben. Einige Straßenwächter bevorzugen es, in ihren befestigten Zollstationen zu sitzen, statt die Straßen zu patrouillieren, denn die Reisenden sträuben sich oft zu zahlen, solange die Straßen so gefährlich und heruntergekommen sind.

„Was soll ich sagen, es kostet halt einen Groschen pro Bein. So sind nun mal die Regeln. Da kann ich nichts machen. Vielleicht findest du besser eine andere Route, um deine Bienen nach Grünburg zu bringen."

– Andreas Müller, Zöllner und Paragraphenreiter

„Also, ich wurde neulich von einer Straßenwächterin angehalten. Sie sagte, dass sie uns vor einem skrupellosen Typen beschützen könnte, der die Straßen patrouilliert und hilflosen Reisenden drei Groschen abknüpft, wenn sie vorbei wollen. Ich danke der Wächterin für ihre Hilfe. ‚Taal möge dich behüten', antwortete sie ‚Das macht dann drei Groschen'."

– Ulrich der Hausierer

Straßenwächter geraten immer wieder in Abenteuer. Viele verdächtige Geschehnisse auf dem Land finden in der Nähe einer der gut patrouillierten Straßen statt. Wenn es Ärger gibt, dann zögern Straßenwächter meist nicht, das Problem zu lösen. Wenn das zu Weiterem führt und zu einer echten Ermittlung wird, dann machen sie damit genau ihre Arbeit und können vielleicht sogar noch etwas Geld nebenbei verdienen, selbst wenn das folgende Abenteuer sie weit von ihrem eigentlichen Patrouillengebiet wegführen mag.

KARRIERESCHEMA DES STRASSENWÄCHTERS

KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
⚒	✝		✝	✝			⛊		☠

KARRIEREWEG

✝ Zöllner – Messing 5
Fähigkeiten: Bestechen, Feilschen, Fernkampf (Armbrust), Glücksspiel, Klatsch, Nahkampf (Standard), *Wahrnehmung*, Zechen
Talente: Kühler Kopf, Meisterschütze, Numismatiker, Unterschlagen
Ausrüstung: Armbrust mit 10 Bolzen, Gambeson

⚒ Straßenwächter – Silber 2
Fähigkeiten: Ausdauer, Einschüchtern, Intuition, Tierpflege, Reiten (Pferd), Überleben
Talente: Erfahrener Reisender, Kriminell, Peitschenknallen, Raureiter
Ausrüstung: Handwaffe, Kettenhemd, Reitpferd mit Sattel und Harnisch, Seil

☠ Straßenweibel – Silber 4
Fähigkeiten: Anführen, Athletik, Charme, Fernkampf (Schießpulver)
Talente: Etikette (Soldaten), Furchtlosigkeit (Banditen), Gespür für Ärger, Hass (1 nach Wahl)
Ausrüstung: Trupp Straßenwächter, Pistole mit 10 Schuss, Schild, Rangabzeichen

⛊ Straßenhauptmann – Gold 1
Fähigkeiten: Navigation, Wissen (Imperium)
Talente: Gebieterisch, Halbweltgröße, Kampfsinn, Rhetorik
Ausrüstung: Leichtes Schlachtross, Pistole mit 10 Schuss, Hut (mit Qualität) und Umhang, Abteilung Straßenwächter

BANDIT

Halbling, Hochelf, Mensch, Waldelf, Zwerg

Du lauerst Reisenden auf und ziehst Wegzoll von den Wehrlosen und Leichtfertigen ein.

Banditen gehen an den Straßen der Alten Welt um und halten nach arglosen Reisenden und Handelskarawanen Ausschau. Sie führen ein gefährliches und oft sehr hartes Leben. Viele sehen sich nicht als Kriminelle, sondern als Unterdrückte, die lieber vogelfrei als unfrei leben. Es gehören auch viele Waldelfen dazu, die die Menschen von ihren Wäldern fernhalten wollen und dabei zu sehr viel drastischeren Maßnahmen bereit sind als andere ihrer Art. Besonders gewitzte oder brutale Banditen bilden häufig eigene Banden und vereinen möglicherweise sogar gleich mehrere Banden unter ihrem Banner. Solche Banditenkönige sind von den Bauern wie vom Adel gleichermaßen gefürchtet. Nur wenige Banditen sind bezüglich ihrer Opfer wählerisch, doch einige haben tatsächlich den Anspruch, das einfache Volk zu beschützen. Solche Banditen bekämpfen den gierigen Adel und seine Schergen und werden vom dankbaren Volk dafür nicht selten mit Nahrung, Informationen und Rückzugsmöglichkeiten belohnt.

„Das waren Kinder, keine Briganten. Halb verhungert, verdreckt und krank. Sie hatten mit ihren Bögen auf uns angelegt und wir haben natürlich nicht nachgegeben … die waren ja kaum so alt wie mein Sohn. Kinder. Sechs von uns haben die getötet …“

– Valentin Behr, Straßenwächter

„… und er fragte ‚Titus, warum trägst du eine Schafschere mit dir herum?‘ Und ich sagte ‚Diese hier?‘ Sagt er ‚Aye, das ist die einzige Schafschere, die ich hier sehe.‘ Also lachte ich und antwortete ‚Manchmal wollen die ihre Ringe nicht abnehmen, wenn wir höflich darum bitten. Dann zeige ich ihnen die Schafschere und die meisten ändern zügig ihre Meinung. Und wenn nicht …‘ Hähähä.“

– Titus Widmann, Bandit

Nicht alle Banditen sind ein wilder Haufen. Mit einigen kann man vernünftig reden, wenn man es richtig anstellt. Möglicherweise fragt eine Abenteuergruppe einen Banditen, ob er sie nicht als Ortskundiger begleiten kann, zum Beispiel weil die Gruppe unheiliges Treiben im Revier des örtlichen Banditenkönigs beenden will. Für einen Banditen ist es einfach, sich einer Abenteurergruppe anzuschließen, wobei er sich besser verkleiden sollte falls es in Gegenden geht, in denen er gesucht wird.

KARRIERESCHEMA DES BANDITEN

KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
✝	⚒	✝	✝	☠					⛊

KARRIEREWEG

✝ Brigant – Messing 1
Fähigkeiten: Athletik, Ausdauer, Besonnenheit, *Einschüchtern*, Glücksspiel, Nahkampf (Standard), Überleben, Zechen
Talente: Fliehen, Kampfsinn, Kriminell, Streuner
Ausrüstung: Schlafrolle, Handwaffe, Lederwams, Zunderkästchen

⚒ Bandit – Messing 2
Fähigkeiten: Ausweichen, Fernkampf (Bogen), Heilen, Schleichen (Land), Wahrnehmung, Wissen (Ort/Region)
Talente: Betäubender Schlag, Fallensteller, Meisterschütze, Schmutzig kämpfen
Ausrüstung: Bogen mit 10 Pfeilen, Schild, Zelt

☠ Räuberhauptmann – Messing 4
Fähigkeiten: Anführen, Intuition, Klatsch, Reiten (Pferd)
Talente: Bedrohlich, Raureiter, Schnelles Nachladen, Unverwüstlich
Ausrüstung: Helm, Reitpferd mit Sattel und Zaumzeug, Kettenhemd mit Ärmeln, Banditenbande

⛊ Banditenkönig – Silber 2
Fähigkeiten: Charme, Wissen (Imperium)
Talente: Eiserner Wille, Furchtlosigkeit (Straßenwächter), Hart im Nehmen, Präzisionsschütze
Ausrüstung: ‚Königreich‘ mit mehreren Räuberhauptmännern, Unterschlupf

DIEB

Halbling, Mensch, Zwerg

Du erleichterst die Taschen anderer, um deine eigenen zu füllen, und du bist ziemlich gut darin.

Diebe stehlen alle Arten von Wertsachen und Waren von ihren Mitbürgern. Vom einfachen Beutelschneider bis zum ungekrönten Einbrecherkönig ist ihnen gemein, dass sie die Aussicht, den ganzen Tag lang zu schuften und dann am Ende nur mageren Lohn zu erhalten, für einen schlechten Witz halten. Diebe organisieren sich gerne mit Scharlatanen, Halunken und Hehlern, damit alle von den jeweils anderen profitieren. Zwischen solchen Organisationen gibt es erbitterte Fehden, die manchmal über Jahre oder sogar Jahrzehnte gehen. Die einfachsten Diebe bestehlen einzelne Opfer in aller Heimlichkeit oder in rattenbefallenen Gassen. Meisterdiebe meiden Konfrontationen, indem sie in Geschäfte und Wohnhäuser einbrechen, um alles Wertvolle daraus mitgehen zu lassen. Ambitioniertere Diebe beobachten ihr Ziel für Tage oder Wochen und machen sich vielleicht sogar die Mühe, dieses zu infiltrieren, um ein noch genaueres Bild der Örtlichkeiten zu erhalten. Andere professionelle Diebe, die mit einem solchen Einbrecherkönig zusammenarbeiten, können Einbrüche organisieren, von denen andere Diebe nur träumen können.

„Ein einziges loses Brett im ganzen Haus, und ich bin diejenige, die es findet …“
– Alette Zimmermann, Diebin im Gefängnis

„Was zur …? Das sind keine Hunde … das sind Bären!“
– Einarmiger Ernst, glückloser Dieb

„Nein, zur Liste der Anklagepunkte gehört nicht ‚Versuchter Diebstahl des Herzens des Magistrats‘. Offensichtlich verwechselt Ihr mich mit einem Magistrat, der ein Herz hat.“
– Leonora Nithardt, Magistratin

Diebe, die unliebsame Erfahrungen mit dem Gesetz machten, sind häufig dazu gezwungen, einer Verhaftung zu entfliehen, nicht selten mit Häschern auf ihren Fersen. Manchmal hat Diebesgut aber auch so viel Wert oder übernatürliche Fähigkeiten, dass es Ärger anzieht wie ein Leichnam die Fliegen, was zu allen Arten von unerwarteten Abenteuern führen kann. Natürlich sind die Fähigkeiten eines Diebes für Abenteurer stets wertvoll, und ein professioneller Dieb kann üppige Entlohnung dafür erwarten, seine Fähigkeiten auf diese Weise einzubringen.

KARRIERESCHEMA DES DIEBES

KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
		☠		✝	✝	⚒		✝	⛊

KARRIEREWEG

✝ Beutelschneider – Messing 1
Fähigkeiten: Ausdauer, Ausweichen, Athletik, Besonnenheit, Intuition, Klettern, *Schleichen (Stadt)*, Wahrnehmung
Talente: Betäubender Schlag, Fliehen, Kriminell, Straßenkatze
Ausrüstung: Brecheisen, Lederwams, Sack

⚒ Dieb – Messing 3
Fähigkeiten: Fingerfertigkeit, Geheimzeichen (Diebeszinken), Klatsch, Schätzen, Schlösser öffnen, Wissen (Ort/Region)
Talente: Etikette (Kriminelle), Flinke Finger, Schatten, Türentreter
Ausrüstung: Handwerkszeug (Dieb), Seil

☠ Meisterdieb – Messing 5
Fähigkeiten: Bestechen, Einschüchtern, Fernkampf (Armbrust), Glücksspiel
Talente: Fallensteller, Flinkes Ausweichen, Geschickte Finger, Nachtsicht
Ausrüstung: Handarmbrust mit 10 Bolzen

⛊ Einbrecherkönig – Silber 3
Fähigkeiten: Charme, Fallen stellen
Talente: Freikletterer, Katzenfüßig, Starke Beine, Wohlhabend
Ausrüstung: Dunkle Kleidung, Wurfanker, Maske *oder* Gesichtstuch

GRABRÄUBER

Halbling, Mensch

Du trotzt der Bedrohung durch Nekromantie und bestiehlst die Toten, um deine Taschen zu füllen.

Der Handel mit Leichen und Leichenteilen ist recht lukrativ, denn Universitäten und Medici haben stets Bedarf an neuen Körpern. Es geht jedoch nicht nur um den akademischen Markt, denn Tote werden oft mit allerlei Wertgegenständen bestattet, die sich unter den Rabensteinen in den Morrsgärten bergen lassen. Diese Arbeit ist selbstverständlich illegal und ein Sakrileg, weshalb Grabräuber üblicherweise im Schutze der Dunkelheit arbeiten. Man hörte auch schon von Leichendieben, die sich die Mühe des Grabens ersparten und sich einfach Bettler und andere Unglückliche von der Straße holen. Grabräuber vermeiden das Risiko, kürzlich Verstorbene auszugraben, und reisen stattdessen zu alten Ruinen und Grabhügeln, was jedoch zu Begegnungen mit Untoten und Banditen führen kann. Schatzjäger haben dieses Geschäft vervollkommnet und sind manchmal sogar gefeierte Helden, die ihre gefundenen Schätze ausstellen und an den Adel verkaufen. Es geht sogar das Gerücht, dass der Reichtum eines der Ritterorden dadurch begründet wurde, dass einige seiner Mitglieder einst in fernen Landen Gräber plünderten.

„Du kannst das dorthin, wohin du nun gehst, leider nicht mitnehmen … aber mir wird dies gewiss gelingen!“

– Simon Schreiber, Grabräuber

„Es sind nicht nur die Juwelen, Herbert, schau dir mal all die perfekt erhaltenen Knochen an! Es gibt Professoren in Altdorf, die dafür gutes Geld bezahlen!“

– Tilo „der Ghul“ Grubsch, Leichendieb

„Die Albträume aus Khemri suchen mich noch immer heim. Die Flüche dieser schon so lange toten Tyrannen haben mein Schicksal besiegelt. Ich kann nur hoffen, dass Morr dieser Nekromantie, die meine Knochen zerfrisst und mein Herz schwarz werden lässt, Einhalt gebieten kann.“

– Freifrau Estelle von Hauptleiter, Schatzjägerin (verstorben)

Grabräuber stehen stets mit einem Bein im Abenteuerleben, besonders wenn ihre nächtlichen Unternehmungen von den unerfreuten Autoritäten bemerkt werden. Sie können auch Besuch von Antiquitätenhändlern erhalten, die ihre Dienste bei der Öffnung einer bestimmten Gruft in Anspruch nehmen wollen, oder vielleicht geraten sie auch auf die Spur eines ruchlosen Nekromanten, der Leichen für seine eigenen, unheiligen Zwecken begehrt.

KARRIERESCHEMA DES GRABRÄUBERS

KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
⚒		✝		✝		☠	⛊	✝	

KARRIEREWEG

✝ Leichendieb – Messing 2
Fähigkeiten: Ausweichen, Besonnenheit, Fahren, Intuition, Klatsch, Klettern, *Schleichen (1 nach Wahl)*, Wahrnehmung
Talente: Fliehen, Kriminell, Starker Rücken, Straßenkatze
Ausrüstung: Brecheisen, Handkarren, Kapuzenumhang, Wagenplane

⚒ Grabräuber – Messing 3
Fähigkeiten: Ausdauer, Bestechen, Feilschen, Nahkampf (Standard), Schätzen, Wissen (Medizin)
Talente: Nachtsicht, Resistenz (Krankheit), Sehr stark, Türentreter
Ausrüstung: Rucksack, Handwaffe, Spaten, Sturmlaterne und Öl

☠ Raubgräber – Silber 1
Fähigkeiten: Fallen stellen, Nachforschen, Schlösser öffnen, Wissen (Geschichte)
Talente: Beharrlich, Lesen & Schreiben, Mächtiger Schlag, Tunnelratte
Ausrüstung: Handwaffe (Hacke), Pferd und Karren, Gambeson, Seil, Handwerkszeug (Dieb)

⛊ Schatzjäger – Silber 5
Fähigkeiten: Beruf (Technicus), Navigation
Talente: Fallensteller, Furchtlosigkeit (Untote), Sechster Sinn, Willensstärke
Ausrüstung: Schlafrolle, Karten, Zelt, Handwerkszeug (Technicus), Schreibzeug

HALUNKE

Halbling, Mensch, Zwerg

Du bist Teil einer Bande von Kriminellen, treibst Schulden ein und nimmst den Schwachen ihr Geld ab.

Halunken knöpfen gesetzestreuen Bürgern und Kaufleuten Geld ab und bieten dafür ‚Schutz' oder irgendwelche anderen scheinheiligen ‚Dienste'. Wenn diese ‚Gebühren' nicht rechtzeitig entrichtet werden, dann schweben das Opfer, seine Familie und deren Lebensgrundlage in ernster Gefahr. Große Banden bringen die Vertreter der lokalen Autoritäten oft durch Bestechung dazu, wegzuschauen. Zudem sind die Schläger stets bereit, jemanden umzubringen – oder noch Schlimmeres zu tun –, um die Geschäfte am Laufen zu halten. Schläger werden eingesetzt, um Schulden aller Arten einzutreiben, besonders die, die durch Pech im Spiel oder Wucherzinsen entstanden sind. In einer Welt, in der Armut der übliche Lebensstandard ist, ist ein vermeintlich einfacher Weg zu Geld etwas, dem kaum ein Narr zu widerstehen vermag. Und je organisierter das Geschäft ist, desto größer und komplexer ist auch die dahinterstehende Organisation. Die kleinsten Banden beherrschen kaum mehr als einen kurzen Straßenabschnitt, doch die größten können ganze Provinzen abdecken, und die Paten, die diesen Banden vorstehen, sind Individuen von enormer Macht und Einfluss.

„Ich hoffe wirklich, dass die Haselmanns das Geld heute haben, denn das Geräusch brechender Finger schlägt mir immer so aufs Gemüt."

– Claus Bethelhof, sensibler Schläger

„WENN DU DEINE SCHULDN NICH ZAHLN KANNST, DANN SETZ NICH NOCH MEHR!"

– Schild in Boscos Würfelstube (Spielhölle in Altdorf)

„Oder der Bosco bricht dir die Beine."

– Kreide-Addendum auf dem Schild in Boscos Würfelstube

Schläger und Halunken sind immer bereit, auf Bedrohungen mit Gewalt zu reagieren, was sie zu wertvollen Mitgliedern jeder Gruppe macht, die mit aggressiver Opposition rechnen kann. Bandenführer könnten sich auf den Weg machen, um ihr Territorium zu erweitern und neue Möglichkeiten bezüglich Intrigen und Profit zu finden. Bedenkt man, wie hart und gewalttätig die Banden konkurrieren, kann es selbst dem mächtigsten Paten passieren, dass er sich plötzlich mit zu gefährlichen Gegnern oder Verrat konfrontiert sieht. Wenn derart erfahrene Halsabschneider zur Flucht gezwungen sind, dann ist eine Gruppe argloser Abenteurer ein nützliches Werkzeug, das sie zu ihrem Vorteil einzusetzen wissen.

KARRIERESCHEMA DES HALUNKEN

KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
✝		✝	✝				⛊	💀	⚒

KARRIEREWEG

✝ Schläger – Messing 3
Fähigkeiten: Ausdauer, Ausweichen, Besonnenheit, *Einschüchtern*, Nahkampf (Waffenlos), Schleichen (Stadt), Wissen (Ort/Region), Zechen
Talente: Bedrohlich, Etikette (Kriminelle), Kriminell, Mächtiger Schlag
Ausrüstung: Schlagring, Gambeson

⚒ Halunke – Messing 5
Fähigkeiten: Bestechen, Charme, Schätzen, Klatsch, Nahkampf (Standard), Sprache (Estalisch *oder* Tileanisch)
Talente: Betäubender Schlag, Geborener Krieger, Schmutzig kämpfen, Unterschlagen
Ausrüstung: Handwaffe, Hut, Kettenhemd

💀 Bandenführer – Silber 3
Fähigkeiten: Anführen, Fernkampf (Armbrust), Intuition, Wahrnehmung
Talente: Eiserner Wille, Furchtlosigkeit (Wächter), Hart im Nehmen, Resistenz (Gift)
Ausrüstung: Handarmbrust mit 10 Bolzen, Bande Schläger und Halunken, Unterschlupf

⛊ Pate – Silber 5
Fähigkeiten: Wissen (Gesetze), Wissen (Politik)
Talente: Beängstigend, Gebieterisch, Halbweltgröße, Wohlhabend
Ausrüstung: Netzwerk von Informanten, Kleidung (mit Qualität) und Hut, untergebene Bandenführer

HEHLER

Halbling, Mensch, Zwerg

Du hast einen geübten Blick für den Wert von Dingen, kaufst alles, sei es legal oder nicht, und verkaufst es dann mit Profit.

Ein Hehler kauft Diebesgut an und veräußert es dann mit Gewinn, häufig an Leute, denen nicht bewusst ist, dass sie etwas Gestohlenes kaufen. Erfolgreiche Hehler arbeiten manchmal als Pfandleiher, Krämer oder Kaufleute. Andere bevorzugen es, mobil zu bleiben und nur mit kleinen und beweglichen Dingen zu handeln. Die meisten Hehler leben vom An- und Verkauf klassischer Waren und Wertgegenstände, doch es gibt auch Spezialisten, die sich auf Informationen und verbotenes Wissen spezialisiert haben. Einige Hehler verschieben ihre Waren quer durch das Imperium. Ein in Altdorf gestohlenes Gemälde lässt sich eben leichter in Talabheim verkaufen, wo niemand von dem Diebstahl gehört hat. Wenn sehr begehrte Dinge verschwinden, sind Hehler oft die erste Anlaufstelle für Leute, die diese gern erwerben würden. Einige Hehler nehmen sogar Aufträge von Käufern an und geben diese als Vermittler an jene weiter, die das Gewünschte beschaffen können.

„Ich weiß, dass es gestohlen ist. Du weißt, dass es gestohlen ist. Selbst der alte Sigmar weiß, dass es gestohlen ist. Wenn ich dich also frage, ob es gestohlen ist, dann beleidige meine Intelligenz nicht, indem du mir sagst, es sei nicht gestohlen. Zum Glück für dich handele ich mit Gestohlenem, also beruhige dich bitte."

– Elene Weslach, Pfandleiherin

„Warum ich Hehler genannt werde? Nun, weil ich helle genug bin, dafür zu sorgen, dass einer wie du nicht geschnappt wird. Du gehst also weiter klauen und ich sorge dafür, dass du dir keine Gedanken darum machen musst, wie du das Zeug wieder unauffällig loswirst. Betrachte mich einfach als deinen Partner."

– ‚Das Furunkel' Vakram, Hehler mit orthographischer Schwäche

Die Suche nach Käufern und Verkäufern oder die Notwendigkeit, irgendeiner unangenehmen Geschichte zu entkommen, können einen Hehler überall hinführen. Man findet sie überall im Imperium und in vielen Regionen außerhalb seiner Grenzen. Aufstrebende Trödler transportieren illegale Waren zwischen den Städten der Alten Welt, immer auf der Suche nach Käufern. Andere versuchen sich irgendwo einen Namen zu machen und sich ihre Nische in der Unterwelt einer Stadt einzurichten. Obwohl ihre Interessen in aller Regel gegenläufig sind, kommt es auch immer wieder vor, dass Hehler und Kaufleute zu Verbündeten werden. Und wenn die kriminellen Aktivitäten dann irgendwann ein gewisses Maß übersteigen, lässt der Ärger meist nicht lang auf sich warten.

KARRIERESCHEMA DES HEHLERS

KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
				✝	✝	⚒	☠	⛊	✝

KARRIEREWEG

✝ Trödler – Silber 1
Fähigkeiten: Ausweichen, Charme, Feilschen, Glücksspiel, Klatsch, Nahkampf (Standard), *Schätzen,* Zechen
Talente: Gesellig, Kartenkünstler, Straßenkatze, Verhandlungsgenie
Ausrüstung: Handwaffe, gestohlene Waren im Wert von 3W10 *S*

⚒ Hehler – Silber 2
Fähigkeiten: Beruf (Graveur), Besonnenheit, Einschüchtern, Geheimzeichen (Diebeszinken), Intuition, Wahrnehmung
Talente: Etikette (Kriminelle), Gerissenheit, Kriminell, Numismatiker
Ausrüstung: Augenglas, Handwerkszeug (Graveur), Schreibzeug

☠ Meisterhehler – Silber 3
Fähigkeiten: Bestechen, Unterhalten (Erzählen), Wissen (Kunst), Wissen (Ort/Region)
Talente: Betäubender Schlag, Einnehmendes Wesen, Halbweltgröße, Zahlengenie
Ausrüstung: Pfandleiher-Geschäft

⛊ Schwarzmarktbaron – Silber 4
Fähigkeiten: Nachforschen, Wissen (Heraldik)
Talente: Eiserner Wille, Bedrohlich, Schmierer, Schmutzig kämpfen
Ausrüstung: Angeheuerte Schläger, Netzwerk von Informanten, Lagerhaus

HEXER

Mensch

Du bist freigeistig und ehrgeizig genug, um dich ohne eine offizielle Lizenz an das Wirken von Magie zu wagen.

Geht es nach dem Gesetz, dann muss jeder, der mit dem seltenen Talent der Magie geboren wurde, von den Magistern der Magischen Orden ausgebildet werden. Nicht jeder akzeptiert dieses Schicksal; einige verbergen ihre Begabung oder fliehen. Solche Leute nennt man Hexer. Sie riskieren Wahnsinn und Verdammnis, denn ohne Anleitung brennt sich die Magie ihren Weg durch sie hindurch und viele verstehen gar nicht, mit welchen Mächten sie da herumexperimentieren. Andere nehmen ihre wachsenden Kräfte mit offenen Armen an und akzeptieren die Risiken. Es gibt viele Arten von Hexern, denn das Talent zur Magie kennt weder Stand noch Herkunft. Einige sind unschuldige Seelen und wollen einfach nur in Freiheit leben. Andere sind Adelige, die Angst haben müssen, aufgrund ihrer Begabung enterbt zu werden. Andere haben Angst davor, was aus ihnen werden könnte, und fliehen deshalb. Doch was auch immer ihre Geschichte sein mag und wer immer sie sind, sie riskieren es allesamt, von übereifrigen Sigmariten verbrannt zu werden.

„Glaubst du etwa, dass nur Magister Magie wirken können? Das stimmt nicht! Auch mir wurde das klar und ich weigere mich zum Sklaven zu werden und mich in dieser sogenannten Magierakademie einsperren zu lassen!“

– Franz Zimmel, Lehrling des Goldordens, 3 Monate vor seiner Gefangennahme durch einen Hexenjäger

Hexer führen ein gefährliches Leben. Einige geben sich als Magister aus, doch eine solche Tarnung wird von Kundigen, die sich mit der Magie auskennen, leicht durchschaut. Allerdings gibt es Abenteurergruppen mit wenig Glaubensvorbehalten und eher flexibler Moral, die sich nicht sehr für die Ausbildungsdetails eines Zauberers interessieren, solange dieser nur effizient ist und sich nicht mit den Dunklen Göttern eingelassen hat. Obwohl unsanktionierte Magie illegal ist und mit dem Tode bestraft wird, haben viele Magister selbst Erfahrungen als Hexer gemacht, ehe sie den Orden beitraten. Dies ist sowohl den Orden, als auch den Kulten bewusst, weshalb dingfest gemachte Hexer gemeinhin den Autoritäten übergeben werden. Das Training an den Akademien lässt sich zwischen den Abenteuern einfügen, was bedeutet, dass der ehemalige Hexer nach dem Wechsel in die Zauberer-Karriere zur Gruppe zurückkehren kann. Vielleicht wird seine Befreiung aber auch der Inhalt des nächsten Abenteuers.

KARRIERESCHEMA DES HEXERS

KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
✝			✝	⚒			⛊	✝	☠

KARRIEREWEG

✝ Hexling – Messing 1
Fähigkeiten: Ausdauer, Besonnenheit, Einschüchtern, Fingerfertigkeit, Kanalisieren, Klatsch, Schleichen (Land), *Sprache (Magick)*
Talente: Bedrohlich, Instinktive Aussprache, Kriminell, Niedere Magie
Ausrüstung: Kerzen, Kreide, Puppe, Nadeln

⚒ Hexer – Messing 2
Fähigkeiten: Ausweichen, Beruf (Kräuterkundiger), Intuition, Nahkampf (Stangenwaffe), Tiere bezirzen, Wahrnehmung
Talente: Arkane Magie (Hexerei), Attraktiv, Hexer, Zweites Gesicht
Ausrüstung: Kampfstab, Sack, Sammlung von Kräutern, Handwerkszeug (Kräuterkundiger)

☠ Drudner – Messing 3
Fähigkeiten: Bestechen, Charme, Feilschen, Wissen (Schwarze Magie)
Talente: Beängstigend, Flinke Finger, Tierverbundenheit, Magiegespür
Ausrüstung: Rucksack, Umhang mit mehreren Taschen, Glücksbringer

⛊ Hexenmeister – Messing 5
Fähigkeiten: Wissen (Magie), Wissen (Dämonologie)
Talente: Äthergespür, Glückspilz, Unverwüstlich, Willensstärke
Ausrüstung: Robe, Schädel

KUPPLER

Halbling, Hochelf, Mensch

Du bist gerissen und käuflich, und du bestreitest dein Leben, indem du im zwielichtigen Teil der Stadt illegale Waren und Dienste feilbietest.

Kuppler vermitteln dem Volk Personen oder Etablissements, die eine Vielzahl illegaler und unmoralischer Dienste anbieten. Während Menschen und Zwerge meist starke Vorbehalte gegenüber solchen Aktivitäten hegen, haben die meisten Halblinge und Hochelfen eine eher entspannte Haltung gegenüber Drogenhöhlen, Bordellen und anderen Orten, die eher grenzwertige Vergnügen gewidmet sind.

Zu den Kupplern gehören auch Drogenhändler, exotische Tänzer, Stricher und Künstlermodelle. Für viele berühmte Meisterwerke der Gegenwart posierten Modelle, die Kuppler von der Straße beschafft hatten. Marschierenden Armeen folgen häufig Marketender, zu denen auch Kuppler gehören, die auf jede denkbare Weise Geld zu machen versuchen. Ludenkönige, denen die Etablissements gehören, an denen sich die Kuppler sammeln, können Zentrum ganzer Unterwelt-Imperien werden, deren Dienste von allen Arten von Gaunern in Anspruch genommen werden, von Hehlern, die diskreten Zugang zu reichen Klienten suchen, bis zum Angebot sicherer Unterschlüpfe für Bandenführer und Paten.

„Kommt zum »Hammer und Eimer«, Heimat der besten Musik und der besten Unterhaltung in der Altdorfer Altstadt! Ihr werdet nicht enttäuscht werden!“

– Raymund Schmid, Kuppler

„Rümpft nur die Nase, doch diese Kleider waren teuer. Für einen Kerl, der auf einem Misthaufen geboren wurde, hat er es verdammt weit gebracht.“

– Hertel Netzer, Wirt

Kuppler leben in Städten, doch manchmal müssen sie reisen, um Seuchen und religiöser Verfolgung zu entfliehen. Letztere kommt in Gebieten, die vom Sigmar Glauben dominiert werden, gar zu häufig vor. Andere, zum Beispiel jene, die mit Schaustellern reisen, betrachten das Reisen als Teil ihres Berufes. Jene, die einen mächtigen Gönner haben, können mitunter viel Zeit zu ihrer freien Verfügung haben.

KARRIERESCHEMA DES KUPPLERS

KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
				⚒	✝	✝	⛊	☠	✝

KARRIEREWEG

✝ Stricher – Messing 1
Fähigkeiten: Bestechen, *Charme*, Einschüchtern, Feilschen, Glücksspiel, Klatsch, Unterhalten (1 nach Wahl), Zechen
Talente: Attraktiv, Gesellig, Redeschwall, Straßenkatze
Ausrüstung: Flasche mit Schnaps

⚒ Kuppler – Messing 3
Fähigkeiten: Ausdauer, Ausweichen, Intuition, Nahkampf (Standard), Wahrnehmung, Wissen (Ort/Region)
Talente: Beidhändigkeit, Kriminell, Resistenz (Krankheit), Trunkenbold
Ausrüstung: Dosis Hexenwurzel, Kleidung (mit Qualität)

☠ Zuhälter – Silber 1
Fähigkeiten: Besonnenheit, Schätzen, Sprache (1 nach Wahl), Wissen (Gesetze)
Talente: Einnehmendes Wesen, Etikette (1 nach Wahl), Unterschlagen, Verhandlungsgenie
Ausrüstung: Ein Ring von Strichern

⛊ Ludenkönig – Silber 3
Fähigkeiten: Anführen, Wissen (Heraldik)
Talente: Gerissenheit, Halbweltgröße, Numismatiker, Schmierer
Ausrüstung: Stadthaus mit diskreter Hintertür, ein Ring von Zuhältern

SCHARLATAN

Halbling, Hochelf, Mensch

Du bist ebenso charmant wie skrupellos und trennst Narren von ihrem Geld, wobei die Narren zum Glück niemals aussterben.

Ein Scharlatan baut Vertrauen auf, doch sein Geschäft ist der Betrug. Indem er mit Emotionen und psychologischen Schwächen spielt, bietet ein Scharlatane seinem „Ziel" einen Preis, der eigentlich zu gut ist, um wahr zu sein. Stand und Privilegien bieten keinen Schutz vor seinem Treiben und selbst der geringste Bürger kann Opfer eines begabten Scharlatans werden. Man muss als Scharlatan nicht nur ein guter Lügner sein; auch kein Gewissen zu haben hilft bei dieser Profession ganz ungemein.

Zu Scharlatanen gehören Schwindler, Hochstapler, Falschspieler und Betrüger aller Arten, die Leichtgläubigkeit und Gier zu nutzen wissen. Halblinge arbeiten gern in kleinen Familiengruppen, die Ablenkung bieten. Für junge Hochelfen, die unter Menschen leben, sind Betrügereien hingegen oft kaum mehr als ein Spiel, bei dem es nicht um Profit, sondern um den Beweis der geistigen Überlegenheit geht. Einige erfahrene Scharlatane arbeiten mit Fälschern, die ihnen Dokumente und Zertifikate erstellen und dafür einen Anteil von der Beute bekommen.

„Ich habe es zahllose Meilen weit getragen, von den höchsten Türmen der Elfen bis hierher. Seht Ihr, wie es im Mondlicht funkelt? Nur Magie vermag dieses innere Licht zu erschaffen! So unbegreiflich dies Euch auch sein mag, muss ich mich doch schweren Herzens davon trennen. Angesichts solcher Macht ist der Preis nur Nebensache."

– Wolmar Rotte, Hochstapler

„Der letzte lebende Erbe des Barons von Schwalb, sagt Ihr? Was für ein Mumpitz! Ihr seid nun schon der fünfte ‚Erbe' an diesem Abend! Wie viel habt Ihr für diesen Fetzen Papier bezahlt? Oder noch wichtiger, welcher Betrüger hat ihn Euch verkauft?"

– Gerold Behn, erboster Hausdiener

Um Verdacht zu vermeiden, bleiben Scharlatane selten lange an einem Ort. Wenige Schwindler bekennen offen, wer sie sind, und geben sich als jeder aus, nur nicht als sie selbst. Daher gibt es auch nur wenig, was Scharlatane von Nebentätigkeiten abhalten würde. Zudem können sie überall arbeiten, denn es gibt an jedem Ort reiche Narren, denen man mit nichts als Versprechungen etwas Geld abnehmen kann.

KARRIERESCHEMA DES SCHARLATANS

KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
				✝	☠	✝	⛊	⚒	✝

KARRIEREWEG

✝ Schwindler – Messing 3
Fähigkeiten: Bestechen, *Charme*, Feilschen, Fingerfertigkeit, Glücksspiel, Klatsch, Unterhalten (Erzählen), Zechen
Talente: Etikette (1 nach Wahl), Glückspilz, Kartenkünstler, Würfelkünstler
Ausrüstung: Rucksack, 2 Sätze Kleidung, Satz Spielkarten, Würfel

⚒ Scharlatan – Messing 5
Fähigkeiten: Ausweichen, Besonnenheit, Intuition, Schätzen, Unterhalten (Schauspielerei), Wahrnehmung
Talente: Flinke Finger, Geheime Identität, Kriminell, Redeschwall
Ausrüstung: 1 gefälschtes Dokument, 2 Sätze Kleidung (mit Qualität), Sammlung farbiger Pulver und farbigen Wassers, Sammlung von Anhängern und Glücksbringern

☠ Hochstapler – Silber 2
Fähigkeiten: Geheimzeichen (Diebeszinken), Schlösser öffnen, Sprache (Diebeszunge), Wissen (Heraldik)
Talente: Attraktiv, Doppelzüngig, Lesen & Schreiben, Verhandlungsgenie
Ausrüstung: Verkleidungsset, Dietriche, viele gefälschte Dokumente

⛊ Lügenbaron – Silber 4
Fähigkeiten: Nachforschen, Wissen (Genealogie)
Talente: Einnehmendes Wesen, Gesellig, Gespür für Ärger, Verwandlungskünstler
Ausrüstung: gefälschtes Siegel, Schreibzeug

ADELIGER

Hochelf, Mensch, Waldelf, Zwerg

Als Abkömmling einer edlen Blutlinie stehst du stolz über dem gewöhnlichen Pöbel.

In den Adern der Adeligen fließt das Blut hochgeborener Vorfahren, wodurch sie die Macht zu herrschen, Gesetze zu machen und Recht zu sprechen erhalten. Adelige erben manchmal große Reichtümer und Besitzungen, doch nur die in der direkten Erbfolge können darauf hoffen, echte Macht zu erlangen. Viele verbringen ihr Leben damit, ihr Vermögen und ihren Einfluss zu mehren, sei es durch Geschäfte, Politik oder Eroberungen. Wer kein großes Erbe zu erwarten hat, der muss sich seinen eigenen Platz in der Welt suchen. Viele schließen sich als Offizier der Armee ihrer Provinz oder der Marine an oder treten in den Dienst eines der Götter. Es ist auch üblich, dass Adelige für andere, mächtigere Adelshäuser arbeiten oder ihre Töchter als Hofdamen an die Fürstenhöfe schicken.

„Jeder glaubt, dass das Leben als Adeliger leicht sei, doch es ist ein tückisches Geschäft, bei dem man ständig irgendwem im Weg ist. Ich erprobe mein Glück lieber hier draußen, wo ich nicht Gefahr laufe, daheim von einem Meuchler erwartet zu werden. Da kämpfe ich mich lieber jeden Tag durch eine Horde Tiermenschen."
– Ludwig „Lugi" von Rodziner, Zehnter in der Erbfolge seines Hauses

Viele Adelige dienen ihren Familien in der Fremde und hoffen, damit ihren Status zu verbessern und sich in den Augen der Verwandtschaft für Höheres zu empfehlen. Andere sind des Lebens im Überfluss überdrüssig und stürzen sich als Möchtegernhelden in Abenteuer. Adelssprösslinge mit geringen Aussichten auf Erbe und Titel suchen ihr Glück manchmal fern der höfischen Intrigen und Ränkespiele, suchen sich Beschäftigung und erweitern so ihre Möglichkeiten.

Der SL sollte sich gut überlegen, ob er es Spielern gestattet, die Karriere des Adeligen zu wählen. Sie geht mit viel Anfangsausrüstung und großer Macht einher, besonders im späteren Verlauf dieser Karriere.

KARRIERESCHEMA DES ADELIGEN

KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
✝				✝		✝	☠	⛊	⚒

KARRIEREWEG

✝ Adelsspross – Gold 1
Fähigkeiten: *Anführen*, Bestechen, Einschüchtern, Glücksspiel, Musizieren (1 nach Wahl), Nahkampf (Fechten), Wissen (Heraldik), Zechen
Talente: Blaublütig, Etikette (Adelige), Glückspilz, Lesen & Schreiben
Ausrüstung: Höfische Gewandung, Florett *oder* Handspiegel, Schmuck im Wert von 3W10 *GK*, persönlicher Diener

⚒ Adeliger – Gold 3
Fähigkeiten: Charme, Klatsch, Nahkampf (Parade), Reiten (Pferd), Sprache (Klassisch), Wissen (Ort/Region)
Talente: Attraktiv, Einnehmendes Wesen, Schmierer, Trunkenbold
Ausrüstung: 4 Dienstboten, Höfische Gewandung (mit Qualität), Höfische Gewandung, Reitpferd mit Sattel und Harnisch *oder* Kutsche, Paradedolch *oder* Umhang (mit Qualität), Schmuck im Wert von 50 *GK*

☠ Edler – Gold 5
Fähigkeiten: Sprache (1 nach Wahl), Intuition, Wissen (Politik), Wahrnehmung
Talente: Intrigant, Kühler Kopf, Rhetorik, Verhandlungsgenie
Ausrüstung: 2 Sätze Höfischer Gewandung (mit Qualität), 200 *GK*, Lehensgut, Schmuck im Wert von 200 *GK*, Siegelring

⛊ Fürst – Gold 7
Fähigkeiten: Wissen (1 nach Wahl), Spurenlesen
Talente: Gebieterisch, Eiserner Wille, Mitreißender Anführer, Wohlhabend
Ausrüstung: 4 Sätze Höfischer Gewandung (mit Qualität), Florett (mit Qualität) *oder* Handspiegel, 500 *GK*, Schmuck im Wert von 500 *GK*, Ländereien

BERATER

Halbling, Hochelf, Mensch, Waldelf, Zwerg

Du bist weise und gut informiert, damit du Rat und Führung bieten kannst, durch die dein Auftraggeber erfolgreich ist.

Berater dienen ihren Herren mit gutem Rat. Sie sind gut über die politischen und sozialen Belange im Interessengebiet ihres Auftraggebers informiert und bezüglich dessen Geheimnissen zu absolutem Stillschweigen verpflichtet. Viele Berater wurden gleichsam in ihre Position hineingeboren, während andere diese Position angestrebt haben, um sich die Gunst eines Edlen und damit letztlich Reichtum und Macht zu sichern. Einige junge Adelige wählen sich Jugendfreunde oder ehemalige Kommilitonen als Hauptberater, denn sie trauen ihnen zu, auch das auszusprechen, was sonst niemand wagt.

Lange Jahre bei Hofe oder im Gefolge eines niederen Adeligen bahnen manchem den Weg zu den höheren Positionen dieser Karriere. Es gibt jedoch auch nicht wenige Berater, die nicht dem Adel dienen, sondern sich in den Dienst von Kriminellen, Kriegsherren, Kaufleuten, Kulten oder Gilden stellen.

„Sigmar stimmt mit dem Reikland, was drei Stimmen bedeutet. Der tote Imperator, das Mootland und Reikland stimmen genauso ab, was insgesamt sechs Stimmen macht. Wie Ihr wisst, benötigt Ihr sieben Stimmen, um zum Imperator gekürt zu werden. Da der Ar'Ulric immer mit Middenheim stimmt, ist es unwahrscheinlich, dass der Sitz des Imperators nach Nuln zurückkehrt, solange das Haus des Dritten Wilhelm derart prosperiert. Ihr solltet besser auf eine Tochter hoffen, Euer Gnaden. Eine hübsche."

– Krammond, Berater des Kurfürsten von Nuln, 2475 i.K.

Wenn im Einflussbereich seines Herrn etwas Gefährliches oder Ungewöhnliches geschieht, dann obliegt es dem Berater, dem nachzugehen. Ratgeber und Kanzler haben üblicherweise einen festen Stab vertrauenswürdiger Frauen und Männer, denen sie derartige Untersuchungen anvertrauen können. Berater kommen an Personen aus allen Klassen und Schichten heran, oft selbst an solche, die sonst nur sehr schwer zu kontaktieren sind, und sie sind in einer Vertrauensposition, in der meist einfach vorausgesetzt wird, dass sie eventuelle Fragen im Auftrag ihres Herren stellen.

KARRIERESCHEMA DES BERATERS

KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
			✝	✝	✝		☠	⛊	⚒

KARRIEREWEG

✝ Referent – Silber 2
Fähigkeiten: Ausdauer, Bestechen, Feilschen, Klatsch, Sprache (Klassisch), Wahrnehmung, *Wissen (Politik)*, Zechen
Talente: Etikette (1 nach Wahl), Gesellig, Lesen & Schreiben, Unauffällig
Ausrüstung: Schreibzeug

⚒ Berater – Silber 4
Fähigkeiten: Besonnenheit, Charme, Glücksspiel, Intuition, Schätzen, Wissen (Ort/Region)
Talente: Intrigant, Kriminell, Redeschwall, Schmeichler
Ausrüstung: Livree

☠ Ratgeber – Gold 1
Fähigkeiten: Anführen, Sprache (1 nach Wahl), Unterhalten (Erzählen), Wissen (1 nach Wahl)
Talente: Doppelzüngig, Schmierer, Trunkenbold, Wortgewandt
Ausrüstung: Kleidung (mit Qualität), Referent

⛊ Kanzler – Gold 3
Fähigkeiten: Wissen (Heraldik), Reiten (Pferd)
Talente: Einnehmendes Wesen, Gebieterisch, Halbweltgröße, Unterschlagen
Ausrüstung: Reitpferd mit Sattel und Harnisch, Höfische Gewandung (mit Qualität), Stab von Beratern und Referenten

DIENER

Halbling, Mensch, Zwerg

Du dienst dem Wohl aller, indem du getreulich Aufgaben für deinen Herrn erledigst.

Die meisten, die dem Adel dienen, entstammen dem einfachen Landvolk und sind froh, der stumpfsinnigen Plackerei auf den Feldern entkommen zu sein. Dienern wird gutes Benehmen beigebracht, genau wie die Fähigkeiten, die für das Kochen, Reinigen, Servieren und Rasieren ihrer Herrschaften erforderlich sind. Sie erhalten Kost, Logis und ein Einkommen, doch wie gut ihr Leben letztlich ist, hängt vor allem davon ab, wie anständig man sie behandelt. Einige Diener kleiden ihre Herren an, arbeiten in der Küche oder warten bei Tisch auf, verwalten den Weinkeller und andere Vorräte oder pflegen die Besitzungen.

Erfahrene Diener können den Posten eines persönlichen Kammerdieners erlangen oder sogar zum Hausdiener aufsteigen und damit den ganzen Haushalt ihres Herrn leiten und die übrigen Diener beaufsichtigen. Diener des Hochadels stammen häufig selbst aus geringeren Adelsfamilien, statt aus dem einfachen Volk zu kommen.

KARRIERESCHEMA DES DIENERS

KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
		✝	✝	⚒	✝		☠		⛊

KARRIEREWEG

✝ **Lakai – Silber 1**
Fähigkeiten: Athletik, *Ausdauer*, Ausweichen, Fahren, Intuition, Klettern, Schleichen (1 nach Wahl), Wahrnehmung
Talente: Stämmig, Starker Rücken, Unauffällig, Willensstärke
Ausrüstung: Besen

⚒ **Diener – Silber 3**
Fähigkeiten: Feilschen, Glücksspiel, Klatsch, Schätzen, Tierpflege, Zechen
Talente: Beharrlich, Etikette (Dienstboten), Gut vorbereitet, Schatten
Ausrüstung: Livree

☠ **Kammerdiener – Silber 5**
Fähigkeiten: Besonnenheit, Charme, Einschüchtern, Wissen (Ort/Region)
Talente: Einnehmendes Wesen, Unterschlagen, Resistenz (Gift), Schmeichler
Ausrüstung: Livree (mit Qualität), Sturmlaterne, Zunderkästchen, Lampenöl

⛊ **Hausdiener – Gold 1**
Fähigkeiten: Anführen, Nahkampf (Standard)
Talente: Etikette (1 nach Wahl), Gerissenheit, Lesen & Schreiben, Numismatiker
Ausrüstung: Handwaffe, Gute Kleidung, Diener

„Nur ein Idiot behandelt jene schlecht, die ihn bekochen und ihm den Wein eingießen. Glaubt mir, der Schaden, den der gehässige Diener eines leichtsinnigen Herrn anzurichten vermag, ist unermesslich."

– Baron Gerhard von Jochusmann

„Warum sie ständig dieses Katzenviech mitschleppen muss, ist mir unbegreiflich. Und dazu noch ihre Garderobe, ihre Reisebibliothek und ihre verdammte Schmetterlingssammlung. Ich bin am Ende meiner Kräfte! Und wenn die Katze ausbüxt, und das tut sie, glaube mir, dann erwartet sie von mir, dass ich sogleich eine neue beschaffe. Bei Sigmar, wo soll ich denn in Übersreik ein Leopardenjunges herbekommen?"

– Reynald, Freifrau Kristin von Gottliebs Portier

Von Dienern wird häufig erwartet, dass sie ihre Herrschaft begleiten, egal ob es um die Reise von der Winter- zur Sommerresidenz oder um den Besuch in einer der großen Städte geht. Dies kann Abenteuer im ganzen Imperium ermöglichen. Gelangweilte Erben, für die es unmöglich ist, den Fängen ihrer übervorsichtigen Eltern zu entrinnen, mögen ihre jungen Leibdiener mehr wie Freunde behandeln und darin bestärken, sich in Abenteuer zu stürzen, damit sie wilde Geschichten erleben, an denen sie selbst hinterher in Erzählungen teilhaben können. Vertrauenswürdigen Dienern werden zudem oft Aufträge anvertraut, die sie aus den Besitzungen ihrer Herrschaft herausführen, oder sie werden gar als Spitzel zu anderen Familienmitgliedern oder Adelshäusern geschickt.

DUELLIST

Hochelf, Mensch, Zwerg

Deine Klinge ist ein Werkzeug der Gerechtigkeit, durch alte Traditionen legitimiert und mit tödlicher Präzision geführt.

Duellisten sind professionelle Zweikämpfer, die in den Angelegenheiten anderer kämpfen, sei es, um Ehrenhändel zwischen Individuen oder Organisationen zu klären, oder zur Wahrheitsfindung, indem sie den Kläger oder Angeklagten bei einem Gottesurteil durch Kampf vertreten. Für einige Duellisten ist schon der Kampf an sich Lohn genug, um das enorme Risiko dieser Profession aufzuwiegen. Schon die Ausbildung ist so gefährlich, dass einige Lehrlinge fürs Leben gezeichnet oder gar verkrüppelt werden. Wer lang und ausgiebig genug gelernt hat, besonders aus seinen Fehlern, der erregt vielleicht die Aufmerksamkeit eines Meisterduellanten, der wissbegierige Fechtschüler in seiner Klingenkunst unterweist. Schiedskämpfer greifen auf Geheiß von Regierungen und Adeligen zur Waffe, um mit dieser über das Schicksal von Häusern oder ganzen Nationen zu entscheiden. Einige moderne Duellisten, besonders die modebewussten in Altdorf, ziehen Pistolen vor. Von der älteren Generation wird dies oft als ehrlos oder leichtfertig angesehen.

KARRIERESCHEMA DES DUELLISTEN

KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
✝	⚒	☠		✝	✝			⛊	

KARRIEREWEG

✝ Fechter – Silber 3
Fähigkeiten: Athletik, Ausdauer, Ausweichen, Heilen, Intuition, Sprache (Klassisch), *Nahkampf (1 nach Wahl)*, Wahrnehmung
Talente: Klingenschlag, Ablenken, Finte, Flinkes Ausweichen
Ausrüstung: Handwaffe *oder* Rapier, Umhängetasche mit Kleidung und 1W10 Verbände

⚒ Duellist – Silber 5
Fähigkeiten: Beruf (Büchsenmacher), Besonnenheit, Charme, Glücksspiel, Fernkampf (Schießpulver), Nahkampf (Parade)
Talente: Etikette (1 nach Wahl), Kampfreflexe, Schneller Schütze, Spieß umdrehen
Ausrüstung: Parierdolch *oder* Klingenbrecher, Pistole mit 10 Schuss

☠ Meisterduellant – Gold 1
Fähigkeiten: Anführen, Artistik (Akrobatik), Einschüchtern, Nahkampf (Standard)
Talente: Beidhändiger Angriff, Beidhändigkeit, Entwaffnen, Riposte
Ausrüstung: Rapier (mit Qualität), Handwaffe, vertrauenswürdiger Sekundant, 2 hölzerne Übungsschwerter

⛊ Schiedskämpfer – Gold 3
Fähigkeiten: Nahkampf (1 nach Wahl), Wissen (Gesetze)
Talente: Bedrohlich, Gegenangriff, Meisterkämpfer, Verletzender Schlag
Ausrüstung: 2 Waffen (mit Qualität)

„Bis zum ersten Blut, du Trottel! Bis zum ersten Blut! Und jetzt renn gefälligst los und hilf ihm!“

– Ortolf Erhart, Bürger

„Zu meiner Verteidigung, Herr, kann ich nur sagen, dass er der Erste war, den ich je in solch spektakulärer Weise verbluten sah.“

– Rosabel Vierau, Duellistin

„Stellt immer sicher, dass ihr Doktor Schuller am Duellplatz habt. Wie sie dann hinterher jede Beteiligung abstreiten kann? Eine gute Frage! Bezahlt sie im Voraus und behandelt sie höflich, dann dreht sie sich herum. Damit sieht sie erst etwas, wenn das Duell vorüber ist, egal wie es ausgeht.“

– Meisterduellant Aleksandr Amblestadts Ratschlag an seine Schüler

Sowohl aufstrebende als auch erfahrene Duellisten reisen durch das Imperium, um Gegner zu finden, mit denen man sich einen Namen machen kann. Andere werden von der Suche nach einem kundigen Veteranen, der ihnen noch etwas beibringen kann, bis in die entlegensten Winkel der Alten Welt geführt. Duellisten suchen auch oft nach Kämpfern, die Techniken aus fernen Landen beherrschen, die sie in ihren Kampfstil integrieren können, um diesen noch einzigartiger und unkalkulierbarer zu machen. Als fähige Kämpfer bestreiten viele Duellisten ihren Lebensunterhalt zudem, indem sie als Söldner arbeiten und ein paar lassen sich sogar zum Schutz von Karawanen und Flussbooten anheuern. Zwerge haben zwar wenig Interesse daran mit den „dünnen Schwertchen herumzufuchteln“, die bei Duellen bevorzugt werden, doch auch sie haben eine lange Tradition, bittere Streitigkeiten mit kämpferischem Geschick beizulegen, und reisen weit, um ihre Fähigkeiten zu verbessern.

GESANDTER

Halbling, Hochelf, Mensch, Waldelf, Zwerg

Du bist ein eloquenter Botschafter und reist nach Nah und Fern, um günstige Pakte und Verträge auszuhandeln.

Gesandte sind Experten für Verhandlungen und soziale Gepflogenheiten, ganz egal ob sie als Vertreter des Imperiums, einer Regionalmacht, eines fremden Reiches oder eines Handelshauses fungieren. In höfischen Kreisen sind Intrigen an der Tagesordnung, weshalb diese Laufbahn ein gewisses Risiko birgt, wobei dieses Risiko wächst, je höher man aufsteigt und je näher man der Macht kommt. Akkreditierte Botschafter mögen durch ihre diplomatische Immunität über einen gewissen Schutz gegenüber lokalen Gesetzen und Gepflogenheiten verfügen, müssen aber dennoch vorsichtig bleiben.

Gesandte müssen sich in der Regel zunächst auf Posten mit geringerer Verantwortung beweisen, zum Beispiel als Herold im Stab eines Diplomaten. Dabei helfen sie diesem bereits, die lästigen Details von Vereinbarungen auszutüfteln. Andere repräsentieren Kaufleute, Gilden oder Kulte, und bauen mit jedem erfolgreichen Abschluss Reputation und nützliche Kontakte auf. Einige Gesandte stehen sogar in den Diensten größerer Söldnerkompanien. Für diese Verhandlungen zu führen, ist eine gute Methode, vom Geschäft mit dem Krieg zu profitieren, ohne selbst auch nur einen Tropfen Blut vergießen zu müssen.

„Die da drüben müsst Ihr im Auge behalten. Sie hat eine Zunge wie eine Viper und ist gänzlich ohne Skrupel. Allerdings hat sie auch eine Schwäche für gute elfische Weine und schmucke junge Infanteristen. Ich bin mir sicher, dass wir da etwas angemessen … Skandalöses arrangieren könnten."

– Odmar Horst, Gildengesandter

„Für den Fall, dass ihre Kaiserliche Majestät sicherzustellen wünscht, dass unsere lebenswichtigen Handelsverbindungen nach Karak Ziflin bestehen bleiben, soll ich Folgendes übermitteln: Lasst Euch einen Bart wachsen und lernt, Versprechen zu halten!"

– Brief an den Ehrenwerten Oberthronrat, von Botschafterin Wilhelmine von Kotzdam

Gesandte reisen viel, treffen zahllose Individuen aus allen Lebensbereichen und pflegen Kontakte in die ganze Alte Welt. Von manchen wird zudem erwartet, dass sie auch bereit sind, sich zur Erfüllung der Wünsche ihres Herrn die Finger schmutzig zu machen. Und sollte ein Versagen nicht zu ihrem Tode führen, dann kann es bedeuten, dass sie sich plötzlich auf der Flucht vor ihren einstigen Auftraggebern wiederfinden.

KARRIERESCHEMA DES GESANDTEN

KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
			✝	☠	✝		⚒	⛊	✝

KARRIEREWEG

✝ Herold – Silber 2
Fähigkeiten: Athletik, Ausdauer, Ausweichen, *Charme*, Fahren, Intuition, Reiten (Pferd), Rudern
Talente: Einnehmendes Wesen, Etikette (Adelige), Lesen & Schreiben, Redeschwall
Ausrüstung: Gambeson, Livree, Lederrolle für Schriftstücke

⚒ Gesandter – Silber 4
Fähigkeiten: Besonnenheit, Bestechen, Feilschen, Klatsch, Kunst (Schreiben), Wissen (Politik)
Talente: Attraktiv, Doppelzüngig, Erfahrener Reisender, Etikette (1 nach Wahl)
Ausrüstung: Feder und Tinte, 10 Blätter Pergament

☠ Diplomat – Gold 2
Fähigkeiten: Anführen, Einschüchtern, Navigation, Sprache (1 nach Wahl)
Talente: Gesellig, Intrigant, Trunkenbold, Verhandlungsgenie
Ausrüstung: Adjutant, Kleidung (mit Qualität), Karte

⛊ Botschafter – Gold 5
Fähigkeiten: Sprache (1 nach Wahl), Wissen (1 nach Wahl)
Talente: Blaublütig, Gebieterisch, Gerissenheit, Schmierer
Ausrüstung: Adjutant, Höfische Gewandung (mit Qualität), Stab von Diplomaten, Herold

KÜNSTLER

Halbling, Hochelf, Mensch, Waldelf, Zwerg

Du besitzt eine künstlerische Begabung, die das alltägliche Leben transzendieren lässt und die Seelen anderer berührt.

Künstler nutzen ihr Talent für Malerei, Bildhauerei, Lyrik oder Ähnliches, um echte Kunstwerke zu schaffen. Viele beginnen ihre Laufbahn als Lehrlinge eines bekannten Meisters, wobei dieser für einige mehr Gönner als Lehrer ist. Die Besten erregen irgendwann die Aufmerksamkeit eines Mäzens, während andere irgendwann selbst Lehrer werden und ihre eigenen Kunstschulen gründen, um mit diesen wohlhabende Gönner und gesellschaftliches Ansehen zu finden.

Traurigerweise verbringen die meisten Künstler den Großteil ihres Lebens damit, einer gnadenlos profanen Gesellschaft ihren Wert zu beweisen. Einige bestreiten ihren Lebensunterhalt auf ungewöhnliche oder gar gefährliche Weise, zum Beispiel indem sie Adelige und Politiker für Pamphlete oder die aufstrebenden Zeitungsblätter Altdorfs karikieren, für Wachhauptmänner Verdächtige skizzieren, sozialkritische Werke schaffen oder gar die Kunstwerke angesehenerer Künstler fälschen.

„Bitte haltet still, Euer Gnaden. Es ist recht schwer, die Majestät Eurer Erscheinung einzufangen, wenn Ihr ständig an Euch herumkratzt. Perfekt! Nun haltet diese Position doch bitte noch einige Momente länger, wenn Ihr so gnädig wäret. Und … da kratzt Ihr Euch schon wieder! Dürfte ich einen Besuch beim örtlichen Apotheker vorschlagen? Er wird Euch gewiss ein wirksames Mittel gegen Läuse verkaufen, besonders wenn er Euer ständiges Herumgezappel auch nur ansatzweise so lächerlich findet, wie ich es tue …“

– Gottlieb Toman, Maler, kurz vor seiner Hinrichtung

Einen geeigneten Mäzen zu finden ist nicht immer eine einfache Aufgabe, weshalb Künstler immer wieder aufbrechen und auf Reisen gehen, um irgendwo einen zu finden. Auch jene, die ihr sicheres Auskommen haben, zieht es mitunter in die Ferne, um Inspiration für Bilder, Skulpturen oder Geschichten zu finden. Auch werden heilige Fresken und Reliefs zu Ehren der Götter gern von Tempeln, Kirchen und Klöstern in Auftrag gegeben, die weit entfernt liegen.

KARRIERESCHEMA DES KÜNSTLERS

KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
		✝		✝		✝	⛊	💀	⚒

KARRIEREWEG

✝ Künstlerlehrling – Silber 1
Fähigkeiten: Ausdauer, Besonnenheit, Klatsch, *Kunst (1 nach Wahl)*, Schätzen, Schleichen (Stadt), Wahrnehmung, Zechen
Talente: Aufgeweckt, Beharrlich, Künstlerisch, Starker Rücken
Ausrüstung: Pinsel *oder* Meißel *oder* Federkiel

⚒ Künstler – Silber 3
Fähigkeiten: Beruf (Kunstbedarf), Feilschen, Glücksspiel, Klettern, Intuition, Sprache (Klassisch)
Talente: Geschickte Finger, Gesellig, Kriminell, Trunkenbold
Ausrüstung: Umhängetasche mit Handwerkszeug (Künstler)

💀 Meisterkünstler – Silber 5
Fähigkeiten: Anführen, Charme, Wissen (Kunst), Wissen (Heraldik)
Talente: Etikette (1 nach Wahl), Gespür für Ärger, Scharfer Sinn (1 nach Wahl), Verhandlungsgenie
Ausrüstung: Lehrling, Mäzen, Werkstatt (Künstler)

⛊ Maestro – Gold 2
Fähigkeiten: Nachforschen, Reiten (Pferd)
Talente: Beidhändigkeit, Halbweltgröße, Lesen & Schreiben, Magnum Opus
Ausrüstung: Große Werkstatt (Künstler), Bibliothek (Kunst), 3 Lehrlinge

MEIER

Halbling, Hochelf, Mensch, Zwerg

Du verwaltest die Ländereien eines Anderen und sorgst dafür, dass sie gut bestellt und auch verteidigt werden, wenn es notwendig ist.

Meier verwalten die Güter ihres Auftraggebers. Wenn sie darin scheitern, den Wert der Besitzungen zu steigern, oder diesen zumindest aufrecht zu erhalten, dann kann das großes Missfallen erregen. In einigen Fällen arbeiten auch mehrere Meier zusammen, um die Ländereien ihres Herrn in Ordnung zu halten.

Die Aufsichtspflicht eines Meiers kann viele Aspekte haben. Es kann um die Verwaltung der Aufwendungen gehen, die die Güter erfordern, möglicherweise aber auch um die Pflege der Jagdgründe eines Herren oder die Instandhaltung eines nur selten genutzten Familiensitzes fern des Hofes. Meier kümmern sich um die Bestellung der Äcker und die Hege der Wälder, Seen und Teiche. Jene von ihnen, die sich im Dienst mächtiger Familien bewähren, können zu enormem Einfluss aufsteigen.

KARRIERESCHEMA DES MEIERS

KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
⚒		✝	✝				⛊	✝	💀

KARRIEREWEG

✝ Verwalter – Silber 1
Fähigkeiten: Athletik, Ausdauer, Besonnenheit, Intuition, Tiere bezirzen, *Wahrnehmung*, Wissen (Ort/Region), Zechen
Talente: Aufgeweckt, Bedrohlich, Betäubender Schlag, Nachtsicht
Ausrüstung: Schlüssel, Laterne, Lampenöl, Livree

⚒ Meier – Silber 3
Fähigkeiten: Fernkampf (Bogen), Nahkampf (Standard), Reiten (Pferd), Schwimmen, Tierpflege, Überleben
Talente: Etikette (Dienstboten), Streuner, Tierverbundenheit, Trittsicher (1 nach Wahl)
Ausrüstung: Handwaffe *oder* Bogen mit 10 Pfeilen, Reitpferd mit Sattel und Harnisch, Gambeson

💀 Seneschall– Gold 1
Fähigkeiten: Anführen, Bestechen, Charme, Klatsch
Talente: Lesen & Schreiben, Numismatiker, Schmeichler, Unterschlagen
Ausrüstung: Kürass, zeremonieller Amtsstab, Stab von Meiern und Verwaltern

⛊ Schultheiß – Gold 3
Fähigkeiten: Schätzen, Sprache (1 nach Wahl)
Talente: Einnehmendes Wesen, Etikette (1 nach Wahl), Fachwissen (Ort/Region), Gebieterisch
Ausrüstung: Adjutant, Residenz, Diener

„Es stimmt, mein Herr, der Herzog hat hier in der letzten Dekade nicht ein Mal geschlafen. Und ja, mein Herr, ich führe dieses Anwesen für ihn. Nein, mein Herr, ich erwarte diesbezüglich keine baldige Änderung. Es ist aber so, dass in Penzkirchen mein Wort das Gesetz ist. Und nun: Verhaftet ihn!“

– W. Edvart Kurtz, Schultheiß von Penzkirchen

Meier gehen nur selten auf Reisen, wenn es ihre Pflichten nicht erfordern. Allerdings ist es so, dass die Aufsicht über weitläufige Güter und Jagdgründe regelmäßige Patrouillen erfordern, um den Zustand der Ländereien zu überwachen und Wilderer fernzuhalten. Wenn sie gerade keinen Posten haben, dann finden Meier häufig Anstellung als Ortskundige oder Jäger, und derartige Aufgaben können ebenso spannend wie erschreckend sein. Meier, die gegenüber früheren Herren einen Groll hegen, könnten sich sogar versucht sehen, Feinde der Familie, bei der sie in Ungnade gefallen sind, mit Informationen bezüglich der Ländereien zu versorgen.

SPION

Halbling, Hochelf, Mensch, Waldelf, Zwerg

Du fungierst als die Augen und Ohren eines Anderen, erkundest Geheimnisse und platzierst Lügen.

Spione sind mutige (oder leichtsinnige) Individuen, die im Geheimen Informationen für ihre Klienten sammeln. Ein gut platzierter Spion ist ein wichtiger Aktivposten für jemanden, der Wissen über das Tun eines Feindes erlangen will. Viele brauchen Monate und vielleicht sogar Jahre, eine makellose Identität aufzubauen, die über die richtigen Kontakte und Möglichkeiten verfügt. So etwas ist enorm riskant. Gefasste Spione dürfen nicht mit Gnade oder einem schnellen Tod rechnen, sondern werden in der Regel ausgiebig gefoltert. Viele Informanten beschaffen Informationen über Erpressung oder Bestechung. Ein fähiger Spion wird gut bezahlt, doch sich aus einem Auftrag zurückzuziehen ist häufig gefährlicher, als der Auftrag selbst. Gute Spione vermeiden in der Regel Aufmerksamkeit und haben daher nur selten eine bekannte Reputation, sofern diese Reputation nicht ebenso anonym ist wie sie selbst.

KARRIERESCHEMA DES SPIONS

KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
⚒				💀	✝		🛡	✝	✝

KARRIEREWEG

✝ Informant – Messing 3
Fähigkeiten: Bestechen, Besonnenheit, Charme, Feilschen, Glücksspiel, *Klatsch*, Schleichen (1 nach Wahl), Wahrnehmung
Talente: Gesellig, Redeschwall, Schatten, Trunkenbold
Ausrüstung: Kohlestift, Umhängetasche mit 2 unterschiedlichen Sätzen Kleidung und Kapuzenumhang

⚒ Spion – Silber 3
Fähigkeiten: Fingerfertigkeit, Geheimzeichen (1 nach Wahl), Intuition, Klettern, Nahkampf (Standard), Unterhalten (Schauspielerei)
Talente: Etikette (1 nach Wahl), Geheime Identität, Lesen & Schreiben, Lippenlesen
Ausrüstung: Informant, Handwaffe, Verkleidungsset, Ring von Informanten, Teleskop

💀 Agent – Gold 1
Fähigkeiten: Abrichten (Taube), Anführen, Tierpflege, Sprache (1 nach Wahl)
Talente: Attraktiv, Doppelzüngig, Imitator, Verwandlungskünstler
Ausrüstung: Buch (Kryptographie), Ring von Spionen und Informanten, Schlag mit Brieftauben, Feder und Tinte

🛡 Meisterspion – Gold 4
Fähigkeiten: Nachforschen, Wissen (1 nach Wahl)
Talente: Einnehmendes Wesen, Intrigant, Schmierer, Turm der Erinnerungen
Ausrüstung: Büro samt Personal, großer Ring von Agenten, Spionen und Informanten

„Verrat? Das ist alles? Nur der Neugier halber, warum reicht es nicht zum Hochverrat? Ich habe eine Menge mieser Dinge getan. Soll ich sie für Euch auflisten? Wie bitte? Nichts Persönliches? Nun, jetzt ist es persönlich, du dämlicher Einfaltspinsel!"

– Sievrich Dietmund, angeklagt wegen Verrat und Verschwörung

Spione findet man überall in der alten Welt und im Dienste vieler bekannter Organisationen. Während ihrer Ermittlungen werden Spione allzu oft in üble Ränke und Geschichten hineingezogen. Sobald dabei ihre wahre Identität und Loyalität entlarvt werden, müssen sie fliehen. Dabei nutzen sie dann ihre Fähigkeit zur Verkleidung, um ihre wahre Identität zu verschleiern und den Häschern zu entgehen. Sich unter Vorspiegelung falscher Tatsachen einer Gruppe ahnungsloser Abenteurer anzuschließen, kann der Flucht durchaus die nötige Deckung verleihen, auch wenn der Spion dann eine Zeit lang das Leben eines Abenteurers zu führen hat.

GEDUNGENER

Hochelf, Mensch, Zwerg

Du bist ein Schläger, den man anheuern kann, und der für Geld einschüchtert, zusammenschlägt oder sogar tötet.

Gedungene leben von ihrem Witz und ihren Muskeln, und normalerweise sind sie bezüglich ihrer Aufträge nicht sehr wählerisch. Ein Kaufmann mag einen Rivalen einschüchtern wollen. Ein Unternehmer mag der Ansicht sein, dass seine Angestellten etwas zusätzliche Motivation brauchen, damit sie schneller arbeiten. Ein Adeliger mag wünschen, dass der unpassende Verehrer seiner Tochter das Weite sucht. In all diesen Fällen ist der Gedungene derjenige, der das Problem lösen kann, und die mit dem übelsten Ruf sind oft diejenigen, die die besten Aufträge bekommen. Ein Gedungener könnte der finstere Typ sein, der immer in der gleichen Taverne sitzt und von dem jeder weiß, dass er für Geld grob wird und ein berüchtigtes Talent für gewissenlose Gewalt hat. Einige Gedungene haben selbstgewählte Regeln für das, was sie tun und was nicht, während andere für Geld buchstäblich alles tun. Viele sind einfach nur Grobiane, die sich Streit mit geeigneten Opfern suchen und dann schauen, wie sich die eskalierende Situation zu Geld machen lässt.

„Erinnerst du dich an Tom Zweimesser? Ich sage nicht, dass wir aneinandergeraten sind, ich sage nur, dass man ihn nicht mehr in der Stadt herumlaufen sieht, nicht wahr?“

– Gilli Dreimesser, Gedungene

„Ja, der Große Juri kam vorbei und hat mir die gesamte Auslage zertrümmert. Er sagte, dass die Stadt nur groß genug für einen einzigen Lotus-Händler ist. Und weißt du was? Er hatte recht! Also verdoppelte ich das, was er dafür bekommen hatte, und schickte ihn zurück zum Weißen Tiger. Damit war die Sache dann erledigt.“

– Toni Miragliano, Lotus-Händler

Man sollte annehmen, dass Gedungene auf Abenteuer aus sind, da sie ja auch stets auf Kämpfe aus sind. Allerdings erwarten sie üblicherweise, dass man sie für ihre Dienste bezahlt. Ob sie bei etwas mitmachen, bei dem es keine garantierte Bezahlung gibt, ist etwas, das sie mit sich selbst ausmachen müssen. Könnte ein abgebrühter Gedungener eine Sache finden, der er sich freiwillig anschließt? Könnte dies sogar der Anlass werden, eine neue Richtung einzuschlagen?

KARRIERESCHEMA DES GEDUNGENEN

KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
✝	☠		✝	⚒	✝				⛊

KARRIEREWEG

✝ Mietling – Messing 2
Fähigkeiten: Athletik, Ausdauer, Ausweichen, Einschüchtern, Feilschen, Unterhalten (Provozieren), Klatsch, *Nahkampf (1 nach Wahl)*
Talente: Bedrohlich, Geborener Krieger, Messerstecher, Schmutzig kämpfen
Ausrüstung: Gugel *oder* Maske, Schlagring, Gambeson

⚒ Gedungener – Silber 1
Fähigkeiten: Bestechen, Charme, Intuition, Nahkampf (Standard), Reiten (Pferd), Wahrnehmung
Talente: Betäubender Schlag, Kampfreflexe, Kriminell, Spieß umdrehen
Ausrüstung: Handwaffe, Kettenhemd, Reitpferd mit Sattel und Zaumzeug, Schild

☠ Meuchler – Silber 4
Fähigkeiten: Klettern, Besonnenheit, Fernkampf (Werfen), Navigation
Talente: Entwaffnen, Meisterschütze, Sorgfältiges Zielen, Unerbittlich
Ausrüstung: Umhang, Garotte, Gift, Wurfmesser

⛊ Assassine – Gold 1
Fähigkeiten: Fernkampf (Armbrust), Unterhalten (Schauspielerei)
Talente: Beidhändigkeit, Rasender Angriff, Verletzender Schlag, Zielsicherheit
Ausrüstung: Armbrust mit 10 Bolzen, Verkleidungsset

GRUBENKÄMPFER

Halbling, Hochelf, Mensch, Waldelf, Zwerg

Du kämpfst für Geld, Ruhm und zur Unterhaltung der Massen.

Sich Kämpfe anzusehen ist ein beliebter Zeitvertreib. In den Städten gibt es an jedem Abend organisierte Kämpfe. Die Schaulustigen zahlen Eintritt, doch der Großteil des Geldes kommt durch Wetten herein. Gewinner erhalten einen Anteil und werden als lokale Helden gefeiert. Verlierer werden verletzt oder sogar getötet. Da Grubenkämpfe offiziell verboten sind, werden sie gemeinhin von kriminellen Banden organisiert, doch die Reichen schauen gern bei so etwas zu, besonders wenn wirklich Blut vergossen wird. Die Gladiatoren Tileas sind die bekanntesten Grubenkämpfer, wobei auch die Kettenkämpfer Marienburgs und kislevitische Bärenringer ihr Publikum finden. Faustkämpfer und Ringer reisen häufig mit Schaustellern und treten auf Jahrmärkten auf. Oft geht es dabei darum, als Freiwilliger aus dem Publikum drei Minuten gegen sie auf den Beinen zu bleiben, manchmal geht es aber auch dabei um echte Kämpfe gegen einen professionellen Gegner. Messer, Knüppel, Ketten, Boxen, Ringen – es gibt eine schier endlose Vielfalt von Stilen und Kampfweisen, die ein Grubenkämpfer meistern kann.

„Da war sie, meine große Chance. Der größte Kampf meines Lebens. Und dann kamen die Haken und sagten mir, dass ich in der vierten Runde zu Boden gehen muss oder sie mir die Hand abhacken. Nun, du kennst mich. Ich trat an und habe trotzdem gewonnen. Und ich habe es nie bereut. Man kann nämlich noch immer verdammt viel machen, auch wenn man nur eine Hand hat."

– Sigurd der Bulle, Armdrücker

„Kommt her! Kommt her! Wagt Ihr es, Euch dem Großen Papa zu stellen? Oder haltet Ihr drei Minuten gegen Holger den Riesen durch?"

– Raimund Heenan, Ring-Ansager

Viele Grubenkämpfer beginnen ihre Karriere, weil sie das Talent dazu haben und Geld brauchen. Viele würden jede Chance nutzen, diese schmutzige und brutale Welt hinter sich zu lassen und eine bessere Verwendung für ihr Talent zu finden. Zum Glück steht es Grubenkämpfern normalerweise frei, zwischen den Kämpfen zu gehen, wohin auch immer sie wollen, solange sie nur rechtzeitig zum nächsten großen Kampf zurück sind. Und selbst wenn das nicht gelingt, gibt es immer noch andere Kampfgruben.

KARRIERESCHEMA DES GRUBENKÄMPFERS

KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
✝		✝	✝	⚒	☠				⛊

KARRIEREWEG

✝ **Faustkämpfer – Messing 4**
Fähigkeiten: Ausdauer, Ausweichen, Athletik, Besonnenheit, Einschüchtern, Glücksspiel, *Nahkampf (1 nach Wahl)*, Nahkampf (Waffenlos)
Talente: Messerstecher, Schmutzig kämpfen, Spieß umdrehen, Stahlkinn
Ausrüstung: Verbände, Schlagring, Gambeson

⚒ **Grubenkämpfer – Silber 2**
Fähigkeiten: Feilschen, Fernkampf (Fesselnd), Intuition, Nahkampf (Flegel *oder* Zweihändig), Nahkampf (Standard), Wahrnehmung
Talente: Beidhändiger Angriff, Beidhändigkeit, Kampfreflexe, Schildkämpfer
Ausrüstung: Flegel *oder* Zweihändige Waffe, Handwaffe, Netz *oder* Peitsche, Schild *oder* Buckler

☠ **Grubenveteran – Silber 5**
Fähigkeiten: Artistik (Kampf), Klatsch, Wissen (Anatomie), Zechen
Talente: Bedrohlich, Entwaffnen, Hart im Nehmen, Meisterkämpfer
Ausrüstung: Kürass, Helm

⛊ **Grubenlegende – Gold 2**
Fähigkeiten: Charme, Fernkampf (1 nach Wahl)
Talente: Beängstigend, Gegenangriff, Rasender Angriff, Unaufhaltsam
Ausrüstung: Helm (mit Qualität)

KAVALLERIST

Hochelf, Mensch, Waldelf

Als geübter und vielseitiger Reiter bringst du Geschwindigkeit, Vielseitigkeit und Geschick mit den Waffen in den Kampf ein.

Kavalleristen bieten stets ein Maximum an taktischer Vielseitigkeit, egal ob es sich um Pistoliere, Vorreiter, Lanzenreiter oder berittene Bogenschützen handeln mag. Beim Feldzug bedeutet dies, dass sie gut geeignet sind, um zu erkunden, feindliche Nachschublinien zu unterbrechen oder beweglich zu verteidigen. Auch in der Schlacht sind sie enorm vielseitig, denn sie können rasch zuschlagen und sich sofort wieder zurückziehen. Wenn es um Geschwindigkeit, Aufklärung, Vielseitigkeit und bewegliche Schlagkraft geht, sind Kavalleristen unübertroffen. Flinke, leicht gepanzerte Kavallerie wird von den meisten Armeen eingesetzt, inklusive der Streitkräfte der Kulte und in weniger formaler Einheiten, wie Söldnerkompanien oder Privatarmeen. Bretonische Armeen setzen für diese Aufgaben berittene Knappen ein, während die Waldelfen mit den Waldreitern über eine der gefürchtetsten Arten von leichter Kavallerie in der Alten Welt verfügen.

KARRIERESCHEMA DES KAVALLERISTEN

KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
✝	⚒	✝		☠	✝				⛊

KARRIEREWEG

✝ Berittener – Silber 2
Fähigkeiten: Ausdauer, Nahkampf (Standard), *Reiten (Pferd)*, Sprache (Schlachtenzunge), Tiere bezirzen, Tierpflege, Überleben, Wahrnehmung
Talente: Blitzschnelle Reflexe, Kampfsinn, Peitschenknallen, Raureiter
Ausrüstung: Gambeson, Reitpferd mit Sattel und Zaumzeug

⚒ Kavallerist – Silber 4
Fähigkeiten: Besonnenheit, Charme, Fernkampf (Schießpulver), Klatsch, Nahkampf (Kavallerie), Zechen
Talente: Etikette (Soldaten), Erfahrener Reisender, Kunstreiter, Pulverschütze
Ausrüstung: Kürass, Helm, leichtes Schlachtross mit Sattel und Zaumzeug, Pistole mit 10 Schuss, Schild

☠ Rossweibel – Gold 1
Fähigkeiten: Anführen, Einschüchtern, Intuition, Wissen (Kriegführung)
Talente: Hass (1 nach Wahl), Kampfreflexe, Mitreißender Anführer, Schneller Schütze
Ausrüstung: Schärpe

⛊ Kavallerieoffizier – Gold 2
Fähigkeiten: Glücksspiel, Wissen (Heraldik)
Talente: Gegenangriff, Hart im Nehmen, Inspirierend, Zielsicherheit
Ausrüstung: Satz Spielkarten, Kleidung (mit Qualität)

„Jeder Pistolier, der bei dreißig noch nicht tot ist, ist eine Memme!“
– General Lasaal, 5. Reikländisches Kavallerie-Regiment

„Gestern kam ein Vorreiter vorbei, um zu sehen, ob wir sicher sind. Bei Sigmar, war das ein hübscher und schmucker Bursche. Mit dem wäre ich auch gerne mal vorgeritten. Er griff sich meine Brötchen und war dann fort wie der Wind. Er hat vergessen für sie zu bezahlen, fällt mir gerade auf.“
– Lena Fluffe, Bäckerin aus Walfenburg

Ein Kavallerist, der zur Armee einer Provinz gehört, kann nicht aus einer Laune heraus seinen Dienst beenden. Sollte es irgendetwas geben, dem er persönlich nachzugehen wünscht, braucht er dazu die Erlaubnis seines vorgesetzten Offiziers, muss sich aus seinem Kontrakt freikaufen, sofern dies möglich ist, oder sich unbezahlt freistellen lassen. Alternativ könnte er auch von einem Vorgesetzten den Befehl erhalten, einer wichtigen Sache nachzugehen. Söldner-Kavalleristen sind bezüglich Abenteuer deutlich flexibler, denn ihre Kontrakte laufen in der Regel deutlich kürzer.

KRIEGERPRIESTER

Mensch

Du trägst den Willen deines Gottes in das Herz der Schlacht und zerschmetterst die Feinde des Imperiums mit gerechtem Zorn.

Einige Kulte des Imperiums verfügen über Kleriker, die für den Krieg trainiert sind. Im Reikland sind die Kriegerpriester des Sigmar das typischste Beispiel dafür. Die meisten Armeen des Imperiums werden von hammertragenden Priestern begleitet, die die Soldaten im Namen Sigmars inspirieren. Doch auch andere Kulte haben Kriegerpriester, besonders die Myrmidias, Ulrics, Taals und Morrs, die allesamt ihre eigene Herangehensweise an den Kampf haben. Abseits des Schlachtfeldes wird von den Kriegerpriestern erwartet, dass sie sich auch um das spirituelle Wohlbefinden kümmern, genau wie um die Kampfmoral und die Disziplin. Einige Kriegerpriesterorden schwören, das Imperium zu durchwandern, die Ketzerei auszumerzen, wo auch immer man ihr begegnet, und dem Volk beizustehen, wo auch immer es der Hilfe bedarf. Andere bevorzugen es, Armeen nicht nur zu begleiten, sondern anzuführen.

„Wir waren also umstellt. Die Grünhäute standen auf allen Seiten. Die wussten, dass wir erledigt sind. Dann hob der Priester seinen Hammer zum Himmel und brüllte sein Gebet empor. Und als die Worte noch aus der plötzlichen Stille widerhallten, da schlug der Blitz ein. Wir blieben alle unversehrt, das schwöre ich bei Sigmar. Und die Goblins? Alle tot!"

– Holger Kass, 1. Bögenhafener Hellebardier-Regiment

Viele Kriegerpriester bleiben bei der Armee, andere dienen ihrem Kult bei der Missionsarbeit, und wieder andere wandern frei durch das Imperium. Daher können Kriegerpriester geradezu zwangsläufig zu Abenteurern werden. Natürlich erfordert es die Erlaubnis ihres Kultes, vielleicht auch die ihrer Vorgesetzten, das Reich zu durchwandern.

KARRIERESCHEMA DES KRIEGERPRIESTERS

KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
✝		⚒	✝	☗				✝	⛊

KARRIEREWEG

✝ Laienpriester – Messing 2
Fähigkeiten: *Anführen*, Ausdauer, Ausweichen, Besonnenheit, Beten, Heilen, Nahkampf (1 nach Wahl), Wissen (Theologie)
Talente: Etikette (Gläubige), Lesen & Schreiben, Segen (1 nach Wahl), Willensstärke
Ausrüstung: Buch (Religion), Lederwams, religiöses Symbol, Robe, Nahkampfwaffe (1 nach Wahl)

⚒ Kriegerpriester – Silber 2
Fähigkeiten: Charme, Einschüchtern, Fernkampf (1 nach Wahl), Nahkampf (1 nach Wahl), Unterhalten (Reden halten), Sprache (Schlachtenzunge)
Talente: Anrufung (1 nach Wahl), Beidhändiger Angriff, Erfahrener Reisender, Inspirierend
Ausrüstung: Kürass, Waffe (1 nach Wahl)

☗ Feldpriester – Silber 3
Fähigkeiten: Intuition, Reiten (Pferd), Tierpflege, Wahrnehmung
Talente: Beherzt, Heilige Visionen, Kampfsinn, Reine Seele
Ausrüstung: Leichtes Schlachtross mit Sattel und Zaumzeug

⛊ Priestergeneral – Silber 4
Fähigkeiten: Wissen (Kriegführung), Zechen
Talente: Furchtlosigkeit (1 nach Wahl), Heiliger Hass, Mitreißender Anführer, Rasender Angriff
Ausrüstung: Religiöse Reliquie

RITTER

Hochelf, Mensch, Waldelf

Du preschst auf einem mächtigen Schlachtross in den Kampf, dominierst das Schlachtfeld und verbreitest Angst und Tod.

Viele glauben, dass schwere Kavallerie die Schlachtfelder der Alten Welt beherrscht. Der Sturmangriff einer Ritterformation ist ein beeindruckender Anblick, doch schon ein einzelner Ritter gleicht einer Ein-Mann-Armee. Es gibt viele Ritterorden im Imperium. Zu den berühmtesten gehören die Reichsgarde, die Ritter vom Weißen Wolf, die Ritter des Pantherordens und die Ritter des Greifenordens, die allesamt ihre glorreiche Geschichte und ihre mächtigen Helden haben. Die meisten Ritter des Imperiums gehören zu einem säkularen Orden, was auch daran liegt, dass Ausbildung und Unterhalt von Rittern kostspieliger sind, als es sich selbst die meisten Adelshäuser leisten könnten. Die Templerorden jener, die ihre Lanze in den Dienst einer Gottheit gestellt haben, sind fast genauso zahlreich, innerhalb der Strukturen des Reiches aber deutlich unabhängiger. Neben diesen gibt es noch zahllose fahrende Ritter, Söldner-Ritter und entehrte Ritter, die ihre Lanze nach dem höchsten Gebot verkaufen.

„Der Ritter forderte, ich solle aus dem Weg gehen. ‚Warum?', fragte ich. ‚Ich diene dem Volk', antwortete er. ‚Nun, ich gehöre zum Volk', erwiderte ich. ‚Ich muss Euch also nicht aus dem Weg gehen.' Darauf hatte er natürlich keine Antwort. Also hat er mir ins Gesicht geschlagen."

– Holger Kass, 1. Bögenhafener Hellebardier-Regiment

„Die edle Myrmaelia von Jaeke ist die beste Ritterin des Sonnenordens. Wie ich mir da so sicher sein kann? Nun, diesen Titel hatte ich einst inne und sie hat mich geschlagen."

–Brigitte van der Hoogenband, General-Äbtissin des Klosters der Dunklen Jungfrau, frühere Ritterin des Sonnenordens

Ritter werden häufig mit Aufgaben für ihren Orden beauftragt oder von Adeligen dafür ausgesucht, einen ruhelosen Erben durch das Imperium zu geleiten. Templer hingegen haben dem Willen ihres Gottes zu gehorchen. All dies bietet perfekte Möglichkeiten, einen Ritter in Abenteuer zu verwickeln. Fahrende Ritter sind hingegen sowieso unterwegs und auf der Suche nach Aufgaben. Abenteuer sind genau das, was sie sich wünschen.

KARRIERESCHEMA DES RITTERS

KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
⚒		✝		✝	✝			☗	⛊

KARRIEREWEG

✝ Knappe – Silber 3
Fähigkeiten: Athletik, Beruf (Hufschmied), Heilen, *Nahkampf (Kavallerie)*, Reiten (Pferd), Tiere bezirzen, Tierpflege, Wissen (Heraldik)
Talente: Etikette (1 nach Wahl), Geborener Krieger, Raureiter, Stämmig
Ausrüstung: Gambeson, Kettenhemd, Reitpferd mit Sattel und Zaumzeug, Schild, Handwerkszeug (Hufschmied)

⚒ Ritter – Silber 5
Fähigkeiten: Ausdauer, Ausweichen, Besonnenheit, Einschüchtern, Nahkampf (1 nach Wahl), Sprache (Schlachtenzunge)
Talente: Bedrohlich, Erfahrener Reisender, Mächtiger Schlag, Schildkämpfer
Ausrüstung: Schlachtross mit Sattel und Zaumzeug, Nahkampfwaffe (1 nach Wahl), Lanze, vollständige Plattenrüstung mit Helm

☗ Erster Ritter – Gold 2
Fähigkeiten: Anführen, Charme, Wissen (Kriegführung), Zechen
Talente: Beherzt, Furchtlosigkeit (1 nach Wahl), Mitreißender Anführer, Unerschütterlich
Ausrüstung: Kleine Einheit Ritter

⛊ Ritter des Inneren Zirkels – Gold 4
Fähigkeiten: Geheimzeichen (Ritterorden), Wissen (1 nach Wahl)
Talente: Eiserner Wille, Entwaffnen, Inspirierend, Verletzender Schlag
Ausrüstung: Helm mit Helmschmuck, Knappe, große Einheit Ritter oder mehrere kleine Einheiten Ritter

SLAYER
Zwerg

Du bist die Gestalt gewordene Schande und Wut, und du suchst nur noch einen würdigen Tod, der deine verlorene Ehre wiederherstellt.

Wenn Zwerge eine inakzeptable Schmach erleiden und ihre Ehre verlieren, dann legen sie den Slayereid ab und wandeln fortan auf dem Pfad Grimnirs, ihres Ahnengottes der Krieger. Sie bedecken ihre Körper mit Tätowierungen, rasieren die Seiten ihres Schädels, färben das verbliebene Haar orange und bringen es mit Tierfett zum Stehen. Dann ziehen sie mit der Axt in der Hand in die Welt, um einen ruhmreichen Tod zu finden.

Slayer durchwandern die Alte Welt auf der Jagd nach tödlichen Bestien wie Trollen, Riesen oder Drachen. Wegen der erlittenen Schande neigen sie zur Schwermut und zur Zügellosigkeit was Speisen, Alkohol und härtere Stimulanzien betrifft. Je mehr Gegner ein Slayer stellt und überlebt, desto gefährlicher und wahnsinniger wird er, und er sucht immer weiter nach noch gefährlicheren Kreaturen, in der Hoffnung, dass ihn irgendwann einmal etwas tötet.

„Wir meiden sie, wenn wir die Wahl haben. Sie sind Ausgestoßene ohne Ehre. Alles, was sie noch hoffen können, ist, wenigstens in Ehren zu fallen. Dennoch versorgen wir sie und lassen sie irgendwo schlafen. Immerhin sind sie ja Grimnirs Auserwählte …“

– Dimrond Zindrisson, Bergwerker

„Herwig hat sich nichts dabei gedacht, ehrlich. Er hat den Zwerg nur nach seinen seltsamen Tätowierungen gefragt. Es passierte so schnell, dass ich gar nicht gesehen habe, wie sich der Zwerg bewegte. Ich sah nur, wie Herwig plötzlich am Boden aufschlug.“

– Remigius, Stauer

„Wir sterben alle, Menschling. Es ist die Art unseres Todes, die zählt.“

– Gotrek Gurnisson, Slayer

Bis sie im Kampf fallen, ist das Leben eines Slayers ein Leben voller Abenteuer. Sie suchen stets nach Gelegenheiten, mächtige Gegner im Kampf zu stellen. Gelegentlich lassen sich Slayer auf Anstellungen ein, sei es, weil sie Geld zum Vertrinken oder zur Reise in eine gefährlichere Gegend brauchen, doch selbst dabei suchen sie nach einem guten Tod. Alle Slayer hatten einst ein Leben, einen Beruf und eine Familie. Sie sind so viel mehr als einfach gestrickte Kämpfer mit Todeswunsch.

Einen Slayer zu spielen ist eine einzigartige Erfahrung, denn dein Charakter wünscht sich aktiv zu sterben. Nimm diese Aufgabe an. Suche ein mächtiges Verhängnis. Stelle deine Ehre wieder her. Stirb gut.

KARRIERESCHEMA DES SLAYERS

KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
✝		✝	⚒	⛊	💀			✝	

KARRIEREWEG

✝ **Trollslayer – Messing 2**
Fähigkeiten: Ausdauer, Ausweichen, Besonnenheit, Glücksspiel, Heilen, *Nahkampf (Standard)*, Wissen (Trolle), Zechen
Talente: Beidhändiger Angriff, Furchtlosigkeit (Alles), Raserei, Slayer
Ausrüstung: Axt, Flasche mit Schnaps, Schande, Tätowierungen

⚒ **Riesenslayer – Messing 2**
Fähigkeiten: Einschüchtern, Nahkampf (Zweihändig), Schätzen, Sprache (Schlachtenzunge), Überleben, Wissen (Riesen)
Talente: Bedrohlich, Robustheit, Spieß umdrehen, Unaufhaltsam
Ausrüstung: Zweihandaxt, Schmuck, Trollkopf

💀 **Drachenslayer – Messing 2**
Fähigkeiten: Fernkampf (Werfen), Unterhalten (Erzählen), Wahrnehmung, Wissen (Drachen)
Talente: Beidhändigkeit, Hart im NehmenRasender Angriff, Unerbittlich
Ausrüstung: Riesenkopf, Wurfäxte

⛊ **Dämonenslayer – Messing 2**
Fähigkeiten: Intuition, Wissen (Chaos)
Talente: Beängstigend, Mächtiger Schlag, Meisterkämpfer, Sehr stark
Ausrüstung: Drachenkopf

SOLDAT

Halbling, Hochelf, Mensch, Waldelf, Zwerg

Du wirst dafür bezahlt zu trainieren, die Disziplin aufrechtzuerhalten und in den Krieg zu ziehen, sollte die Notwendigkeit dazu bestehen.

Auf nach dem Großen Krieg gegen das Chaos erteilten Befehl des Imperators Magnus des Frommen hin, müssen alle Provinzen des Reiches stehende Heere unterhalten, die sogenannten Staatstruppen. Soldaten bilden den Kern dieser Armeen. Sie sind darauf trainiert, als Teil größerer Formationen zu kämpfen, bei denen das individuelle Können durch die schiere Masse an Truppen ausgeglichen oder noch verstärkt wird. Soldaten werden nicht zu eigenständigem Denken ermutigt. Stattdessen sind sie für ihren stoischen Fatalismus bekannt, mit dem sie marschieren, in Stellung gehen und ihre Linien halten. Soldaten können Bogenschützen, Armbrustschützen, Hellebardiere, Musketenschützen, Schwertkämpfer oder Speerträger sein – und die Aufzählung umfasst nur die Einheiten der üblichen Staatstruppen. Zwerge bieten Soldaten in Form von Klankriegern mit Äxten, Hämmern, Armbrüsten oder Musketen auf, während die Truppen der Elfen für gewöhnlich aus Speerträgern und Bogenschützen bestehen. Es gibt noch viele andere Arten von Soldaten, von Söldnern bis zu Milizionären (deren Trainingsstand aber meist eher dem von Rekruten entspricht), Privatheere, Armeen der Kulte und vieles mehr.

„Der Hauptmann sagte, dass wir zum Fuß des Hügels marschieren sollen. Also machten wir das, aber dann befahl uns der General, hoch zum Kamm des Hügels zu marschieren und weitere Befehle abzuwarten. Dann kam der Hauptmann und sagte, dass er uns am Fuß will."

– Holger Kass, 1. Bögenhafener Hellebardier-Regiment

„Fürsten kommen und Fürsten gehen,
Befehle sind alles, was wir verstehen.
Karl-Franz befahl uns an diesem Ort,
Über die Hügel und weit, weit fort."

– Marschlied des 118. Reikländer Infanterie-Regiments („Die Grünrücken")

Soldaten haben wenig Zeit zur freien Verfügung, aber auch sie haben Möglichkeiten, in Abenteuer zu geraten. Wenn weder ein Feldzug noch Bereitschaft anstehen, dann kann man versuchen, sich auf Zeit dienstfrei stellen zu lassen. Zudem werden immer wieder Offiziere dazu abgestellt, mit kleinen Trupps besonderen Vorkommnissen im Umland des Stationierungsortes nachzugehen. Manche glauben, dass Abenteuer dieser Art eine exzellente Übung sind, um die Sinne der Soldaten scharf zu halten. Nichtmenschliche Soldaten werden hingegen oft auf Missionen in das Imperium geschickt, die nicht selten zu echten Abenteuern auswachsen.

KARRIERESCHEMA DES SOLDATEN

KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
✝	⚒		✝	☠				✝	⛊

KARRIEREWEG

✝ Rekrut – Silber 1
Fähigkeiten: Athletik, Ausdauer, Ausweichen, Besonnenheit, Klettern, Sprache (Schlachtenzunge), *Nahkampf (Standard)*, Musizieren (Trommel *oder* Flöte)
Talente: Geborener Krieger, Meisterschütze, Starker Rücken, Würfelkünstler
Ausrüstung: Dolch, Lederpanzer, Uniform

⚒ Soldat – Silber 3
Fähigkeiten: Fernkampf (1 nach Wahl), Glücksspiel, Klatsch, Nahkampf (1 nach Wahl), Überleben, Zechen
Talente: Etikette (Soldaten), Gedrillt, Schildkämpfer, Schnelles Nachladen
Ausrüstung: Kürass, Helm, Waffe (1 nach Wahl)

☠ Feldweibel – Silber 5
Fähigkeiten: Anführen, Heilen, Intuition, Wahrnehmung
Talente: Beengter Kampf, Kampfsinn, Mitreißender Anführer, Unerschütterlich
Ausrüstung: Rangabzeichen, Einheit von Soldaten *oder* Rekruten

⛊ Offizier – Gold 1
Fähigkeiten: Navigation, Wissen (Kriegführung)
Talente: Beherzt, Erfahrener Reisender, Inspirierend, Rhetorik
Ausrüstung: Offizierspatent, Leichtes Schlachtross mit Sattel und Zaumzeug, Karte, Befehle, Einheit von Soldaten, Uniform (mit Qualität), Rangabzeichen

WÄCHTER

Halbling, Hochelf, Mensch, Waldelf, Zwerg

Deine Aufgabe ist einfach: Halte unerwünschte Personen fern.

Die beste Methode, etwas zu sichern, ist es, einen Wächter aufzustellen. Dessen Aufgabe wirkt vergleichsweise einfach, denn er steht scheinbar nur herum und tut wenig. Wie gut ein Wächter ist, entscheidet sich in jenen Momenten, in denen er aktiv werden muss und in denen es durchaus um sein Leben gehen kann. Die besten Wächter können eine hohe Bezahlung fordern und man vertraut ihnen die edelsten Bürger des Imperiums und die wertvollsten Objekte an. Wächter gibt es überall, von den Wächtern des Imperialen Palastes bis zu den Türstehern, die vor Tavernen ausharren, stets bereit Trunkenbolde auf die Straße zu zerren. Auch die Grabwächter gehören dazu, jene die die Morrsgärten hüten und in dunkler Nacht nach Grabräubern Ausschau halten, genau wie die Tempelwächter, die heilige Stätten und wichtige Priester bewachen. Kaufleute haben oft viele Wächter, die ihre Lagerhäuser und Kontore bewachen. Einige sagen, dass es die Leibwächter am besten haben, denn sie sind ihrem Herrn oft nah und nehmen an einem Leben Teil, das normalerweise weit über ihrem Stand ist.

„Ich habe dreißig Tage und dreißig Nächte vor diesem Schrein gestanden, ohne auch nur einmal einzunicken. Keiner kam raus, keiner ging rein. Natürlich stellte sich dann heraus, dass ich vor der falschen Tür gestanden hatte."
– Ernst Bluchard, ehemaliger Tempelwächter des Manann

„Wenn Ihr nicht auf der Liste steht, dann kommt Ihr auch nicht hinein!"
– Unbekannter Altdorfer Wächter zum Großtheogonisten, bei der Krönung von Karl-Franz I., apokryphisch

Wächter können in Abenteuer geraten, wenn auf ihrer Wache irgendetwas schiefgegangen ist. Jeder Wächter, der sein Geld wert ist, würde sich daranmachen aufzuklären, wer ihn bei seinem Dienst ausgetrickst oder überwältigt hat, und alles dafür tun, dass sein Herr das zurückerhält, was ihm gestohlen wurde. Daraus können leicht spannende Abenteuer erwachsen. Auch viele, die zu Expeditionen aufbrechen, lassen sich von Wächtern begleiten, was zu Abenteuern, Reichtum und verfrühtem Ableben führen kann.

KARRIERESCHEMA DES WÄCHTERS

KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
✝		☠	✝	⚒	✝		⛊		

KARRIEREWEG

✝ Torwächter – Silber 1
Fähigkeiten: Ausdauer, Glücksspiel, Intuition, Klatsch, Nahkampf (Standard), Unterhalten (Erzählen), *Wahrnehmung*, Zechen
Talente: Beharrlich, Betäubender Schlag, Etikette (Dienstboten), Würfelkünstler
Ausrüstung: Buckler, Lederwams, Sturmlaterne mit Öl

⚒ Wächter – Silber 2
Fähigkeiten: Athletik, Besonnenheit, Ausweichen, Einschüchtern, Nahkampf (Stangenwaffe), Fernkampf (Bogen)
Talente: Mächtiger Schlag, Spieß umdrehen, Schildkämpfer, Unerbittlich
Ausrüstung: Bogen mit 10 Pfeilen, Kettenbrünne, Schild, Speer

☠ Ehrenwächter – Silber 3
Fähigkeiten: Heilen, Nahkampf (Zweihändig), Sprache (Schlachtenzunge), Wissen (Etikette)
Talente: Aufspringen, Beherzt, Furchtlosigkeit (Eindringlinge), Unerschütterlich
Ausrüstung: Zweihändige Waffe *oder* Hellebarde, Helm, Uniform

⛊ Wachoffizier – Silber 5
Fähigkeiten: Anführen, Wissen (Kriegführung)
Talente: Eiserner Wille, Hart im Nehmen, Meisterkämpfer, Rasender Angriff
Ausrüstung: Kürass

BERGMANN

Halbling, Mensch, Zwerg

Du bist ein Steinhauer und gehst in den dunkelsten Tiefen unter der Welt einer knochenbrecherischen Arbeit nach.

Viele Schürfer werden von den Geschichten über Gold in die Skaag-Hügel gelockt, doch echter Bergbau ist harte Arbeit in dunklen und gefährlichen Tunneln. Bergleute sind gut darin, Stützkonstruktionen zu errichten und Mineraliengehalte zu erkennen und auf unerwartete Gefahren zu achten, egal ob Grubengas oder Grünhäute. Sie sind zähe Burschen, sowohl körperlich als auch mental. Schürfer arbeiten für gewöhnlich mit einer Lizenz, für die sie ihre Funde mit dem Besitzer des Landes teilen müssen. Das Vermögen einiger der mächtigsten Adelshäuser wurde von dem begründet, was ihnen ergiebige Bergwerke auf ihrem Land einbringen. Allzu oft sind Bergleute in solchen Minen Kriminelle oder Schuldner, die zum Dienst gepresst wurden. Wer im Tagebau schuftet, hat es meist besser als jene, die sich tief unter der Erde abrackern müssen, doch auch dabei kommt es immer wieder zu Unfällen und die Überfälle durch Tiermenschen aus den Wäldern sind eine ständige Gefahr.

„Wenn ich das abziehe, was du im Laden gekauft hast und mit dem Lohn für die sechzehn Tonnen verrechne, die du geschlagen hast, dann hast du … nein, dann schuldest du uns für heute sogar zwei. Tja, mein Junge, wieder einen Tag älter und wieder noch etwas tiefer in den Schulden."

– Frederika, Krämerin der Delfgruber-Minengesellschaft

Viele unabhängige Bergarbeiter haben ernsthafte Probleme, wenn sie auf Goblins oder andere unterirdische Schrecken treffen. Einige finden dieses Leben dennoch lohnender, als in einer großen Mine zu schuften, auch wenn es gefährlich ist. Schürfer haben in der Regel mehr als genug Gelegenheit, sich in Abenteuer zu stürzen, und es fällt ihnen gemeinhin auch leicht, eine Gruppe Gleichgesinnter zu finden, die sich Reichtum und Ruhm wünschen.

Für Zwerge ist der Bergbau keine Beschäftigung, der nur das einfache Volk nachgeht. Zwergische Bergleute sind wahre Künstler ihres Fachs und stehen unter den Dawi in hohem Ansehen. Zwerge haben einen guten Instinkt für Gesteine und fast so etwas wie einen Sechsten Sinn bezüglich der Sicherheit von Stollen. Einige Zwergenklane sind sogar so stolz auf ihr bergmännisches Geschick, dass sie nicht mit Äxten, sondern mit Hacken in den Kampf ziehen.

KARRIERESCHEMA DES BERGMANNS

KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
⚒		✝	✝	☠				✝	⛊

KARRIEREWEG

✝ Schürfer – Messing 2
Fähigkeiten: Ausdauer, Besonnenheit, Intuition, *Nahkampf (Zweihändig)*, Schwimmen, Überleben, Wahrnehmung, Wissen (Ort/Region)
Talente: Beharrlich, Stämmig, Streuner, Trittsicher (Felsig)
Ausrüstung: Kohlestift, grobe Karte, Pfanne zum Goldwaschen, Spaten

⚒ Bergmann – Messing 4
Fähigkeiten: Beruf (Sprengmeister), Geheimzeichen (Bergleute), Klettern, Nahkampf (Standard), Schätzen, Zechen
Talente: Mächtiger Schlag, Nachtsicht, Sehr stark, Starker Rücken
Ausrüstung: Davrich-Laterne, Handwaffe (Spitzhacke), Lampenöl, Gambeson

☠ Steiger – Messing 5
Fähigkeiten: Beruf (Technicus), Klatsch, Schleichen (Untergrund), Wissen (Geologie)
Talente: Bastler, Handwerksgeschick (Sprengmeister), Sorgfältiges Zielen, Tunnelratte
Ausrüstung: Zweihändige Waffe (Kriegshacke), Helm, Handwerkszeug (Technicus)

⛊ Minenaufseher – Silber 4
Fähigkeiten: Anführen, Charme
Talente: Lesen & Schreiben, Unterschlagen, Willensstärke, Wortgewandt
Ausrüstung: Truppe Bergarbeiter, Schreibzeug

BÜTTEL

Halbling, Mensch, Zwerg

Du bist der Amtmann, den die örtlichen Herrscher damit beauftragt haben, effizient und mit fester Hand über ihre Ländereien zu wachen.

Adelige überlassen es Bütteln, auf ihren Ländereien Pacht und Steuern einzutreiben. Einige Büttel sind anständige Respektspersonen, die jede Woche an der Andacht im Sigmartempel teilnehmen. Andere sind nur bessere Schläger, die die Rechte ihres Herrn gar zu bereitwillig mit Drohungen und Gewalt wahren. Altgediente Büttel genießen irgendwann das Vertrauen der vor Ort herrschenden Adelsfamilie und erfreuen sich vieler Vergünstigungen. Vögte haben viel mehr Einfluss und Verantwortung. Sie bewahren die Ordnung, überwachen die Grenzen der Besitzungen ihres Herrn und klären Probleme mit den umliegenden Ländereien.

Einige Magistrate sind Laienmitglieder des Kultes der Verena und bitten ihre Göttin um Weisheit und Führung, sobald sie schwerere Fälle zu klären haben. Allerdings haben die meisten Magistrate kaum Größeres, als Prozesse um gestohlene Nutztiere und versetzte Grenzsteine zu verhandeln.

KARRIERESCHEMA DES BÜTTELS

KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
✝				✝	☠		⛊	✝	⚒

KARRIEREWEG

✝ Steuereintreiber – Silber 1
Fähigkeiten: Ausdauer, Ausweichen, Besonnenheit, *Einschüchtern*, Feilschen, Klatsch, Nahkampf (Standard), Wahrnehmung
Talente: Beharrlich, Numismatiker, Starker Rücken, Unterschlagen
Ausrüstung: Handwaffe, kleine Kiste mit Schloss

⚒ Büttel – Silber 5
Fähigkeiten: Anführen, Bestechen, Charme, Intuition, Schätzen, Wissen (Ort/Region)
Talente: Betäubender Schlag, Kriminell, Rhetorik, Türentreter
Ausrüstung: Gambeson, 3 Steuereintreiber

☠ Vogt – Gold 1
Fähigkeiten: Navigation, Reiten (Pferd), Tierpflege, Wissen (Heraldik)
Talente: Bedrohlich, Gespür für Ärger, Halbweltgröße, Lesen & Schreiben
Ausrüstung: Pferd mit Sattel und Zaumzeug, Kürass, Büttel

⛊ Magistrat – Gold 3
Fähigkeiten: Sprache (Klassisch), Wissen (Gesetze)
Talente: Eiserner Wille, Gebieterisch, Gerissenheit, Intrigant
Ausrüstung: Bibliothek (Gesetze), Robe (mit Qualität), Amtssiegel

„Sicher, das war eine schlechte Ernte, aber Pacht ist Pacht. Ich kann die Hälfte jetzt und die andere am nächsten Markttag mitnehmen, wie wäre das? Es ist das Beste, was ich dir anbieten kann. Mehr ist einfach nicht drin."

– Lena Sauer, Büttel

„Ich mache mich jetzt auf den Weg und schaue mir das fragliche Stück Land selbst an. Bis dahin werdet ihr euren rauflustigen Nachwuchs im Zaum halten. Habe ich mich da klar ausgedrückt? Lauer? Meritz? Gut. Und ihr werdet jeweils hälftig für den Schaden im Gasthaus aufkommen, oder ich kassiere jeden Anspruch auf dieses Stück Land den ihr habt oder nicht habt."

– Lorenz Schulze, Vogt des Elstertales

Die meisten Büttel können sehr selbstständig arbeiten, wodurch ihnen viel Zeit bleibt, sich um ihre privaten Angelegenheiten zu kümmern, oder sie heuern einfach andere an, die in ihrem Auftrag tätig werden. Erfahrene Büttel haben meist so viel Autorität auf den Besitzungen ihrer Herren, dass sie von diesen gern losgeschickt werden, um alle Arten von Problemen zu lösen. Das führt sie gelegentlich an gänzlich unerwartete Orte.

DÖRFLER

Halbling, Mensch, Zwerg

Du bist das schlagende Herz des ländlichen Lebens und arbeitest hart, um die Zivilisation zu versorgen.

Sigmars fruchtbares Imperium bietet beste Bedingungen für Ackerbau, Viehzucht und vieles mehr, weshalb es auf dem Land stets viel Arbeit gibt. Dörfler bilden den Großteil der Bevölkerung des Reiches und gehen einer Vielzahl von Berufen nach, darunter Bauer, Köhler, Holzfäller, Müller, Schäfer und vieles mehr. Die meisten Höfe liegen auf den Ländereien einer Adelsfamilie, die die Tagesgeschäfte einem Büttel überlässt. Dörfliche Angelegenheiten werden üblicherweise vom Dorfrat der örtlichen Bauern und Handwerker erledigt, dem ein Ältester vorsitzt. Als Schulze oder Ältester hat man vor Ort viel Einfluss und hat immer wieder Angelegenheiten, die den ganzen Landstrich betreffen.

„Es ist ein hartes Leben, das stimmt, doch es ist auch ein gutes. Jedes Jahr schickt die Freifrau oben im Anwesen ihre Wächter in den Wald, um Tiermenschen und dergleichen zu vertreiben. Die Familie beschützt uns und wir hüten ihre Herden. Das ist eine faire Sache. Meistens."

– Gunni Ackermann, Schäferin

„Schau, du kannst auf mich herabblicken, wenn du willst, aber Konrad der Held kam aus einem Dorf genau wie meinem, also rede nich von oben herab mit mir, hörst du? Wir Dörfler sind anständige Leute."

– Erika Blum, Bäuerin

Die friedliche Ruhe der Dörfer ist für einige ihrer jüngeren Bewohner mit geradezu unerträglicher Langeweile verbunden. Umso lieber hören diese aufregende Geschichten aus fernen Landen. Natürlich sind die Geschichten, die man von wandernden Hausierern und Strigani zu hören bekommt, zwar gern sehr farbenfroh, haben aber nur wenig mit der harten Realität des Lebens draußen im Imperium zu tun. Im Winter, wenn es wenig zu essen und auch nicht viel auf den Feldern zu tun gibt, zieht es die jungen Leute manchmal in nahe Städte. Selbst wenn sie dort eigentlich nur Arbeit für den Winter finden wollten, kehren sie nur selten wieder zurück, denn wer einmal Stadtluft geschnuppert hat, dem kommt das Heimatdorf plötzlich noch viel kleiner vor.

KARRIERESCHEMA DES DÖRFLERS

KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
⚒		✝	✝		✝		⛊		☠

KARRIEREWEG

✝ Gemeiner – Messing 2
Fähigkeiten: *Ausdauer*, Athletik, Klatsch, Nahkampf (Waffenlos), Tierpflege, Überleben, Wissen (Ort/Region), Zechen
Talente: Genügsam, Starker Rücken, Streuner, Willensstärke
Ausrüstung: Keine

⚒ Dörfler – Messing 3
Fähigkeiten: Ausweichen, Beruf (1 nach Wahl), Fahren, Feilschen, Nahkampf (Standard), Unterhalten (Erzählen)
Talente: Beharrlich, Robustheit, Sehr stark, Tierverbundenheit
Ausrüstung: Lederwams, Handwaffe (Axt), Handwerkszeug (passend zum Handwerk)

☠ Dorfschulze – Messing 4
Fähigkeiten: Anführen, Bestechen, Charme, Einschüchtern
Talente: Beherzt, Handwerksgeschick (1 nach Wahl), Unverwüstlich, Verhandlungsgenie
Ausrüstung: Maultier und Karren, kleines Haus und Werkstatt

⛊ Dorfältester – Silber 2
Fähigkeiten: Intuition, Wissen (Geschichte)
Talente: Fachwissen (Ort/Region), Geschickte Finger, Meisterhandwerker (1 nach Wahl), Rhetorik
Ausrüstung: Der Respekt des Dorfes

HECKENHEXER

Mensch

Weise und geheimnistuerisch leitest du deine Gemeinde und nutzt dazu uralte Magie, die von Generation zu Generation weitergegeben wurde.

Hexenjäger prägten für Naturzauberer einst die abfällig gemeinte Bezeichnung „Heckenhexer“ und erklärten diese als illegale Zauberkundige für vogelfrei. Doch das war nicht immer so. Einst waren Heckenhexer geachtete Mitglieder ländlicher Gemeinden, die eine Magie praktizierten, die älter als die Wälder ist. Doch dann folgten auf die Gründung der Magischen Orden Jahrzehnte der Verfolgung und ließen die wenigen verbliebenen Heckenhexer gebrochen und verzweifelt zurück. Heute verstecken sie sich in den abgelegensten Winkeln der Alten Welt und ihre windschiefen Hütten kauern sich an die schmale Grenze zwischen Zivilisation und pfadloser Wildnis. Die meisten Heckenhexer sind Einzelgänger und verbergen sich vor neugierigen Augen, doch die Leute im Umland wissen häufig von ihren Begabungen. Ihr Wissen um die magische Abwehr des Bösen wird meist verheimlicht, doch ihre Kenntnisse in Kräuterkunde, Geburtshilfe und Heilkunst sind in Zeiten der Not sehr gefragt.

„Wir tun den Leuten sagen, dass das Fischopfer Großvater Reik gelten tut, weil das tun se verste'n. Und das is' besser, als ihnen erklären zu tun, dass im Fluss ein hungriger Geist wohnen tut. Is' auch besser für den Geist.“

– Der alte Zaunreiter, Heckenweiser

Heckenhexer sind oft die ersten, die es bemerken, wenn böse Mächte am Werke sind. Die darauffolgenden Nachforschungen führen oft zu allen Arten von Gefahren und Abenteuern. Wenn Hexenjäger in der Gegend sind, wandern Heckenhexer häufig weg, um für eine Zeit anderswo zu leben, bis die Gefahr vorüber ist.

Das Heckenvolk ist im Imperium unter vielen Namen bekannt, hat aber stets ein gemeinsames Ziel, nämlich die Bewahrung ihrer uralten Traditionen vor der Auslöschung. Heckenhexer hegen wenig Zuneigung zu den Magischen Orden, denn sie wissen, dass jedes begabte Kind, das man diesen zuführt, niemals in seine Heimatgemeinde zurückkehren wird, um dieser zu dienen, sondern stattdessen in irgendeinen Krieg geschickt wird. Wann immer es möglich ist, verbergen sie Kinder, die sie als „gesegnet“ erkannt haben vor durchreisenden Magistern, wobei immer wieder mal einzelne an die Akademien geschickt werden. Wer weiß schon zu sagen, ob als Opfer oder als Spion?

KARRIERESCHEMA DES HECKENHEXERS

KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
			✝	✝		✝	⚒	⛊	☠

KARRIEREWEG

✝ **Heckenlehrling – Messing 1**
Fähigkeiten: Ausdauer, *Intuition*, Kanalisieren, Sprache (Magick), Überleben, Wahrnehmung, Wissen (Kräuter), Wissen (Volkskunde)
Talente: Flinke Finger, Niedere Magie, Streuner, Trittsicher (Waldland)
Ausrüstung: 1W10 Glücksbringer, Kampfstab, Rucksack

⚒ **Heckenhexer – Messing 2**
Fähigkeiten: Beruf (Glücksbringer), Beruf (Kräuterkundiger), Besonnenheit, Heilen, Klatsch, Wissen (Ort/Region)
Talente: Arkane Magie (Heckenzauberei), Äthergespür, Sechster Sinn, Tierverbundenheit
Ausrüstung: Gegengiftset, heilende Umschläge, Handwerkszeug (Kräuterkundiger)

☠ **Heckenmagus – Messing 3**
Fähigkeiten: Feilschen, Wissen (Geister), Wissen (Genealogie), Wissen (Magie)
Talente: Handwerksgeschick (Kräuterkundiger), Magiegespür, Reine Seele, Resistenz (Krankheit)
Ausrüstung: Abgelegene Hütte, Lehrling

⛊ **Heckenweiser – Messing 5**
Fähigkeiten: Beten, Einschüchtern
Talente: Meisterhandwerker (Kräuterkundiger), Nachtsicht, Scharfer Sinn (1 nach Wahl), Willensstärke
Ausrüstung: Sammlung von Tierschädeln, zeremonieller Umhang und Blätterkranz

JÄGER

Halbling, Hochelf, Mensch, Waldelf, Zwerg

Du bist ein zäher, unabhängiger Waidmann, der vom Fleisch und Fell der wilden Tiere lebt.

„Taals Fülle“ ist im Hochland eine gängige Redewendung, denn die Bürger dieser Provinz nehmen für sich ein stolzes Erbe als Volk von Jägern in Anspruch, das bis in die Zeiten Sigmars zurückreicht. Viele Bürger des Imperiums jagen, sei es zum Zeitvertreib, als Beruf oder aus Notwendigkeit, und viele Jäger betätigen sich als Wilderer, wenn die Zeiten schlechter werden.

Besonders fähige Jäger werden von Adeligen manchmal als Jagdmeister angeworben und erhalten so Zugriff auf edle Waffen, Pferde und Falken. Elfen und Zwerge scheren sich gemeinhin wenig um die Grenzen der Menschen und folgen besonders anspruchsvoller Beute auch schon mal tief in menschliches Gebiet. Im Grauen Gebirge erschreckt man Kinder gern mit Geschichten über die wilde Jagd der Waldelfen; und dies aus gutem Grund, denn wenn jemand zu nah an elfisches Territorium herankommt, dann wird er allzu rasch vom Jäger zum Gejagten.

„Mein Herr, diese Spuren … Wir folgen hier keinem Hirsch. Es gibt Balgwandler in diesen Wäldern.“

– Gunnar Maynir, Jagdmeister

„Ihr erzählt mir ernsthaft, die Jagd sei kein Sport, weil nicht beide Seiten wissen, dass es nur ein Spiel ist? Nun, ich gewinne den Eindruck, dass Ihr die falsche Beute jagt.“

– Graf Bernard von Leuze zu Holthausen

Die übliche Strafe für Wilderei ist das Abschlagen zweier Finger. Wer Gefahr läuft, dadurch künftig nicht mehr in der Lage zu sein, einen Bogen zu spannen, der nimmt gemeinhin Reißaus, ehe die Häscher des Gesetzes ihn ergreifen konnten, nicht selten in die tiefen Wälder hinein. Rings um die Dörfer des fruchtbaren südlichen Vorberglandes verlieren die Jäger immer mehr Boden an die Bauern, die immer weiter den Wald roden. Auf das, was noch an Jagdgründen bleibt, erheben die Adeligen Anspruch, um sich dort die Zeit zu vertreiben. Auch die Imperiale Armee sucht stets nach zuverlässigen Jägern, die ortskundig sind und ihre Heerzüge auf dem Marsch als Fährtenleser begleiten und bei Bedarf als Scharfschützen dienen. Jäger, die des Imperators Schilling nehmen, erwartet ein Leben voller Abenteuer.

KARRIERESCHEMA DES JÄGERS

KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
	⚒	✝	✝	☠		✝	⛊		

KARRIEREWEG

✝ Fallensteller – Messing 2
Fähigkeiten: Tiere bezirzen, Klettern, Ausdauer, Wissen (Tiere), *Überleben*, Wahrnehmung, Fernkampf (Schleuder), Fallen stellen
Talente: Robustheit, Streuner, Trittsicher (1 nach Wahl), Fallensteller
Ausrüstung: Sammlung von Tierfallen, Handwaffe, Schleuder mit 10 Steinen, feste Stiefel und Umhang

⚒ Jäger – Messing 4
Fähigkeiten: Besonnenheit, Intuition, Nahkampf (Standard), Fernkampf (Bogen), Geheimzeichen (Jäger), Schleichen (Land)
Talente: Meisterschütze, Schneller Schütze, Waidmann, Zielsicherheit
Ausrüstung: Bogen mit 10 Pfeilen

☠ Fährtenleser – Silber 1
Fähigkeiten: Navigation, Reiten (Pferd), Schwimmen, Spurenlesen
Talente: Furchtlosigkeit (Tiere), Präzisionsschütze, Scharfer Sinn (1 nach Wahl), Scharfschütze
Ausrüstung: Rucksack, Schlafrolle, Zelt

⛊ Jagdmeister – Silber 3
Fähigkeiten: Tierpflege, Abrichten (1 nach Wahl)
Talente: Furchtlosigkeit (Monster), Distanzschütze, Hart im Nehmen, Sicherer Schuss
Ausrüstung: Reitpferd mit Sattel und Zaumzeug, Zwinger mit Jagdhunden

KRÄUTERKUNDIGER

Halbling, Hochelf, Mensch, Waldelf

Du bist ein geübter Herbalist, der Rhyas Gaben als Heilmittel für viele Leiden zu nutzen versteht.

Medizin aus den Apotheken ist teuer und in den abgelegenen Teilen des Reiklandes nur schwer zu beschaffen. Daher verlässt sich das Landvolk eher auf die Heilwirkung der Pflanzen, die von Kräuterkundigen gesammelt und verarbeitet wurden. Bei den meisten Kräuterkundigen wird das Wissen mündlich vom Meister an den Lehrling weitergegeben, weshalb die Namen der Krankheiten und Heilmittel sich nicht selten von Dorf zu Dorf unterscheiden. Nach den erfahrenen Kräuterweisen schickt man in Fällen mysteriöser oder besonders hartnäckiger Krankheiten. Die meisten Kräuterkundigen nehmen sich die Zeit, den Kranken zu besuchen, ihn zu untersuchen und dann nach geeigneten Kräutern zu suchen, deren Wirkung Heilung oder Linderung verspricht. Einige Kräuterkundige gehen jedoch auch finsteren Geschäften nach und werden eher von jenen aufgesucht, die hohe Preise für illegale Substanzen zu zahlen bereit sind. Zudem ist es ein verbreitetes, wenn auch falsches Klischee, dass Halbling-Kräuterkundige einzig an Pfeifenkraut und Hexenwurzel interessiert wären.

„Dies liegt jenseits meiner Möglichkeiten. Die Wunde ist infiziert und vergiftet bereits das Blut. Er braucht einen Medicus oder den Beistand Shallyas. Ich kann dir aber etwas geben, was ihm die Reise in die Stadt erträglicher machen wird. Und dir etwas, das deine Nerven beruhigen wird."

– Kurt Schwarz, Kräuterkundiger

Dank ihres Wissens um Salben und Tränke finden Kräuterkundige inmitten reisender Abenteurer oder Söldner meist rasch ihren Platz. Bei Ausbrüchen besonders gefährlicher Krankheiten schicken Kräuterweise oft ihre Lehrlinge aus, um seltene Kräuter von fernen Orten zu beschaffen. Nicht selten stoßen diese dabei auf alle Arten von unerwartetem Ärger. Das Wissen, dass die Waldelfen bezüglich Pflanzen und ihrer Wirkungen haben, ist legendär. Im Grauen Gebirge erzählt man sich, dass einst die Göttin Shallya höchstselbst in den Athel Loren wanderte, um von ihnen zu lernen, als Ranald an etwas erkrankt war, das sie selbst nicht zu heilen vermochte. Hochelfen, die die Kunst des Herbalismus studieren, folgen den Lehren Lileaths, der Jungfrau. Es geht das Gerücht, dass es in Marienburg eine uralte elfische Bibliothek geben soll, in der der medizinische Wert jeder Pflanze in der Alten Welt verzeichnet sei, wobei dort jedoch noch kein Mensch Einlass erhielt.

KARRIERESCHEMA DES KRÄUTERKUNDIGEN

KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
			✝	✝	✝	⚒	⛊		💀

KARRIEREWEG

✝ **Kräutersammler – Messing 2**
Fähigkeiten: Ausdauer, *Beruf (Kräuterkundiger)*, Klettern, Schwimmen, Tiere bezirzen, Überleben, Wahrnehmung, Wissen (Kräuter)
Talente: Richtungssinn, Scharfer Sinn (Geschmack), Streuner, Trittsicher (1 nach Wahl)
Ausrüstung: Stiefel, Umhang, Umhängetasche mit einer Sammlung von Kräutern

⚒ **Kräuterkundiger – Messing 4**
Fähigkeiten: Besonnenheit, Feilschen, Heilen, Klatsch, Wissen (Ort/Region), Zechen
Talente: Aufgeweckt, Geschickte Finger, Stämmig, Verhandlungsgenie
Ausrüstung: Handwaffe (Sichel), heilender Umschlag, Handwerkszeug (Kräuterkundiger)

💀 **Kräutermeister – Silber 1**
Fähigkeiten: Anführen, Beruf (Giftmischer), Intuition, Wissen (Medizin)
Talente: Feldscher, Gerissenheit, Handwerksgeschick (Kräuterkundiger), Robustheit
Ausrüstung: Kräutersammler, 3 heilende Umschläge, Heiltrank, Werkstatt (Kräuterkundiger)

⛊ **Kräuterweiser – Silber 3**
Fähigkeiten: Fahren, Navigation
Talente: Fachwissen (Kräuter), Meisterhandwerker (Kräuterkundiger), Resistenz (Gift), Zusammenmischen
Ausrüstung: Pony und Karren

KUNDSCHAFTER

Halbling, Hochelf, Mensch, Waldelf, Zwerg

Du bist wagemutig und kenntnisreich, was du dazu einsetzt, andere durch die gefährliche Wildnis der Alten Welt zu führen.

Inmitten einer Gesellschaft, die größtenteils aus Analphabeten besteht und in der Karten Mangelware sind, können Ortskenntnisse für Reisende den Unterschied zwischen Leben und Tod bedeuten. Kundschafter sind Experten dafür, sichere Wege durch die Wälder und über die schlammigen Straßen des Imperiums zu finden. Sie sind oft in lokalen Gilden organisiert und begleiten ihre Klienten, um sie vor möglichen Gefahren zu warnen, sich nach Dorfklatsch umzuhören und die besten Lagerstellen zu zeigen. Erfahrene Kundschafter bekommt man dabei kaum zu Gesicht, denn diese sind ständig unterwegs, spähen den weiteren Weg aus und achten auf lauernde Gefahren. Die meisten Kundschafter bleiben in vertrauten Landen, doch es gibt auch einige, die sich darauf spezialisiert haben, sichere Wege durch unbekanntes Gebiet zu finden. Erkunder ziehen tief in gefährliche oder gar feindliche Gegenden hinein und füllen leere Stellen auf den Karten. Die meisten Kundschafter gehen ernste Gefahren nicht selbst an, sondern ziehen sich wieder zurück und warnen ihre Begleiter, damit es ihren Klienten möglich ist, der Bedrohung aus dem Weg zu gehen.

„Ihr wollt nicht ohne Ortskundigen von der Straße runter und die Klippen hinab, glaubt mir. Dort gibt es getarnte Fallen, die der Vogt aufstellen ließ, um Wilderer zu erwischen. Letzte Woche hat eine davon dem Alten Willi fast das Bein abgetrennt."
– Gwyn, Kundschafterin

Kundschafter können eine wertvolle Ergänzung der Abenteurergruppe sein, besonders wenn diese zum ersten Mal die Stadt verlässt, um anderswo ihr Glück zu finden. Verlässliche und fähige Ortskundige werden nicht selten gefragt, ob sie nicht dabeibleiben und als Kundschafter arbeiten wollen, wobei sie häufig auch als Teil einer Gruppe einzelgängerisch bleiben und ständig ringsum im Wald unterwegs sind, um die Gefährten vor Hinterhalten zu bewahren und nach Feinden Ausschau zu halten.

KARRIERESCHEMA DES KUNDSCHAFTERS

KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
	⚒		✝	✝	✝	⛊	☠		

KARRIEREWEG

✝ Ortskundiger – Messing 3
Fähigkeiten: Ausdauer, Klatsch, Klettern, Nahkampf (Standard), Tiere bezirzen, Überleben, *Wahrnehmung*, Wissen (Ort/Region)
Talente: Aufgeweckt, Richtungssinn, Streuner, Trittsicher (1 nach Wahl)
Ausrüstung: Handwaffe, Gambeson, feste Stiefel und Umhang, Seil

⚒ Kundschafter – Messing 5
Fähigkeiten: Athletik, Fernkampf (Bogen), Navigation, Reiten (Pferd), Schleichen (Land), Spurenlesen
Talente: Erfahrener Reisender, Gespür für Ärger, Kampfsinn, Nachtsicht
Ausrüstung: Bogen mit 10 Pfeilen, Kettenhemd

☠ Pfadfinder – Silber 1
Fähigkeiten: Feilschen, Geheimzeichen (Jäger), Schwimmen, Tierpflege
Talente: Scharfer Sinn (Sicht), Sechster Sinn, Starke Beine, Unverwüstlich
Ausrüstung: Karte, Reitpferd mit Sattel und Zaumzeug, Satteltaschen mit Rationen für 2 Wochen, Zelt

⛊ Erkunder – Silber 5
Fähigkeiten: Beruf (Kartograph), Sprache (1 nach Wahl)
Talente: Beharrlich, Fachwissen (Ort/Region), Robustheit, Sprachbegabung
Ausrüstung: Sammlung von Karten, Handwerkszeug (Kartograph)

MYSTIKER

Mensch, Waldelf

Du hast ein Talent, die Zukunft vorherzusagen, oder zumindest andere davon zu überzeugen, dass du das kannst.

Auf der Sinnsuche inmitten einer gefährlichen Welt wenden sich viele Menschen an Mystiker, in der Hoffnung, einen Blick in die Zukunft werfen zu können. Wandernde Karawanen der Strigani sind im Reikland ein gewohnter Anblick und so mancher kratzt bei deren Nahen sein Geld zusammen, um sich wahrsagen zu lassen oder Glücksbringer und Liebestränke zu kaufen. Die meisten Mystiker sind gute Beobachter mit viel Intuition, die die Wünsche und Ängste ihrer Kunden erahnen und gerade genug Greifbares liefern, um glaubhaft zu wirken. Dabei müssen sie vorsichtig sein, denn man könnte sie nicht nur des Trickbetruges beschuldigen, sondern auch der Hexerei. Mystiker nutzen ihr Talent auf vielfältige Wege; unter den Strigani sind Handlesen und das Legen der Karten verbreitet, während Waldelfen eher Vorzeichen und Symbole interpretieren, die sie ringsum in der Natur sehen, oder sich von Träumen und Visionen inspirieren lassen. Auch viele Kulte haben eigene Seher und Weissager, die die Zukunft aber stets durch den Schleier ihrer religiösen Paradigmen sehen.

„Ich erzähle dir gern, warum wir Räder an unseren Häusern haben: Das liegt daran, dass niemand die kalte Wahrheit hören möchte, dass Morr naht. Und wenn eines sicher ist, dann dass Morr immer zu irgendwem kommen wird. Du siehst also, dass der Grund nicht etwa ist, dass wir Betrüger wären, sondern vielmehr, dass wir ein sehr ehrliches Volk sind."

– Die ehrliche Chupra, Strigani-Hausiererin

„Ich habe nie einen Priester getroffen, der zu sagen vermochte, was die Zukunft für mich bereithält. Naja, abgesehen von diesem Priester des Morr, der mir für einen Groschen meinen Unkenruf verkündete. Aber heißt wohl nicht umsonst, dass der Tod und die Steuern das Einzige seien, dessen man sich sicher sein kann, nichtwahr?"

– Sylvester von Jutzenbach, Adeliger aus der Ostmark

Mystiker könnten ins Abenteurerleben aufbrechen, wenn ihre Künste die Aufmerksamkeit von Priestern oder Hexenjägern erregen. Träume und Visionen könnten ebenfalls ein Grund dafür sein, sich einer Abenteurergruppe anzuschließen. Hat der Mystiker vielleicht etwas Schreckliches gesehen, das unweigerlich eintreffen wird, wenn nicht bestimmte Taten vollbracht werden? Doch ganz egal was sie auf die Straßen trieb, alle Mystiker verstehen es, immer dort Geld zu verdienen, wo sie gerade sind.

KARRIERESCHEMA DES MYSTIKERS

KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
				✝	☠	✝	⛊	⚒	✝

KARRIEREWEG

✝ Wahrsager – Messing 1
Fähigkeiten: Ausweichen, Charme, Feilschen, Fingerfertigkeit, *Intuition*, Klatsch, Unterhalten (Vorhersagungen), Wahrnehmung
Talente: Attraktiv, Einnehmendes Wesen, Glückspilz, Zweites Gesicht
Ausrüstung: Satz Karten *oder* Würfel, billiger Schmuck

⚒ Mystiker – Messing 2
Fähigkeiten: Besonnenheit, Bestechen, Einschüchtern, Unterhalten (Prophetie), Schätzen, Wissen (Astrologie)
Talente: Artefakt spüren, Gut vorbereitet, Heilige Visionen, Sechster Sinn
Ausrüstung: Sammlung von Amuletten

☠ Weiser – Messing 3
Fähigkeiten: Kunst (Schreiben), Sprache (1 nach Wahl), Tiere bezirzen, Unterhalten (Erzählen)
Talente: Gespür für Ärger, Hexer, Lesen & Schreiben, Niedere Magie
Ausrüstung: Handwerkszeug (Schreiben)

⛊ Hellseher – Messing 4
Fähigkeiten: Kanalisieren (Azyr), Wissen (Prophetie)
Talente: Arkane Magie (Himmel), Bedrohlich, Magiegespür, Willensstärke
Ausrüstung: Handwerkszeug (Astrologie)

FÄHIGKEITEN UND TALENTE

„Sicher, Scharlachkaiserin besteht zu 90% aus Glück und zu 10% aus Können. Aber wenn du es ohne die 10% versuchst, verlierst du jedes Mal."

- Hermann Graumann, Spieler, Geschichtenerzähler und Lügner

Während des Spiels wirst du dich in allerlei Situationen wiederfinden, in denen das Ergebnis dessen, was der Charakter gerade tut, ungewiss ist. Wird dich dein Sprung über die Schlucht tragen, oder stürzt du ab? Wird dein Charme reichen, um den neugierigen Höfling abzuwimmeln, oder ruft er nach der Wache, damit diese sich deiner annimmt? Wie du dich bei solchen Handlungen schlägst, wird durch deine Fähigkeiten und Talente entschieden. Allgemein gesprochen beschreiben Fähigkeiten das Können deines Charakters, während Talente spezielle Befähigungen oder Tricks darstellen, die du gelernt hast. Wenn du wissen möchtest wie das praktisch abläuft, schau dir **Kapitel 5: Regeln** an.

FÄHIGKEITEN

Während Spielwerte das rohe Potential deines Körpers und deines Geistes abbilden, stellen Fähigkeiten spezifische Gebiete von Training, Wissen und Erfahrung dar. Jede Steigerung in einer Fähigkeit verbessert deine Chancen bei bestimmten Handlungen. Charaktere, die gut ausgebildet und erfahren sind, können dadurch Gegner bezwingen, die ihnen aufgrund ihres rein körperlichen Potentials überlegen wären.

Den Fähigkeitswert bestimmen

Alle Fähigkeiten sind einem einzelnen Spielwert zugeordnet, der jeweils bei der Beschreibung der Fähigkeit angegeben ist. Der Fähigkeitswert wird ermittelt, indem man diesen Spielwert nimmt und die Anzahl der Steigerungen addiert, die man für diese Fähigkeit erworben hat. Auf deinem Charakterbogen findest du hinter jeder Fähigkeit Platz zum Eintragen deiner Steigerungen.

Beispiel: *Sigrid besitzt ein Charisma von 41 und hat 5 Steigerungen für* Charme *erworben, weshalb ihr* Charme*-Wert 46 ist (41+5=46).*

Grundfähigkeiten und Ausbaufähigkeiten

Fähigkeiten teilen sich in *Grundfähigkeiten* und *Ausbaufähigkeiten* auf.

Grundfähigkeiten sind angeborene oder weit verbreitete Fähigkeiten, die du dir im täglichen Leben angeeignet hast. Auf Grundfähigkeiten kann man auch dann würfeln, wenn man keine Steigerung in ihnen erworben hat. Um dies zu tun, führt man einfach einen Wurf gegen den zugeordneten Spielwert durch, wie in **Kapitel 5: Regeln** beschrieben.

Beispiel: *Sigrid hat keine Steigerung in* Athletik*. Allerdings ist* Athletik *eine Grundfähigkeit, weshalb sie dennoch* Athletik*-Würfe ablegen kann, indem sie einfach gegen den zugeordneten Spielwert würfelt: Gewandtheit.*

Ausbaufähigkeiten erfordern spezielles Wissen, Training oder Erfahrung aus erster Hand, um verwendet werden zu können. Du darfst Würfe für Ausbaufähigkeiten ablegen, wenn du mindestens eine Steigerung für sie erworben hast. Wenn du diese nicht hast, darfst du nicht versuchen auf die Fähigkeit zu würfeln. So wirst du zum Beispiel ohne die Fähigkeit *Wissen (Gesetz)* nicht die feinen Details des Strafrechts kennen, egal wie intelligent du bist.

Beispiel: *Adhemar hat eine Intelligenz von 36 und weder Steigerungen in der Grundfähigkeit* Glücksspiel *noch in der Ausbaufähigkeit* Heilen, *die beide der Intelligenz zugeordnet sind. Er hat dennoch einen* Glücksspiel*-Wert von 36%, denn als Grundfähigkeit kann jeder darauf würfeln.* Heilen *ist jedoch eine Ausbaufähigkeit, also hat Adhemar keine Ahnung, wie man Wunden versorgt und kann hier nicht mehr tun, als nach einem Medicus zu rufen.*

Gruppierte Fähigkeiten und Spezialisierung

Manche Fähigkeiten sind als *Gruppiert* gekennzeichnet. Das bedeutet, dass es sich bei dieser Fähigkeit um eine Sammlung zugehöriger Fähigkeiten unter einem Oberbegriff handelt. Jede dieser zugehörigen Fähigkeiten wird *Spezialisierung* genannt. Wenn in den Regeln eine Spezialisierung erwähnt wird, dann ist sie in Klammern geschrieben.

Beispiel: *Sprache ist eine Gruppierte Fähigkeit, da sie verschiedene Sprachfähigkeiten unter einem einzigen Oberbegriff zusammenfasst. Beispiele für die unterschiedlichen Spezialisierungen von Sprache wären zum Beispiel* Sprache (Bretonisch), Sprache (Magick) *und* Sprache (Mootländisch).

Wenn du eine Steigerung in einer Gruppierten Fähigkeit erhältst, musst du diese einer entsprechenden Spezialisierung zuordnen. Manchmal sind die Spezialisierungs-Optionen in deiner Karriere klar aufgeführt, weshalb du einfach nur eine davon auswählen musst. In anderen Fällen suchst du dir die Spezialisierung selbst aus; wenn da zum Beispiel statt einer eindeutigen Spezialisierung „1 nach Wahl" steht, bedeutet dies, dass du dir eine einzelne Spezialisierung aussuchen kannst. Du schaust dir dann die zugehörige Beschreibung der Fähigkeit an und wählst eine einzelne der angegebenen Beispiel-Spezialisierungen aus. Wenn dein SL dem zustimmt, kannst du dir stattdessen auch eine einzigartige Spezialisierung ausdenken, die dieser Gruppierten Fähigkeit zugeordnet werden kann und vielleicht besser zu deinem Charakter passt.

Beispiel: *Theodora hat in ihrer Karriere die Auswahl* Wissen (1 nach Wahl). *Wenn sie in dieser Option eine Steigerung wählt, dann muss sie entscheiden, welche Spezialisierung sie in dieser Gruppierten Fähigkeit wählt. Nach etwas Nachdenken entscheidet sie sich für* Wissen (Theologie), *was zeigt, dass sie etwas über die Götter gelernt hat.*

Abgesehen davon, werden Gruppierte Fähigkeiten in exakt der gleichen Weise wie normale Fähigkeiten behandelt. Jede Spezialisierung gilt als eigene Fähigkeit.

Beispiel: *Sigrid hat 8 Steigerungen in der Grundfähigkeit* Unterhalten (Singen), *aber keine in* Unterhalten (Schauspielerei). *Das bedeutet, dass sie gegen ihren reinen Charismawert von 41 würfelt, wenn sie schauspielert, und gegen 49 wenn sie singt (41+8=49). Theodora hat hingegen eine Steigerung in der Ausbaufähigkeit* Abrichten (Tauben), *doch keine Steigerungen in* Abrichten (Pferde). *Dies bedeutet, dass sie zwar Tauben darauf abrichten kann, kleine Bomben auf Feinde fallen zu lassen, aber sie kann dies nicht ihrem Pferd beibringen, da sie keine Ahnung davon hat, wie man Pferde abrichtet.*

Vollständige Liste der Fähigkeiten

Grundfähigkeiten

Anführen, Athletik, Ausdauer, Ausweichen, Besonnenheit, Bestechen, Charme, Einschüchtern, Fahren, Feilschen, Glücksspiel, Intuition, Klatsch, Klettern, Nahkampf, Navigation, Kunst, Reiten, Rudern, Tiere bezirzen, Überleben, Unterhalten, Wahrnehmung, Schleichen, Zechen

Ausbaufähigkeiten

Abrichten, Artistik, Beruf, Beten, Fallen stellen, Fernkampf, Fingerfertigkeit, Geheimzeichen, Heilen, Kanalisieren, Musizieren, Nachforschen, Schätzen, Schlösser öffnen, Schwimmen, Segeln, Sprache, Spurenlesen, Tierpflege, Wissen

Kampf

Viele Fähigkeiten können auch im Kampf Anwendung finden. Vorschläge dazu, wie dies umzusetzen ist, findest du unter jedem Eintrag einer dieser Fähigkeiten. Diese Einträge haben nicht den Anspruch, exklusiv zu sein. Wenn dir eigene gute Ideen dazu in den Sinn kommen, dann sprich mit deinem SL darüber.

Hauptliste der Fähigkeiten

Abrichten (IN, Ausbaufähigkeit, gruppiert)

Abrichten beschreibt dein Verständnis für eine bestimmte Art von Tieren sowie deine Befähigung, diese auszubilden. Ein erfolgreicher Einsatz der Fähigkeit ermöglicht es dir zu erkennen, welche *Ausgebildet*-Fähigkeit (siehe Seite 338) ein deiner Spezialisierung (siehe Seite 118) entsprechendes Tier besitzt. Außerdem erlaubt dir die Fähigkeit *Abrichten* auch, zwischen den Abenteuern die Unternehmung *Tier abrichten* zu wählen (siehe Seite 199).

Im Kampf erlaubt es dir, bei Gelingen eines **Vergleichenden Abrichten/Willenskraft-Wurfes**, ein einzelnes, deiner Spezialisierung entsprechendes Tier einzuschüchtern; du verursachst bis zum Ende deines nächsten Zuges *Angst* bei dem ausgewählten Tier (siehe Seite 190). Wenn du auf diese Weise *Angst* verursachst, dann kannst du anschließend deine Fähigkeit *Abrichten* statt deines Kampfgeschicks einsetzen, wenn du dich gegen dieses Tier verteidigst. Mit Erlaubnis deines SL kannst du *Abrichten* auch zum Attackieren dieses Tieres nutzen, indem du entsprechende Befehle gibst.

Beispiel: *Ilse ist an den Kriegshund einiger Sklavenhändler geraten und schafft in der ersten Runde des Nahkampfes einen* **Vergleichenden Abrichten (Hund)/Willenskraft-Wurf**, *weshalb sie* Angst *bei der Bestie verursacht und +1 Vorteil erhält. In der nächsten Runde ‚attackiert' sie ihr Ziel mit der Fähigkeit* Abrichten (Hund) *und überwindet die Verteidigung des Hundes. Der SL erlaubt ihr, dem Tier den Befehl zur Flucht zu geben, und es rennt mit zwischen die Beine geklemmtem Schwanz davon.*

Spezialisierungen: *Demigreif, Hund, Pegasus, Pferd, Taube*

TIERE

Ob eine Kreatur unter die Regeln für *Abrichten* und *Tierpflege* fällt entscheidet der SL. Bei manchen Kreaturen wie Hunden, Pferden und Demigreifen mag es offensichtlich sein, bei anderen jedoch nicht. Du könntest der Ansicht sein, dass auch Drachen unter *Abrichten* fallen, aber das solltest du besser nicht dem Drachen sagen ...

WER HAT HIER DAS SAGEN?

Als SL sollte dir bewusst sein, dass Spieler, die anderen Spielern Befehle geben, zu Spannungen in der Gruppe führen können. Wenn du Charaktere mit unterschiedlichen sozialen Klassen oder militärischen Rängen in der Gruppe hast, dann solltest du frühzeitig diskutieren, wie das im Spiel und im Verhältnis der Charaktere umgesetzt werden soll, damit ihr ein reibungsloses und unterhaltsames Spiel erlebt.

Anführen (CH, Grundfähigkeit)

Diese Fähigkeit beschreibt dein Vermögen, andere zu führen und dir Respekt zu verschaffen. Die meisten verbinden Derartiges mit militärischen Strukturen, doch ein guter Anführer kann durch sein beherztes Eingreifen auch für schnellere Reaktionen auf Feuer und ähnliche Widrigkeiten sorgen, während Adelige diese Fähigkeit beinahe andauernd nutzen, um ihre Untergebenen herumzukommandieren.

Ein erfolgreicher *Anführen*-Wurf erlaubt es dir, Befehle an eine Anzahl von Zielen zu geben, die deinem Charisma-Bonus + EG entspricht. Wenn die Ziele dir untergeben sind, zum Beispiel, weil du als Adeliger deinem Gefolge Befehle erteilst oder als Feldweibel deinen Soldaten, wird für *Anführen* nicht als Vergleichender Wurf gewürfelt. Wenn es keine bestehende Hierarchie gibt oder der Befehl besonders gefährlich ist – zum Beispiel, weil du Soldaten befiehlst, frontal eine Hydra anzugreifen – wird der Wurf als Vergleichender Wurf gegen die *Besonnenheit* der Ziele durchgeführt.

Im Kampf kannst du *Anführen* nutzen, um deine Untergebenen zu ermutigen. Ein erfolgreicher *Anführen*-Wurf verschafft diesen bis zum Ende der nächsten Runde einen Bonus von +10 auf alle Psychologie-Würfe (siehe Seite 190).

Des Weiteren erlaubt dir *Anführen*, Vorteile auf Verbündete zu übertragen, die in Hörweite sind; nach einem erfolgreichen *Anführen*-Wurf kannst du einen Vorteil zu einem einzelnen Verbündeten deiner Wahl übertragen, plus einem weiteren +1 Vorteil pro erzieltem EG, der ebenfalls an einen beliebigen Verbündeten in Hörweite weitergegeben werden kann.

Beispiel: *Baron Ludwig von Schemp hat drei Runden lang dabei zugesehen, wie sich seine beiden Leibwächter mit drei Strauchdieben herumstreiten, und dabei seine Intuition verwendet, um 3 Vorteile aufzubauen. Da er das Gefühl hat, dass all dies zu nichts führen wird, befiehlt er entschlossen, den Rädelsführer der Banditen anzugreifen. Er besteht seinen* Anführen*-Wurf mit 5 EG und gibt 2 Vorteile an einen Leibwächter und den verbliebenen 1 Vorteil an den zweiten weiter, in der Hoffnung, dass dies helfen wird, die leidige Angelegenheit zu einem schnellen Ende zu bringen.*

Artistik (GW, Ausbaufähigkeit, gruppiert)

Du hast eine körperlich fordernde Kunst erlernt, vielleicht, um als Straßenkünstler oder Teil eines reisenden Jahrmarktes davon zu leben. Ein Erfolg bei einem *Artistik*-Wurf bedeutet, dass du Umstehende, die dich sehen und hören konnten, mit deiner Darbietung gut unterhalten hast; die EG zeigen dabei an wie sehr.

Auch im Kampf könnten bestimmte Spezialisierungen von *Artistik* zum Einsatz kommen. Mit der Erlaubnis des SL könnte *Artistik (Akrobatik)* anstelle von *Ausweichen* benutzt werden. Andere *Artistik*-Fähigkeiten könnten zum Einsatz kommen, um den Gegner abzulenken und so Vorteile zu erlangen, wenn dir ein kreativer Weg dazu einfällt. Andere könnten sogar zur Attacke genutzt werden, zum Beispiel, wenn du gerade alles für *Akrobatik (Feuerspucken)* zur Hand hast.

Spezialisierungen: Akrobatik, Feuerspucken, Jonglieren, Narrenspiel, Pantomime, Seillaufen, Tanz

Athletik (GW, Grundfähigkeit)

Dein Vermögen zu rennen, springen, sich mit Geschwindigkeit oder Eleganz zu bewegen und jede Art von allgemeiner körperlicher Aktivität. Details dazu, wie *Athletik* im Kampf funktioniert, findest du unter **Bewegung** (siehe Seite 164).

Ausdauer (WI, Grundfähigkeit)

Die Fähigkeit *Ausdauer* wird verwendet, wenn man körperliche Härten erdulden, Entbehrungen erleiden, lange Zeit bewegungslos sitzen oder harten Umweltbedingungen standhalten muss. Auf *Ausdauer* wird besonderes dann gewürfelt, wenn es darum geht, sich von bestimmten Zuständen (siehe Seite 167) zu erholen oder verlorene LP wiederzuerlangen. In **Kapitel 5: Regeln** erfährst du mehr dazu.

Ausweichen (GW, Grundfähigkeit)

Ausweichen ist deine Fähigkeit, Dingen zu entgehen, sei es durch Ducken, Wegspringen, Abtauchen oder schnelle Bewegungen. Es wird eingesetzt, um niederstürzenden Felsbrocken, Hieben mit Waffen und unerwarteten Fallen zu entkommen.

Im Kampf wird *Ausweichen* normalerweise genutzt, um Attacken zu widerstehen oder Schaden zu vermeiden. In **Kapitel 5: Regeln** erfährst du mehr dazu.

Beruf (GS, Ausbaufähigkeit, gruppiert)

Die meisten Bewohner des Reiklandes haben einen erlernten Beruf. Selbst Abenteurer haben in der Regel eine mehr oder minder respektable Karriere, auf die sie zurückgreifen können und der sie möglicherweise zwischen ihren haarsträubenden und auf den Magen schlagenden Abenteuern noch immer zeitweise nachgehen.

Die Fähigkeit *Beruf* repräsentiert dein Vermögen, irgendetwas zu erschaffen oder irgendeine Dienstleistung anzubieten, sowie das mit deinem Beruf verbundene Wissen.

Die Fähigkeit zu besitzen reicht, um die gewöhnlichen mit dem Beruf verbundenen Tätigkeiten ohne Wurf erledigen zu können, sofern du über die notwendigen Rohstoffe und Werkzeuge verfügst. Du musst nur dann auf deinen *Beruf* würfeln, wenn du dabei besonders schnell sein willst, die Umstände schwierig sind oder du etwas von besonders guter Qualität erschaffen möchtest.

Berufs-Würfe sind häufig Erweiterte Würfe, bei denen die EG und die erforderliche Zeit vom Umfang des Unterfangens abhängen; mit *Beruf (Koch)* ein schnelles Essen zuzubereiten, um einen örtlichen Adeligen zu beeindrucken, erfordert weniger Zeit, als mit *Beruf (Schiffsbauer)* ein Kriegsschiff zu bauen.

Du kannst einen *Berufs*-Wurf auch wie einen *Wissens*-Wurf durchführen, um Informationen zu erhalten, die bezüglich deines Berufes von Relevanz sind. In solchen Fällen könnte es der SL bevorzugen, dich den Wurf nicht auf Basis deiner GS, sondern auf Basis deiner IN würfen zu lassen, wobei dies auch ignoriert werden kann, um die Dinge einfach zu halten.

Die meisten *Berufs*-Fähigkeiten finden keine Anwendung im Kampf, doch es gibt so viele *Berufs*-Fähigkeiten, wie es Tätigkeiten gibt, und manche davon mögen unter speziellen Umständen dennoch ihre Verwendung finden. So könnte ein erfolgreicher *Beruf (Apotheker)*-Wurf hilfreich sein, wenn man in einer Apotheke kämpft und nach gefährlichen chemischen Ingredienzien sucht, die man auf den Gegner werfen möchte.

Spezialisierungen: Apotheker, Balsamierer, Gerber, Kalligraph, Kerzenzieher, Koch, Schmied, Zimmermann

Besonnenheit (WK, Grundfähigkeit)

Besonnenheit erlaubt es dir, unter Druck die Ruhe zu bewahren, der Angst zu trotzen, wenn dir Schreckliches begegnet, und deinen Überzeugungen treu zu bleiben.

Besonnenheit wird verwendet, um anderen Fähigkeiten zu widerstehen – *Charme*, *Einschüchtern* und Ähnlichem –, doch du kannst auch zu *Besonnenheits*-Würfen aufgefordert werden, wenn irgendetwas dich zu Dingen zwingt, die du nicht tun möchtest. *Besonnenheit* ist üblicherweise auch die Fähigkeit, mit der man die Auswirkungen von *Psychologie* (siehe Seite 190) begrenzen kann.

Bestechen (CH, Grundfähigkeit)

Deine Befähigung einzuschätzen, wie wahrscheinlich eine Person eine Bestechung akzeptieren wird und wie hoch die Bestechungssumme sein sollte, damit sie sie akzeptiert.

Ein erfolgreicher *Bestechen*-Wurf verrät dir, ob das Ziel bestechlich ist. Wenn dem so ist, wird der SL verdeckt seinen Preis ermitteln, indem er den Verdienst (siehe Seite 52) des Zieles verwendet und um einen Betrag erhöht, der seiner üblichen Ehrlichkeit und dem Risiko entspricht, das die Annahme einer Bestechung bedeutet. Dann schätzt du, wie hoch die Summe ist, und der SL wird dir sagen, ob der Preis höher, niedriger oder genau richtig ist. Jeder EG deines anfänglichen *Bestechen*-Wurfes erlaubt es dir, einmal mehr zu schätzen. Am Ende dieses Prozesses legst du fest, wie viel Geld du als Bestechung bieten möchtest, unter Berücksichtigung deiner Schätzungen.

Beispiel: Snorri versucht durch Bestechung, von einem Stadtwächter vorbeigelassen zu werden; der Stadtwächter hat einen Status von Messing 3, was bedeutet, dass mit 6W10 für den Verdienst gewürfelt wird. Der SL entscheidet, dass der Wächter bestechlich ist und der verdeckte Wurf mit den 6W10 ergibt eine 31, was bedeutet, dass die nötige Bestechungssumme 31 Groschen beträgt. Snorri durchzulassen stellt für den Stadtwächter kein großes Risiko dar, denn so etwas macht er häufiger, weshalb der SL die Summe nicht erhöht. Snorri hat bei seinem Bestechen*-Wurf 1 EG erzielt, erfährt also, dass der Wachmann bestechlich ist und darf die Summe zweimal schätzen. Snorris erste Schätzung ist 25, was der SL mit „Höher" quittiert. Die zweite Schätzung ist 50 Groschen, worauf der SL mit „Niedriger" antwortet. Snorri weiß nun, dass er dem Wächter eine Summe zwischen 25 und 50 Groschen*

bieten muss, entscheidet sich, lieber hoch zu gehen und bietet 40 Groschen. Grinsend streicht der Stadtwächter das Geld ein und lässt Snorri passieren.

Im Kampf kannst du versuchen, *Bestechen* wie oben aufgeführt zu verwenden, um den Kampf zu beenden, doch der Wurf wird aufgrund der besonderen Situation als schwer (-20) behandelt. Wenn dein Ziel nicht käuflich ist, du die nötige Summe nicht aufbringen kannst oder der Gegner nicht deine Sprache spricht, dann sind deine lächerlichen Versuche, sie zu kaufen, zum Scheitern verurteilt. Wenn die Gegner überlegen sind, stellt sich eh die Frage, warum sie nicht einfach all dein Geld nehmen sollten.

Beten (CH, Ausbaufähigkeit)

Deine Befähigung, Anrufungen zu tätigen oder auf andere Art mit deiner Gottheit zu kommunizieren. Weitere Informationen zur Verwendung von *Beten* und dem *Flehen um göttliche Intervention* findest du in **Kapitel 7: Religion und Glaube**.

Im Kampf kann es dir dein SL unter Berücksichtigung der Umstände und deines Glaubens erlauben, *Beten* zur Meditation und zum Fokussieren deines Geistes zu verwenden. Für jede Runde, die du im Kampf betend verbringst – und in der dir ein *Beten*-Wurf gelingt – erhältst du +1 Vorteil. Du kannst auf diese Weise noch weitere Vorteile ansammeln, bis zu einem Maximum, das deinem Charisma-Bonus entspricht.

Wenn deine Feinde deine Sprache verstehen und deine Gottheit kennen (und fürchten), kann es dir der SL zudem erlauben, *Beten* anstelle von *Einschüchtern* zu verwenden.

Charme (CH, Grundfähigkeit)

Charme lässt die Leute mit Wohlwollen über dich, deine Meinung und das denken, was du vorschlägst. Wenn du einen **Vergleichenden *Charme*/*Besonnenheit*-Wurf** schaffst, beeinflusst du das Verhalten von einem oder mehreren Zielen bis zu einem Maximum, dass deinem Charisma-Bonus + EG entspricht, wobei die Ziele mit der geringsten Willenskraft zuerst beeinflusst werden. Wenn das Ziel deinem Charme gegenüber empfänglich ist, wird der Wurf nicht als Vergleichender Wurf durchgeführt.

Der SL kann es dir erlauben, *Charme* im Kampf einzusetzen, wenn er denkt, dass deine Gegner darauf hören könnten, wenn du um dein Leben flehst oder ihnen einen guten Grund lieferst, den Kampf zu beenden (wobei man dir beim Versuch, einen Goblin zu bezirzen, nur viel Glück wünschen kann).

Wenn du *Charme* als deine Handlung wählst, wird die Anzahl der beeinflussten Ziele wie normal ermittelt. Wenn du *Charme* zur Verteidigung nutzt, betrifft er nur deinen Angreifer. Wenn du erfolgreich bist, werden dich alle betroffenen Ziele in dieser Runde nicht attackieren und du erhältst ganz normal +1 Vorteil. Du kannst dies auch in aufeinanderfolgenden Runden tun, bis du entweder aufhörst oder bei einem *Charme*-Wurf scheiterst, wonach deine Worte kein Gewicht mehr haben.

REDEN HALTEN

Die Fähigkeit *Charme* kann auch eingesetzt werden, um beeindruckende Reden zu halten und mehrere Ziele von deinen Ansichten zu überzeugen. Sofern sie dich hören können und gewillt sind, zuzuhören, kannst du mit einem einzelnen Wurf eine Anzahl von Zielen beeinflussen, deren Maximum deinem Charisma-Bonus + EG entspricht. Wenn die Menge unruhig oder deinen Worten gegenüber eher ablehnend ist, wird ein Vergleichender Wurf gegen die durchschnittliche Willenskraft der Menge (üblicherweise 35) durchgeführt. Ein Scheitern bedeutet, dass die Menge nicht überzeugt wurde.

Die Talente *Rhetorik* und *Meisterredner* können die Anzahl der Leute, die du beim *Reden halten* beeinflussen kannst, deutlich erhöhen. Ein Verblüffendes Scheitern (-6) (siehe Seite 152) bei einem *Charme*-Wurf bedeutet, dass die Menge wütend wird und du das Ziel ihres Zornes bist ...

BETTELN

Die Fähigkeit *Charme* kann eingesetzt werden, um auf der Straße zu betteln. Ein erfolgreicher Wurf bringt dir pro Stunde deinen Charisma-Bonus x EG an Groschen ein, wobei die Schwierigkeit von der Stelle abhängt, die du dir zum Betteln ausgesucht hast, sowie davon, wie viel Sympathie dein Äußeres weckt. Wenn du aber den Wurf schaffst, aber keine EG erringst, erhältst du nur 1 Groschen. Ein Verblüffendes Scheitern (-6) bedeutet, dass du ein Problem mit der Wache bekommst, es Ärger mit örtlichen Bettlern gibt oder du einen schweren Rückschlag anderer Art erleidest.

Beachte: Charaktere, die von Bekannten, Berufskollegen etc. beim Betteln erwischt werden, verlieren Status, sofern sie nicht schon Bettler sind oder eine andere Karriere ohne Ansehen haben.

Einschüchtern (ST, Grundfähigkeit)

Diese Fähigkeit erlaubt es dir, intelligente Wesen zu nötigen oder zu verängstigen. Was bei einem *Einschüchtern*-Wurf exakt passiert, hängt vom Zusammenhang ab; normalerweise geht er mit dem Äußern einer Drohung einher, manchmal reicht aber auch schon eine kurze Anmerkung oder sogar nur ein Blick. *Einschüchtern* wird fast immer als Vergleichender Wurf gegen die *Besonnenheit* des Zieles gewürfelt. Wenn der Wurf erfolgreich war, kannst du eine Anzahl von Zielen einschüchtern, die deinem Stärke-Bonus + EG entspricht. Jedes Ziel wird gemäß seiner individuellen Persönlichkeit und abhängig davon, wie erfolgreich du warst, auf die Einschüchterung reagieren. In jedem Fall werden sie nach gelungenem *Einschüchtern* jedoch zurückschrecken, aus dem Weg gehen oder sich nicht gegen dich äußern, oder sie werden alternativ dazu akzeptieren, dass der Kampf ihre einzige Chance ist und ihre Waffen bereitmachen.

Im Kampf erregst du *Angst* (siehe Seite 190) in allen von dir eingeschüchterten Zielen. Du darfst deinen *Einschüchtern*-Wert anstelle von *Nahkampf* verwenden, wenn du dich gegen von dir Eingeschüchterte verteidigst, womit du sie bei einem Erfolg, Kraft deines Willens und deiner Haltung dazu bringst, sich aus dem Kampf mit dir zurückzuziehen. Zudem kannst du *Einschüchtern* mit der Erlaubnis des SL auch verwenden, um solche Ziele zu ‚attackieren', indem du ihnen Befehle wie „Die Waffen auf den Boden!" oder „Verzieht Euch hier!" entgegenbellst. Wenn du bei irgendeinem dieser aufeinander folgenden *Einschüchtern*-Würfe scheiterst, bist du für die Ziele nicht mehr einschüchternd (und verursachst auch keine *Angst* mehr). Mit der Erlaubnis des SL darfst du in einer späteren Runde erneut versuchen, sie einzuschüchtern, doch dabei erhältst du einen negativen Modifikator, denn es ist unwahrscheinlicher, dass sie sich erneut einschüchtern lassen, nachdem sie dein Gehabe einmal durchschaut haben.

Beispiel: *Svetlana die Starke steht einer Bande von Straßenräubern gegenüber und erreicht bei ihrem* Einschüchtern-*Wurf 4 EG. Zusammen mit ihrem STB von 5 bedeutet dies, dass sie bis zu 9 Ziele beeinflussen kann, mehr als genug für die 3 Straßenräuber, die jetzt Angst vor Svetlana haben. Da sie um 3 EG gewonnen hat, erhält sie bis zum Ende ihrer nächsten Runde +1 Vorteil. In der nächsten Runde ‚attackiert' sie einen der Straßenräuber mit* Einschüchtern, *um ihn in die Flucht zu schlagen. Allerdings scheitert sie bei diesem Wurf und plötzlich erinnern sich die Straßenräuber wieder daran, dass sie in der Überzahl und zudem bewaffnet sind …*

OPTIONEN: ALTERNATIVE SPIELWERTE BEIM EINSCHÜCHTERN

Stärke ist der üblicherweise bei *Einschüchtern*-Würfen verwendete Spielwert, doch der SL kann in bestimmten Situationen entscheiden, dass ein anderer Spielwert verwendet wird: Ein finsterer Hexenjäger könnte zum Beispiel seine Willenskraft verwenden, um einen neugierigen Zaungast niederzustarren oder ein Akademiker könnte seine Intelligenz nutzen, um einen Studenten mit seinem einschüchternden Wissen in die Schranken zu weisen.

Fahren (GW, Grundfähigkeit)

Mit *Fahren* steuerst du Gefährte über die Straßen des Imperiums, egal ob einfacher Karren, Reisekutsche oder eher experimentelle Kreationen der imperialen Technici.

Wenn du die Fähigkeit *Fahren* besitzt, ist unter normalen Umständen kein Wurf nötig. Sollten die Umstände aber weniger ideal sein – sei es durch eine schlechte Straße oder ein Unwetter, dann ist ein *Fahren*-Wurf erforderlich. Wenn du die Fähigkeit *Fahren* nicht besitzt, musst du sogar für einfachste Manöver einen *Fahren*-Wurf durchführen. Ein Verblüffendes Scheitern (-6) bei einem *Fahren*-Wurf bedeutet, dass irgendetwas Schlechtes passiert ist. Würfle auf die folgende Tabelle:

Unfall: Wer in einer Kutsche sitzt, die einen Unfall erleidet, verliert üblicherweise 2W10 LP, abzüglich Widerstandsbonus und Rüstungspunkte, sofern das Fahrzeug nicht langsam unterwegs war (was der SL bestimmt). Fahrzeuge, die einen Unfall hatten, müssen von jemandem mit passender *Handwerks*-Fähigkeit repariert werden, zum Beispiel *Handwerk (Wagenbauer)* oder *Handwerk (Zimmermann)*. Ersatzräder kann jeder montieren, dem ein entsprechender *Fahren*- oder *Handwerks*-Wurf gelingt.

Im Kampf kann *Fahren* eingesetzt werden, wenn es die Umstände erlauben, zum Beispiel wenn die Gruppe in einer Kutsche fährt, die von Banditen überfallen wird, und du den Gegner rammen oder ihm entfliehen möchtest (siehe Seite 165).

1W10	Ergebnis
1-2	**Gerissenes Geschirr:** Eines der Pferde (oder anderen Zugtiere) reißt sich los; reduziere die Geschwindigkeit entsprechend.
3-5	**Durchgeschüttelter Wagen:** Passagiere verlieren 1 LP und zerbrechliche Ladung könnte beschädigt werden.
6-8	**Gebrochenes Rad:** Du musst jede Runde einen *Fahren*-Wurf bestehen, um einen *Unfall* zu vermeiden. Zweirädrige Fahrzeuge mit gebrochenem Rad erleiden automatisch einen *Unfall*.
9-10	**Gebrochene Achse:** Du verlierst die Kontrolle über das Gefährt und es erleidet einen *Unfall*.

Fallen stellen (GS, Ausbaufähigkeit)

Von einfachen Schlingen oder Bärenfallen zu solch spektakulären Gerätschaften wie Von Gizzels Diebeszerreißer – Spieler können in der Alten Welt auf alle Arten von Fallen treffen. Die Fähigkeit *Fallen stellen* wird verwendet, um Fallen aller Arten einzusetzen und zu entschärfen. Von jedem mit dieser Fähigkeit wird angenommen, dass er mit genügend Zeit automatisch jede Falle aufstellen oder entschärfen kann. Ein Wurf ist nur dann erforderlich, wenn es besonders schnell gehen soll, es unter Zeitdruck stattfindet oder die Falle besonders komplex ist. Eine Sammlung einfacher Fallen findet sich in **Kapitel 11: Einkaufsführer**.

Das Aufstellen oder Entschärfen der meisten Fallen erfordert einen **durchschnittlichen (+20) *Fallen stellen*-Wurf**, doch komplexere Fallen mögen einen **Erweiterten Wurf** mit einigen EG über mehrere Runden erfordern.

Feilschen (CH, Grundfähigkeit)

Feilschen erlaubt es dir, bessere Konditionen herauszuschlagen, wenn du mit anderen verhandelst. Im Allgemeinen wird *Feilschen* verwendet, um zu überprüfen, ob es dir gelingt, ein gutes Geschäft zu machen, was üblicherweise mit einem Vergleichenden *Feilschen*-Wurf festgestellt wird. Es wird insbesondere verwendet, um festzustellen, ob man beim Einkaufen bessere Preise bekommt. In **Kapitel 11: Einkaufsführer** erfährst du mehr dazu.

Fernkampf (BF, Ausbaufähigkeit, gruppiert)

Jeder kann unter Verwendung seiner Ballistischen Fertigkeit einen Stein werfen, aber Bögen und Pistolen einzusetzen, erfordert Unterweisung und Übung. Jede Spezialisierung im Fernkampf deckt eine bestimmte Gruppe ähnlicher Waffen ab, mit denen man vertraut ist. Ob du die richtige Spezialisierung für die Waffe hast, die du einsetzen möchtest, erfährst du in **Kapitel 11: Einkaufsführer**, in dem alle Waffen aufgeführt werden. Dort findest du auch die Abzüge, die du beim Einsatz einer Waffe erleidest, deren Spezialisierung du nicht beherrschst. In **Kapitel 5: Regeln** erfährst du mehr über Kämpfe und den Einsatz von *Fernkampf*.

Spezialisierungen: Armbrust, Bogen, Explosiv, Fesselnd, Schießpulver, Schleuder, Technicus, Werfen

Fingerfertigkeit (GS, Ausbaufähigkeit)

Diese Fähigkeit erlaubt es dir, Taschendiebstähle zu begehen, Dinge in der Hand oder im Ärmel zu verbergen und sich an Taschenspielertricks zu versuchen. Normalerweise wird diese Fähigkeit als Vergleichender Wurf gegen die *Wahrnehmung* des Zieles gewürfelt; ein Erfolg bedeutet, dass du das Objekt verbergen konntest, die Tasche geleert hast oder die Karten ausgetauscht, wobei ein *Knapper Erfolg (+0 bis +1)* bedeutet, dass dein Ziel durch dein verdächtiges Verhalten misstrauisch geworden ist.

Du kannst *Fingerfertigkeit* auch nutzen, um deine *Glücksspiel*-Fähigkeit zu ‚verfeinern'. Vor jeder Partie (oder Runde, je nach Art des Spieles) kannst du einen Wurf auf *Fingerfertigkeit* durchführen (der als Vergleichender Wurf erfolgt, sollten die Mitspieler misstrauisch sein). Wenn du erfolgreich warst, darfst du das Ergebnis deines *Glücksspiel*-Wurfes für diese Partie umdrehen. Wenn du gescheitert bist, werden deine Mitspieler eher unerfreut sein …

Fingerfertigkeit passt nur schwer in Kampfsituationen, wobei findigen Spielern mit Einwilligung des SL vielleicht Ablenkungen gelingen, die sogar zu +1 Vorteil führen. Möglicherweise taucht aus dem Nichts ein Messer auf und überrascht einen abergläubischen Gegner.

Geheimzeichen (IN, Ausbaufähigkeit, gruppiert)

Dir wurde die Verwendung von geheimen Symbolen und Schriftzeichen beigebracht, die nur Mitgliedern einer besonderen Gruppe bekannt sind. Es gibt alle Arten von Gründen, warum jemand eine geheime Nachricht hinterlassen wollen könnte: Vagabunden könnten Markierungen an Häusern hinterlassen, deren Bewohner gern großzügige Almosen geben. Diebe könnten ihresgleichen mit Zinkenzeichen Schwachstellen eines Hauses kundtun und Waldläufer könnten mit Markierungen auf den nahen Unterschlupf eines gefährlichen Monsters hinweisen.

Auf diese Fähigkeit wird normalerweise nicht gewürfelt; du kannst jedes Zeichen entziffern, das jemand mit derselben Spezialisierung hinterlassen hat. Wenn die Zeichen jedoch unvollständig oder verwischt sind, oder du unter Zeitdruck stehst, dann könnte sehr wohl ein Wurf nötig werden. Die meisten Botschaften sind sehr einfach und bestehen aus nicht mehr als drei Worten.

Spezialisierungen: Diebeszinken, Gilde (eine einzelne), Grauer Orden, Kundschafter, Waldläufer, Vagabunden

Glücksspiel (IN, Grundfähigkeit)

Diese Fähigkeit erlaubt es dir, sowohl die Wahrscheinlichkeit einzuschätzen, dass sich eine Wette auszahlt, als auch, dich erfolgreich in Glücksspielen zu betätigen.

Um eine Partie eines Glücksspiels darzustellen, machen alle Spieler einen *Glücksspiel*-Wurf – eventuell so modifiziert, dass sich abbildet, wie vertraut sie mit dem Spiel sind – und der Spieler mit den meisten EG gewinnt. Bei einem Gleichstand scheidet der Spieler mit dem niedrigsten Ergebnis aus und die verbliebenen würfeln erneut für *Glücksspiel*, wobei dieser Prozess wiederholt wird, bis ein Gewinner feststeht.

Wenn du das Spiel durch weniger ehrliche Mittel beeinflussen willst, wirf einen Blick auf die Fähigkeit *Fingerfertigkeit*.

ICH SEHE DIE ZEICHEN!

Dies ist eine Liste der häufigsten Geheimzeichen in der Alten Welt und jener, die sie verwenden. Die Liste enthält nur einen kleinen Teil der im Reikland verwendeten Zeichen, denn es gibt viele mehr, als diese Liste suggeriert und du bist herzlich dazu eingeladen, weitere zu erschaffen, die zu deinem Spiel passen.

Geheimzeichen	Verwendet von …
Diebeszinken	… Dieben und Gesetzlosen. Die verschiedenen Banden und Kriminellen in den Städten nutzen verschiedenste Zeichen, um einander auf Schleichwege, leichte Beute, gut bewachte Straßen und vieles mehr hinzuweisen.
Gilde	… unterschiedlichen Gilden. Viele der größeren Gilden, von den Steinmetzen bis zu den Stauern, haben eine Vielzahl von Markierungen, um Mitglieder der gleichen Gilde auf Wichtiges hinzuweisen.
Grauer Orden	… Grauen Magiern. Dieser geheimnistuerische Orden nutzt ein komplexes System von Zeichen, von denen viele nur für Zauberer sichtbar sind. Sie markieren das Land für ihre wandernden Magister, weisen auf sichere Häuser, gefährliche Orte und Gebiete hin, in denen Zauberer nicht willkommen sind, sowie Vieles mehr.
Kundschafter	… Kundschaftern, besonders von jenen, die von Armeen und Söldnerkompanien verpflichtet wurden. Die Zeichen weisen meist auf aufgeklärtes Gelände, sichere Routen für den Nachschub und mögliche Gefahren hin.
Waldläufer	… Waidleuten und anderem ländlichen Volk. Waldläuferzeichen weisen meist auf die Grenzen von Revieren, wichtige Orte, Gefahren und sichere Pfade hin.
Vagabunden	… wanderndem Volk und Hausierern. Vagabundenzeichen markieren oft gute Schlafstätten, Dörfer, die man meiden sollte, und gute Quellen für Nahrung und Wasser.

OPTIONEN

Einige Spieler bevorzugen es, am Spieltisch immersive Mini-Spiele auszutragen und zum Beispiel wirklich mit Karten zu spielen, um den Spielspaß zu steigern. Wenn ihr dies tut, dann erlaubt dir ein erfolgreicher *Glücksspiel*-Wurf, das Spiel zu beeinflussen – sei es durch das Ziehen einer zusätzlichen Karte oder das Wiederholen eines Würfelwurfes – ganz nach Vorgabe des SL. Jeder EG erlaubt dir eine weitere Manipulation dieser Art.

Heilen (IN, Ausbaufähigkeit)

Du wurdest darin ausgebildet, Verletzungen und Krankheiten zu behandeln. Ein erfolgreicher *Heilen*-Wurf erlaubt dir eines der folgenden Dinge zu tun:

- eine Erkrankung oder Krankheit diagnostizieren
- eine Krankheit behandeln (siehe Seite 186)
- Verletzungen behandeln und dabei Intelligenz-Bonus + EG an LP wiederherstellen
  Beachte: Ein Patient kann pro Begegnung nur von einem einzigen *Heilen*-Wurf dieser Art profitieren. Wenn sterile Flüssigkeiten oder geeignete Umschläge und Verbände verwendet werden, dann wird die Verletzung nicht zu einer Infektion führen (siehe Seite 181.)
- einen einzelnen *Blutend*-Zustand entfernen, wobei jeder EG einen weiteren *Blutend*-Zustand entfernt

Ein misslungener *Heilen*-Wurf kann LP-Verluste bedeuten, wenn die Summe von Intelligenz-Bonus und EG geringer als 0 ist. Ein Verblüffendes Scheitern (-6) beschert deinem Patienten zusätzlich noch eine *Leichte Infektion* (siehe Seite 187).

Wenn du jemanden behandelst, der eine Krankheit hat, dann stellt ein erfolgreicher *Heilen*-Wurf sicher, dass du dich an diesem Tag nicht mit der Krankheit ansteckst. Jeder EG schützt eine weitere Person, die sich irgendwie mit dem Patienten befasst, für einen Tag vor der Ansteckung. Für jeden vollen Tag, an dem sich der Patient unter deiner Obhut befindet, wird die Dauer der Krankheit um 1 reduziert, bis zu einem Minimum von 1. Weitere Informationen findest du unter **Krankheiten und Infektionen** in **Kapitel 5: Regeln**.

Bestimmte Verletzungen erfordern Chirurgie; Details dazu findest du unter dem Talent *Chirurgie*. Weitere Informationen über das Heilen von Wunden findest du unter **Verletzungen** in **Kapitel 5: Regeln.**

Dein SL kann deinen *Heilen*-Wurf modifizieren, abhängig davon, wie ansteckend die Krankheit ist, wie gut die dir zur Verfügung stehenden Materialien sind und wie sehr die Umstände Stress bedeuten. Wenn du inmitten eines Kampfes bist, ist der erforderliche Wurf mindestens ein **herausfordernder (+0) *Heilen*-Wurf.**

Intuition (I, Grundfähigkeit)

Die Fähigkeit *Intuition* verschafft dir ein Gefühl für die Umgebung, lässt dich bemerken, wenn irgendetwas nicht stimmt und verleiht dir ein Gespür dafür, ob Leute etwas vor dir verbergen. Ein erfolgreicher Einsatz deiner *Intuition* gibt dir unterschwellige oder indirekte Informationen bezüglich deiner Umgebung, festgelegt von deinem SL. Das mag die Information sein, ob dir jemand glaubt, was du sagst, was die wirkliche Haltung gegenüber dem örtlichen Adeligen ist oder ob die Motive der hilfsbereiten Dörfler wirklich so nobel sind, wie sie scheinen. Wenn jemand aktiv versucht, seine Intentionen vor dir geheim zu halten, können sie deiner *Intuition* mit *Besonnenheit* oder *Unterhalten (Schauspiel)* widerstehen.

Im Kampf kann dir ein erfolgreicher *Intuitions*-Wurf +1 Vorteil verschaffen, da er dir ein besseres Verständnis deiner Gegner und der Umgebung gewährt. Du kannst diesen Vorteil in den folgenden Runden weiter erhöhen, sofern du deine Ziele beobachten kannst und nicht gestört wirst (zum Beispiel durch eine Attacke). Das Maximum des auf diese Weise möglichen Vorteils entspricht deinem Intelligenz-Bonus.

Kanalisieren (WK, Ausbaufähigkeit, gruppiert)

Die Fähigkeit *Kanalisieren* beschreibt deine Begabung, die verschiedenen Winde der Magie herbeizurufen und zu kontrollieren. Sie wird nun von Zauberkundigen verwendet. *Kanalisieren* ist eine besondere Fähigkeit, die sowohl *gruppiert* ist und somit Spezialisierungen erlaubt, als auch ungruppiert ist, und zwar für jene, die nicht richtig im Kanalisieren von Magie ausgebildet sind. Wie genau das funktioniert erfährst du in **Kapitel 8: Magie.**

Spezialisierungen: Aqshy, Azyr, Chamon, Dhar, Ghur, Ghyran, Hysh, Shyish, Ulgu (von denen jede ein anderer Wind der Magie ist; siehe **Kapitel 8: Magie**).

Klatsch (CH, Grundfähigkeit)

Mit dieser Fähigkeit kannst du durch Gespräche nützliche und interessante Informationen bekommen und deine eigenen Gerüchte streuen. Ein erfolgreicher *Klatsch*-Wurf bedeutet, dass du eine nützliche Information über den Ort und seine Umgebung erhalten hast, die der SL dir gibt. Jeder EG verschafft dir entweder ein weiteres Informationsstückchen oder die Chance, ein Gerücht unter einer Anzahl von Personen zu sähen, die deinem Charisma-Bonus entspricht. Die Zeit, die jeder einzelne Wurf erfordert, hängt davon ab, wie vorsichtig der Spieler ist und wie geschäftig es um ihn zugeht, festgelegt vom SL.

Es ist unwahrscheinlich, dass *Klatsch* im Kampf zur Anwendung kommt, aber wenn dein Angreifer aus dem Ort stammt und du gerade erst etwas so richtig Pikantes erfahren hast …

GERÜCHTE-PUZZLE

Der SL mag es nützlich finden, nach erfolgreichen *Klatsch*-Würfen das, was die Spieler erfahren haben, allen gemeinsam zu verkünden, doch oft macht es mehr Spaß, die Informationsstücke zunächst nur mit einzelnen Spielern zu teilen (sei es durch eine Notiz oder indem er sie kurz zur Seite nimmt). Das bedeutet, dass die Spieler die Informationsschnipsel im Spiel miteinander in Verbindung setzen müssen, was eine sehr immersive Rollenspiel-Erfahrung sein kann. Das kann zudem für allerlei Fehler und Missverständnisse sorgen, mit allen Arten amüsanter oder sogar tragischer Folgen.

Klettern (ST, Grundfähigkeit)

Deine Fähigkeit, steile oder schräge Oberflächen hinaufzusteigen.

Wenn es nicht auf die Zeit ankommt und der Aufstieg eher einfach ist, dann wird bei jemandem mit der Fähigkeit *Klettern* angenommen, dass er eine geringe Höhe ohne Wurf erklettern kann.

Regeln für jede andere Art von Klettern findest du auf Seite 165, die auch das Klettern in Kämpfen behandelt. Du könntest mit dieser Fähigkeit sogar an großen Gegnern hochklettern, wobei möglicherweise fraglich ist, wie klug das wäre.

Kunst (GS, Ausbaufähigkeit, gruppiert)

Erschaffe Werke in deiner gewählten Kunstform.

Nicht über das nötige Handwerkszeug zu verfügen, führt zu Abzügen bei deinem Wurf. Der erreichte EG bestimmt die Qualität des Werkes. Bei sehr komplizierten oder großen Kunstwerken kann ein **Erweiterter *Kunst*-Wurf** notwendig sein. Die Fähigkeit *Kunst* hat keine nützliche Anwendung im Kampf, aber Marmorbüsten geben gute improvisierte Waffen ab.

Beispiel: Irina wurde damit beauftragt, das Porträt eines örtlichen Adeligen zu malen, dessen Gunst der Gruppe sehr nützen würde. Ihr SL entscheidet, dass das Gemälde 10 EG bei einem **Erweiterten Kunst (Malerei)-Wurf** *erfordert, wobei jeder Wurf für eine Woche Arbeit steht.*

Spezialisierungen: Bildhauerei, Gravuren, Kartographie, Malerei, Mosaike, Tätowierungen, Teppichknüpfen

Musizieren (GS, Ausbaufähigkeit, gruppiert)

Diese Fähigkeit beschreibt, wie gut du mit einem Instrument umgehen und hoffentlich andere beeindrucken kannst. Ein Erfolg bei einem *Musizieren*-Wurf bedeutet, dass du Umstehende, die dich sehen und hören konnten, mit deiner Darbietung gut unterhalten hast; die EG zeigen dabei an, wie sehr.

Spezialisierungen: Cembalo, Horn, Laute, Sackpfeifen, Violine

DIE ALTE WELT IST EINE BÜHNE

Es mag gewisse Überschneidungen bei *Artistik*, *Musizieren* und *Unterhalten* geben, doch jede dieser Fähigkeiten deckt ihre eigene Palette ab und alle haben ganz unterschiedliche Ansätze.

Artistik ist eine Ausbaufähigkeit, die auf der Gewandtheit beruht. *Artistik*-Fähigkeiten benötigen ein spezielles Training, sind oft körperlich fordernd und erfordern Timing und Koordination. ***Musizieren*** ist ebenfalls eine Ausbaufähigkeit, nutzt aber die Geschicklichkeit. Sie repräsentiert die Befähigung, ein Instrument zu spielen, was ebenfalls ein Erlernen und viel Übung erfordert. ***Unterhalten*** ist eine Grundfähigkeit, die das Charisma verwendet. Sie repräsentiert die Art von Unterhaltung, an der sich jeder versuchen kann, auch ohne spezielles Training, zum Beispiel das Erzählen von Geschichten oder das Singen.

Du solltest sorgfältig wählen, wenn du festlegst, ob eine Spezialisierung eher zur *Artistik*, zum *Musizieren* oder zum *Unterhalten* gehört. Bedenke, wie die Darbietung physisch umgesetzt wird, was sie erfordert und ob auch ein ungeübter Anfänger damit halbwegs erfolgreich sein könnte. Immerhin kann es jedem gelingen, schön zu singen, auch ohne musikalische Ausbildung, doch wehe, er greift sich danach die Sackpfeifen ...

Nachforschen (IN, Ausbaufähigkeit)

Diese Fähigkeit beschreibt, wie gut du nützliche und mitunter obskure Informationen in Bibliotheken und an anderen Orten zu finden vermagst, die Wissen bewahren. *Nachforschen* erfordert, dass du über das Talent *Lesen & Schreiben* (siehe Seite 139) verfügst.

Die Fähigkeit *Nachforschen* zu besitzen heißt, dass man auch ohne Wurf mit genug Zeit grundlegende Informationen in einer wohlgeordneten Bibliothek mit Index zu finden vermag. Wenn du nach spezifischen, weniger weit verbreiteten Informationen suchst oder es eilig hast, führst du einen **Erweiterten *Nachforschen*-Wurf** durch, dessen Schwierigkeit von der Größe der Bibliothek und die erforderlichen EG von der Obskurität des Gesuchten abhängen.

Nachforschen hat keinen Nutzen im Kampf, aber vielleicht findest du ja mal ein nützliches Fechtbuch.

NACHFORSCHEN UND BIBLIOTHEKEN

Die Spanne der Bibliotheken in der Alten Welt reicht von kleinen Privatsammlungen mit ein paar dutzend Büchern bis zu den gewaltigen Archiven, die sich in den Tempeln und Universitäten der großen Städte finden.

Ein *Nachforschen*-Wurf in einer kleinen Bibliothek, bei dem es z.B. um das Finden eines bestimmten Buches geht, erfordert ungefähr 5 Minuten. *Nachforschen*-Würfe in großen Bibliotheken können hingegen leicht 1 Stunde oder mehr erfordern, führen dafür aber auch leichter zum Aufspüren von eher esoterischem Wissen.

Nahkampf (KG, Grundfähigkeit, gruppiert)

Nahkampf repräsentiert das Training mit einer bestimmten Art von Nahkampfwaffe. Jede Spezialisierung deckt dabei eine bestimmte Gruppe ähnlicher Waffen ab, mit denen man vertraut ist. Ob du die richtige Spezialisierung für die Waffe hast, die du einsetzen möchtest, erfährst du in **Kapitel 11: Einkaufsführer**, in dem alle Waffen aufgeführt werden. Dort findest du auch die Abzüge, die du beim Einsatz einer Waffe erleidest, deren Spezialisierung du nicht beherrschst. In **Kapitel 5: Regeln** erfährst du mehr über Kämpfe und den Einsatz von *Nahkampf*.

Spezialisierungen: Standard, Fechten, Flegel, Parade, Kavallerie, Stangenwaffe, Waffenlos, Zweihändig

Navigation (I, Grundfähigkeit)

Navigation erlaubt es dir, deinen Weg durch die Wildnis zu finden, indem du Landmarken, die Gestirne oder Karten benutzt. Die Fähigkeit *Navigation* zu besitzen bedeutet, dass du unter normalen Umständen stets weißt, wo du ungefähr bist, und ohne Wurf von einer bekannten Landmarke zur anderen findest. Ein Wurf ist nur erforderlich, wenn du desorientiert bist oder abseits der bekannten Wege reist, wobei dir ein Erfolg die richtige Richtung anzeigt und verhindert, dass du dich verläufst.

Wenn du bei einer längeren Reise navigierst, kann der SL dich zu einem **Erweiterten *Navigations*-Wurf** auffordern, modifiziert durch die Umstände, zum Beispiel Landmarken und dir zur Verfügung stehende geographische Informationen. Der erforderliche EG hängt dabei von der Distanz zum Ziel ab, wobei jeder Wurf eine Stunde oder einen Tag der Reise repräsentiert, abhängig davon, was für eine Art Reise du unternimmst.

Reiten (GW, Grundfähigkeit, gruppiert)

Reiten beschreibt, wie gut du auf einer bestimmten Gruppe von Tieren zu reiten verstehst. *Reiten (Pferd)* erlaubt es dir zum Beispiel, auf Pferden, Maultieren, Eseln und Ähnlichem zu reiten. Ein Wurf ist nur nötig, wenn es um etwas Außergewöhnliches geht, ein Rennen, Dressur, den Ritt über tückisches Gelände oder einen Sturmangriff in den Kampf. Anderenfalls reicht es, nur eine einzige Steigerung in dieser Fähigkeit zu haben, um ohne die Notwendigkeit eines Wurfes herumreiten zu können.

Wenn du auf einem Reittier sitzt, dann verwendest du dessen Wert für Bewegung statt der eigenen; wenn du zu rennen, hoch oder weit zu springen wünschst, dann würfelst du auf *Reiten* statt auf *Athletik*. Wenn du irgendeinen Ort mit größtmöglicher Geschwindigkeit erreichen möchtest, ist ein **Erweiterter *Reiten*-Wurf** notwendig, bei dem die benötigten EG davon abhängen, wie weit die Reise ist, und die Anzahl der Würfe die nötig war, ein Indikator dafür ist, wie lang es gedauert hat, bis man angekommen ist. *Reiten*-Würfe werden auch durch Umwelteinflüsse und das Temperament des Reittieres modifiziert. Weitere Informationen über Reittiere findest du in **Kapitel 12: Bestiarium**.

Die Fähigkeit *Reiten* findet im Kampf zahlreiche Verwendung. Mehr über den Kampf zu Pferd erfährst du in **Kapitel 5: Regeln**.

Spezialisierungen: Demigreif, Greif, Pegasus, Pferd, Riesenwolf

Rudern (ST, Grundfähigkeit)

Du bist erfahren darin, Ruder zu gebrauchen und ein Boot durch das Wasser zu bewegen. Die Fähigkeit *Rudern* wird üblicherweise nur benutzt, wenn es um ein Rennen, die Fahrt durch Stromschnellen, den verzweifelten Versuch, einen Sumpfoktopus zu umfahren, oder ähnlich gefährliche Dinge geht. Bei jedem, der diese Fähigkeit hat, wird automatisch angenommen, dass er auf einem Teich herumpaddeln oder einen friedlichen Fluss entlangrudern kann, ohne würfeln zu müssen. Wer die Fähigkeit *Rudern* nicht hat, der muss für alles außer den allereinfachsten Manövern würfeln.

Schätzen (IN, Ausbaufähigkeit)

Diese Fähigkeit erlaubt es dir, den Wert seltener Artefakte, ungewöhnlicher Handelsgüter oder von Kunstwerken zu ermitteln. Bei Alltagsgegenständen ist davon auszugehen, dass jeder ihren ungefähren Wert kennt; beim *Schätzen* geht es eher um den Wert kurioser oder einzigartiger Dinge. Ein erfolgreicher *Schätzen*-Wurf könnte dich auch warnen, wenn Gegenstände (oder Münzen) gefälscht sind. Ein solcher Wurf wird normalerweise mit den EG verglichen, die der Fälscher bei seinem *Kunst-* oder *Handwerks*-Wurf erzielt hat. Dein SL kann weitere Modifikatoren festlegen, abhängig davon, wie selten oder obskur der Gegenstand ist, oder unter Berücksichtigung deiner Expertise oder deines Hintergrundes.

Schleichen (GW, Grundfähigkeit, gruppiert)

Diese Fähigkeit erlaubt es dir, dich leiser zu bewegen und besser mit den Schatten zu verschmelzen als andere. *Schleichen* wird normalerweise als Vergleichender Wurf gegen die *Wahrnehmung* eines Gegners gewürfelt und der Wurf abhängig davon modifiziert, wie dunkel es ist, wie gut deine Route getarnt ist und wie passend du für diese Art von Unternehmung gekleidet bist. Ein Verblüffendes Scheitern oder ein Beeindruckendes Scheitern bei einem *Schleichen*-Wurf wird die sofortige Aufmerksamkeit genau der Personen auf sich ziehen, denen du eigentlich aus dem Weg gehen wolltest.

Schleichen hat viele nützliche Anwendungen im Kampf, besonders wenn es darum geht, sich für einen Hinterhalt in Stellung zu bringen, oder sich um einen Gegner herumzuschleichen, um ihn von hinten zu attackieren. In **Kapitel 5: Regeln** findest du mehr dazu. Und natürlich kannst du diese Fähigkeit auch nutzen, um einem potentiellen Konflikt ungesehen zu entkommen …

Spezialisierungen: Land, Stadt, Untergrund

OPTIONEN: BESCHATTEN

Beschatten bedeutet, jemanden ungesehen zu verfolgen. Dies zu tun erfordert einen **kombinierten *Wahrnehmungs*- und *Schleichen*-Wurf** (siehe Seite 155). Wenn das Ziel aktiv versucht, Verfolger abzuschütteln, findet dieser Wurf als Vergleichender Wurf gegen die *Schleichen*-Fähigkeit des Verfolgten statt.

Wenn du deinen *Wahrnehmungs*-Wurf schaffst, aber beim *Schleichen*-Wurf scheiterst, bleibst du zwar dran, wirst aber entdeckt. Wenn du bei deinem *Wahrnehmungs*-Wurf scheiterst, aber den *Schleichen*-Wurf schaffst, verlierst du dein Ziel, bleibst aber unentdeckt.

Schlösser öffnen (GS, Ausbaufähigkeit)

Du kennst dich mit Schlossmechanismen aus und weißt, wie diese ohne die richtigen Schlüssel zu öffnen sind. Ein Schloss zu knacken erfordert häufig einen **Erweiterten Schlösser-öffnen-Wurf**, bei dem die nötigen EG von der Komplexität des Schlosses abhängen.

SCHLÖSSER UND DIETRICHE

Bei den Angaben zur Schwierigkeit beim *Schlösser öffnen* wird davon ausgegangen, dass man Dietriche einsetzt. Improvisierte Dietriche wie Haarnadeln oder Nägel können mit einem zusätzlichen Abzug von -10 eingesetzt werden. Jeder Wurf erfordert eine ganze Runde, wobei der SL festlegen kann, dass bestimmte Schlösser besonders rostig oder schwergängig sind und daher mehr Zeit pro Wurf erfordern. Wenn der SL festlegt, dass ein Schloss sehr einfach aufgebaut ist, können auch Charaktere ohne *Schlösser öffnen* versuchen, sie zu knacken, was einen **sehr schweren (-30) Geschicklichkeits-Wurf** erfordert. Die folgende Tabelle beschreibt in der Alten Welt übliche Arten von Schlössern.

Art des Schlosses	Schwierigkeit	EG
Riegel	Durchschnittlich (+20)	0
Normales Türschloss	Herausfordernd (+0)	2
Gesichertes Schloss	Schwierig (-10)	2
Schatzkiste	Schwer (-20)	5
Tresorschloss	Sehr schwer (-30)	10

Schwimmen (ST, Ausbaufähigkeit)

Diese Fähigkeit erlaubt es dir, ohne zu ertrinken über Wasser zu bleiben und dich schwimmend fortzubewegen. Wenn du die Fähigkeit *Schwimmen* besitzt, kannst du unter normalen Umständen ohne Würfe schwimmen. Wenn du dies jedoch unter erschwerten Umständen tust, zum Beispiel bei einem Rennen oder auf der Flucht vor einem der übergroßen Haie des Stromfels, des Gottes des Ertrinkens, dann ist ein Wurf erforderlich. Dieser wird gemäß den Bedingungen im Wasser modifiziert, ebenso abhängig davon, wie sehr du in Rüstung und Kleidung gehüllt oder mit anderen Dingen bepackt bist.

Im Kampf kommt *Schwimmen* nur bei Kämpfen im Wasser zum Einsatz, wobei es dort Fähigkeiten wie *Athletik* ersetzt. Wenn eine exakte Bestimmung deiner Geschwindigkeit erforderlich ist, schwimmst du mit der Hälfte deiner Bewegungsrate unter Verwendung der normalen Regeln auf Seite 164.

Segeln (GW, Ausbaufähigkeit, gruppiert)

Segeln beschreibt deine Befähigung, ein Segelschiff zu manövrieren, inklusive der Seemannsknoten, des Steuerns, des Kreuzens im Wind und so weiter. Vorausgesetzt, dass deine Besatzung gut ausgebildet und ausreichend groß ist, musst du nur für *Segeln* würfeln, wenn du deinem Schiff etwas abverlangst, sei es bei einem Rennen, der Fahrt durch gefährliche Gewässer, bei schlechtem Wetter oder ähnlichen Schwierigkeiten. Einfach nur bei sanfter Brise zu segeln oder mit dem Schiff einen Fluss hinabzufahren erfordert keinen Wurf, wenn du *Segeln* hast. Die Fähigkeit kann auch für andere Dinge mit direktem Bezug zum Segeln verwendet werden, zum Beispiel für das Knüpfen von Knoten.

Da sich das *Segeln* verschiedener Schiffstypen untereinander nicht groß unterscheidet, gelten alle anderen Spezialisierungen für dich als Grundfähigkeit, wenn du irgendeine Spezialisierung von *Segeln* gelernt hast.

Spezialisierungen: Barke, Fregatte, Karavelle, Kogge, Wolfsschiff

Sprache (IN, Ausbaufähigkeit, gruppiert)

Die Fähigkeit *Sprache* gewährt dir Zugriff auf weitere Sprachen jenseits deiner Muttersprache. Bei allen Charakteren wird angenommen, dass sie automatisch imstande sind, Reikspiel zu sprechen, die im Imperium übliche Sprache, sowie ihre Muttersprache (wenn diese nicht Reikspiel sein sollte), ohne dafür würfeln zu müssen. Wenn dein Spiel nicht im Imperium angesiedelt ist, kannst du Reikspiel durch die vor Ort übliche Sprache ersetzen.

Wenn du eine *Sprachen*-Fähigkeit besitzt, bist du üblicherweise imstande, dich in dieser Sprache verständlich zu machen und einfache Konzepte zu verstehen. Würfe für *Sprache* werden nur dann nötig, wenn es um komplizierte Konzepte oder um obskure Dialekte und Vokabeln geht.

Beachte: *Sprache (Magick)* wird verwendet, um Zauber zu wirken, und kann bei misslungenen Würfen zu … eher unschönen Konsequenzen führen. In **Kapitel 8: Magie** erfährst du mehr dazu.

Spezialisierungen: Bretonisch, Diebeszunge, Gildenzunge, Khazalid, Klassisch, Magick, Schlachtenzunge, Tileanisch

SPRACHEN DER ALTEN WELT

Hier ist eine Liste der Hauptsprachen der Alten Welt sowie jener, die sie sprechen. Es gibt eine weit darüberhinausgehende Vielzahl von Sprachen, doch diese sind die, die im Reikland am häufigsten vorkommen.

Sprache	Gesprochen von …
Albionisch	… den Bewohnern Albions, einem fernen, stets nebelverhangenen Inselreich, dessen Bewohnern man nur sehr selten begegnet.
Bretonisch	… der Bewohnern Bretonias, denen man im Reikland recht häufig begegnet. Bretonia ist ein Feudalreich südwestlich des Imperiums.
Diebeszunge	… der Unterwelt und dem Straßenvolk der Alten Welt. Die Ausprägungen dieser Sprache sind regional höchst unterschiedlich, was bedeutet, dass zum Beispiel in Tilea eine andere Diebeszunge gesprochen wird als im Imperium. Die Diebesszunge des Imperiums wird auch „Rotwelsch" genannt.
Eltharin	… dem Volk des Athel Loren, des Laurelorn und vieler reisender Händler aus Ulthuan. Eltharin ist die Sprache der Elfen. Diese tonale Sprache hat viele Dialekte und ist unter Nicht-Elfen dafür berüchtigt, sehr schwer zu lernen zu sein.
Estalisch	… dem Volk Estalias, einer Gruppe heißer, südwestlich gelegener Königreiche, die für ihre erbitterte Zerstrittenheit und die Verehrung Myrmidias bekannt sind.
Gospodarinyi	… den Bewohnern von Kislev, einem harten Volk aus den gefrorenen Oblasten östlich des Imperiums. Außenseiter nennen die Sprache auch „Kislevitisch".
Grumbarth	… Ogern. Kaum jemand sonst lernt diese eher schlichte Sprache, wobei es einige Söldnerführer vorziehen, die Oger zu verstehen, die sie anheuern.
Khazalid	… dem Volk des Karaz Ankor, des Zwergenreiches unter den Bergen. Die Sprache ist zudem auch weit im Kult des Sigmar verbreitet, dem das enge Band heilig ist, das Sigmar einst zum Volk der Zwerge schmiedete, als er noch ein Sterblicher war.
Klassisch	… menschlichen Akademikern aller Arten. Es ist über 3000 Jahre alt und damit die erste überlieferte Sprache der Alten Welt und wird in den meisten gelehrten Texten des Imperiums verwendet, auch in den Grimoires der Zauberer und vielen heiligen Büchern.
Magick	… Zauberern. Diese tonale Sprache wird verwendet, um die Winde der Magie zu materiellen Effekten zu formen. Die akademische Form dieser Sprache wird an den Akademien der Magischen Orden gelehrt und dort *Lingua Praestantia* genannt, wobei sie sich sehr von der versimpelten Form dieser Sprache unterscheidet, die von Hexern und Ungeübten verwendet wird. Es ist keine Sprache, die zur Kommunikation verwendet wird.
Mootländisch	… dem Volk des Mootlandes, der Halbling-Provinz des Imperiums. Diese Sprache wird außerhalb des Mootlandes kaum verwendet.
Norsisch	… den Bewohnern Norscas. Norsisch ist im Norden des Imperiums, also Nordland und Ostland, recht bekannt, ebenso wie im Ödland und in Kislev.
Reikspiel	… den Bewohnern des Imperiums. Reikspiel ist die Hauptsprache und wird bei den meisten **WFRS**-Spielen verwendet. Es kommt in ungezählten Dialekten überall im Imperium vor. Mit den meisten davon kann man sich untereinander gut verstehen. Reikspiel ist die moderne Form der Sprache, die einst der Gottkönig Sigmar sprach, als er vor über 2500 Jahren als Sterblicher hierher kam.
Ödländisch	… den ländlichen Bewohnern des Ödlandes, der windgepeitschten Gebiete westlich des Reiklandes. Die offizielle Sprache in Marienburg, der Hauptstadt des Ödlandes, ist Reikspiel, was eine kleine Erinnerung daran ist, dass Marienburg einst Teil des Imperiums war.
Quiekisch	… den Bewohnern des Tiefenreiches. Sie wird von den Skaven und ihren vielen Sklaven verwendet und nur sehr wenige oberhalb sprechen es oder wissen auch nur von seiner Existenz.
Schlachtenzunge	… Kriegern der Alten Welt. Die Sprache ist unter Soldaten und Söldnern weit verbreitet und wird zum Geben kurzer Befehle inmitten des Kampfes verwendet. Man sagt, sie sei von der Göttin Myrmidia geschaffen worden, als diese die Alte Welt als Sterbliche durchwanderte.
Tileanisch	… den Bewohnern Tileas, denen man im Imperium hauptsächlich als Händlern und Söldnern begegnet. Die tileanischen Fürstentümer im Süden sind bekannt für ihre tödlichen Intrigen und die Verehrung Myrmidias.

OPTIONEN: SCHLACHTENZUNGE

Schlachtenzunge stellt eine Sammlung einfacher Befehle und Gesten dar, die in der Hitze eines Gefechts gegeben werden. Spieler mit *Sprache (Schlachtenzunge)* können untereinander ohne Abzüge kurz und knapp kommunizieren. Jene ohne die Fähigkeit können ihre Attacken und ihre Strategie nicht mehr ohne Probleme diskutieren, sobald der Kampf einmal angefangen hat.

Spurenlesen (I, Ausbaufähigkeit)

Dies ist deine Befähigung, den subtilen Spuren zu folgen, die andere hinterlassen haben. *Spurenlesen* wird verwendet, um Fährten durch die Wildnis zu folgen. Bei dieser Fähigkeit geht es nicht darum, einfach nur Fußspuren im Schnee hinterherzulaufen – um diese zu finden reicht schon ein *Wahrnehmungs*-Wurf –, beim *Spurenlesen* geht es vielmehr um eine besondere Art der Aufmerksamkeit und Erfahrung, die es erlaubt, selbst feinste Hinweise auf das Vorbeikommen der Beute zu deuten. Du kannst diese Fähigkeit auch nutzen, um die eigene Spur zu tarnen. In diesem Fall wird dein *Spurenlesen* als Vergleichender Wurf gegen das *Spurenlesen* des Gegners gewürfelt.

Häufig ist ein **Erweiterter *Spurenlesen*-Wurf** erforderlich, um einer Fährte zu folgen, wobei die Schwierigkeit davon abhängt, wie frisch die Spuren und wie geeignet der Boden ist; feuchter Boden bewahrt Spuren leichter als trockener Fels. Der SL könnte auch die Regeln für *Verfolgungen* (siehe Seite 166) anwenden, um zu sehen, ob es dir gelingt, eine fliehende Beute über ihre Spur einzuholen.

Tiere bezirzen (WK, Grundfähigkeit)

Deine Befähigung, dich mit Tieren anzufreunden, sie schnell zu beruhigen oder gefügig zu machen.

Einen Wurf in *Tiere bezirzen* zu bestehen erlaubt es dir, das Verhalten von einem oder mehreren Tieren zu beeinflussen bis zu einem Maximum, dass deinem Willenskraft-Bonus + EG entspricht. Wenn die Tiere natürlicherweise fügsam sind, ist dies ein Standardwurf, doch üblicherweise ist es ein Vergleichender Wurf gegen die Willenskraft des Zieles.

Im Kampf kannst du *Tiere bezirzen* einsetzen, wenn du Tieren gegenüberstehst. Wenn du erfolgreich bist, werden dich alle betroffenen Ziele in dieser Runde nicht attackieren und du erhältst ganz normal +1 Vorteil. Du kannst dies auch in aufeinanderfolgenden Runden tun, bis du entweder aufhörst oder bei einem *Tiere-bezirzen*-Wurf scheiterst, wonach die natürlichen Instinkte einsetzen und du keinen Einfluss mehr hast.

Tierpflege (IN, Ausbaufähigkeit)

Die Fähigkeit *Tierpflege* erlaubt es dir, Tiere zu versorgen und sie zu heilen, sollten sie krank oder verletzt werden.

Eine Steigerung in *Tierpflege* bedeutet, dass du entsprechende Tiere unter normalen Umständen gesund halten kannst, ohne würfeln zu müssen. Du kannst *Tierpflege* auch einsetzen, um Probleme zu erkennen, die das Tier hat, zum Beispiel:

- eine Krankheit entdecken
- die Gründe für Nervosität und Unruhe erkennen
- die Qualität eines Tieres einschätzen
- Intelligenz-Bonus + EG Lebenspunkte heilen
  (**Beachte:** Ein Tier kann pro Begegnung nur von einem einzigen *Heilungs*-Wurf dieser Art profitieren.)
- einen einzelnen *Blutend*-Zustand entfernen
- ein Tier zur Vorführung vorbereiten

Im Kampf kannst du versuchen, ein feindliches Tier mit einem *Tierpflege*-Wurf einzuschätzen. Wenn du erfolgreich bist, entdeckst du ein loses Halfter, ein Hinken, eine berechenbare Bewegung oder irgendeine andere Schwäche oder Anfälligkeit. Du und alle, die du informierst, erhalten dadurch bis zum Ende deines nächsten Zuges +10 auf Trefferwürfe, wenn sie das Tier oder seinen eventuellen Reiter attackieren. *Tierpflege* kann nur für einen maximalen Bonus von +10 pro Angriff und Tier sorgen, egal wie viele Würfe durchgeführt werden, um Schwächen zu erkennen.

TIERE

Ob eine Kreatur unter die Regeln für *Abrichten* und *Tierpflege* fällt, entscheidet der SL. Bei manchen Kreaturen, wie Hunden, Pferden und Demigreifen, mag es offensichtlich sein, bei anderen jedoch nicht. Du könntest der Ansicht sein, dass auch Drachen unter *Abrichten* fallen, aber das solltest du besser nicht dem Drachen sagen ...

Überleben (IN, Grundfähigkeit)

Die Fähigkeit *Überleben* wird gebraucht, um in der Wildnis zu überleben, und umfasst auch die Fertigkeiten zu fischen, zu jagen, zu sammeln, Feuer zu machen und Hütten zu bauen. Wer Reiseerfahrung hat, weiß die Zeichen bevorstehender Wetterwechsel und die Hinterlassenschaften verschiedener gefährlicher Bestien zu lesen.

Wenn ein Lager im Freien aufgeschlagen wird, führst du einen *Überlebens*-Wurf durch, modifiziert gemäß der Schwierigkeit der Bedingungen. So könnte der Wurf zum Beispiel **herausfordernd (+0)** sein, wenn es regnet, oder **schwer (-20)** bei einem Sturm. Ein erfolgreicher Wurf bedeutet, dass du dich mit genug Essen und einer geeigneten Lagerstätte für die Nacht versorgt hast, wobei jeder EG bedeutet, dass du selbiges auch für einen weiterten Charakter schaffst. Wenn der Wurf misslingt, musst du einen **herausfordernden (+0)** ***Ausdauer*-Wurf** schaffen, oder du erhältst einen *Erschöpft*-Zustand. Bei einem Verblüffenden Scheitern (-6) passiert zusätzlich noch etwas Unerwartetes. Wird euer Lager vielleicht mitten in der Nacht angegriffen?

Beim Kampf in der Wildnis kannst du *Überleben* in gleicher Weise wie *Intuition* verwenden, um +1 Vorteil zu erhalten, bis zu einem Maximum, das deinem Intelligenz-Bonus entspricht. Du entdeckst dabei zum Beispiel tückisches oder schwieriges Gelände, das sich zu deinem Vorteil nutzen lässt.

OPTIONEN: NAHRUNG UND KRÄUTER SAMMELN

Nahrung oder Kräuter zu sammeln dauert normalerweise 2 Stunden. Gruppen, die zusammen jagen und sammeln, führen einen einzelnen **Unterstützten** *Überlebens*-**Wurf** durch, dessen Schwierigkeit von den Umständen abhängt.

- **Sammeln:** Ein Erfolg sorgt für genug Nahrung für einen einzelnen Charakter. Jeder EG sorgt für genug Nahrung für einen weiteren Charakter.
- **Jagen und Fischen:** Wenn du über geeignete Bögen, Speere, Netze oder Angelruten verfügst, sorgt ein Erfolg für genug Nahrung für zwei Charaktere und jeder EG sorgt für genug Nahrung für zwei weitere Charaktere.
- **Fallen stellen:** Verwende die Fähigkeit *Fallen stellen*, um mit Tierfallen (siehe Seite 303) zu jagen. Dies ernährt die gleiche Anzahl von Charakteren wie *Jagen und Fischen*.
- **Beruf (Kräuterkundiger):** Wenn du stattdessen versuchst, mittels *Beruf (Kräuterkundiger)* nach Kräutern zu suchen, verschafft dir ein Erfolg 1 Dosis des gesuchten Krautes (siehe Seite 307), mit einer zusätzlichen Dosis pro EG. Würfe für das Sammeln von Kräutern werden gemäß der Verfügbarkeit des Krautes modifiziert: Verbreitet (0), Knapp (-10), Selten (-20), Exotisch (-30).

Unterhalten (CH, Grundfähigkeit, gruppiert)

Diese Fähigkeit erlaubt es dir, Publikum mit deiner Stimme zu erfreuen, sei es durch Singen, Schauspielern oder das Erzählen von Witzen. Ein Erfolg bei einem *Unterhalten*-Wurf bedeutet, dass du Umstehende, die dich hören konnten, mit deiner Darbietung gut unterhalten hast; die EG zeigen dabei an, wie sehr.

Im Kampf ist *Unterhalten* schwerlich nutzbar, außer um Gegner vielleicht mit *Unterhalten (Schauspielerei)* auf interessante Weise zu verwirren oder zu falschen Schlüssen zu bringen.

Spezialisierungen: Erzählen, Possenreißen, Schauspielerei, Singen

Wahrnehmung (I, Grundfähigkeit)

Die *Wahrnehmung* beschreibt deine Befähigung, Dinge mit deinen Sinnen zu bemerken. Dabei kann es um den Geruch, die Sicht, den Geschmack, Berührungen oder dein Gehör gehen, aber sie erfasst auch andere Sinne, seien es magische oder nichtmenschliche. Der SL wird dich gelegentlich zu einem *Wahrnehmungs*-Wurf auffordern, um festzustellen, ob du etwas bemerkst, zum Beispiel eine Bewegung im Unterholz, eine Falle oder einen Verfolger, modifiziert um die Schwierigkeit, den oder das Betreffende zu entdecken. *Wahrnehmung* wird auch gegen Versuche verwendet, etwas mittels anderer Fähigkeiten zu verbergen, zum Beispiel *Fingerfertigkeit* oder *Schleichen*.

Auch im Kampf findet *Wahrnehmung* seine Anwendungen, meist wenn es darum geht, Details zu bemerken, die angesichts des Offensichtlichen untergehen, sei es bezüglich der Gegner, der Umgebung oder nahender Verstärkungen, je nach Festlegung des SL.

Wissen (IN, Ausbaufähigkeit, gruppiert)

Eine Wissensfähigkeit zu haben bedeutet, dass man formal im betreffenden Themenbereich ausgebildet wurde oder auf andere Weise ein breites Expertenwissen erworben hat. Ein Wissen zu besitzen heißt, dass du in diesem Bereich kundig genug bist, um bei Standardfragen nicht darauf würfeln zu müssen, damit der SL dir die relevanten Fakten mitteilt. Wenn du nach spezifischen, weniger verbreiteten Informationen fragst, wirst du einen *Wissen*-Wurf ablegen müssen, eventuell modifiziert, abhängig davon, wie obskur oder unbekannt die fragliche Information ist, wobei es dem SL zu entscheiden obliegt, an wie viel du dich erinnern kannst.

Im Kampf kann dir ein erfolgreicher *Wissen*-Test +1 Vorteil bringen, falls dies angemessen ist (mit Zustimmung des SL). *Wissen (Geologie)* könnte zum Beispiel beim Kampf in einer felsigen Kaverne nützlich sein, während *Wissen (Technicus)* helfen könnte, wenn man gegen einen Gegner kämpft, der eine komplexe mechanische Waffe verwendet. Du kannst den Vorteil in aufeinanderfolgenden Runden ausbauen, sofern die Umstände dies erlauben (was der SL entscheidet) und du nicht unterbrochen wirst; das Maximum entspricht deinem Intelligenz-Bonus.

Spezialisierungen: Geologie, Geschichte, Gesetze, Heraldik, Magick, Metallurgie, Naturwissenschaft, Technicus, Theologie, Volkskunde

Zechen (WI, Grundfähigkeit)

Deine Befähigung, Alkohol zu konsumieren, ohne dass dieser deinen Kopf umnebelt oder du sogar besinnungslos wirst.

Nach jedem alkoholischen Getränk machst du einen *Zechen*-Wurf, modifiziert um die Stärke des Getränks. Für jeden Wurf, bei dem du scheiterst, erleidest du -10 auf KG, BF, GW, GS und IN, bis zu einem Maximum von -30 pro Spielwert. Wenn du bei einer Anzahl von Würfen gescheitert bist, die deinem Widerstands-Bonus entspricht, bist du *Besoffen*. Würfle auf der folgenden Tabelle, um zu sehen, was passiert:

1W10	Besoffen
1-2	„Marienburger Mut!“: Du erhältst einen Bonus von +20 auf die Fähigkeit *Besonnenheit*.
3-4	„Du bischt main beschter Froint“: Ignoriere all deine bestehenden Feindschaften und Vorurteile (siehe Seite 190).
5-6	„Wieso schwankt alles so?“: Wenn du am Zug bist, kannst du dich entweder bewegen oder eine Handlung durchführen, aber nicht beides (siehe Seite 157).
7-8	„Isch neh'ms mit Eusch allen auf!“: Du bekommst Feindschaft (Jeder!) (siehe Seite 190).
9-10	„Wie bin ich denn hier gelandet?“: Du wachst am nächsten Tag mit gewaltigem Kater auf und hast nur noch vage Resterinnerungen an das Geschehene. Der SL und die anderen Spieler werden dir mit den peinlichen Details aushelfen, solltest du danach fragen. Wenn du keinen *Zechen*-Wurf schaffst, erhältst du außerdem den Zustand *Vergiftet* (siehe Seite 169).

Nachdem du eine Stunde keinen Alkohol getrunken hast, führst du einen **herausfordernden (+0) *Zechen*-Wurf** durch. Die Effekte der Betrunkenheit lassen nach 10 - EG Stunden nach; während dieser Zeit lassen auch die Spielwert-Abzüge nach. Nachdem alle Effekte vorüber sind, führst du einen weiteren **herausfordernden (+0) *Zechen*-Wurf** durch. Du bist nun im Kater-Stadium angekommen, das sich als ein *Erschöpft*-Zustand äußert, welcher 5 - EG Stunden lang nicht entfernt werden kann.

Du kannst 1 Mutpunkt ausgeben, um die negativen Effekte der Betrunkenheit bis zum Ende der nächsten Runde zu ignorieren (siehe Seite 171).

TALENTE

Während Spielwerte dein rohes Potential darstellen und Fähigkeiten dein Training und deine praktische Erfahrung widerspiegeln, sind deine Talente all die Tricks, Kniffe und speziellen Fertigkeiten, die du dir in deinem Leben angeeignet hast.

Talente erhalten

Während der Charaktererschaffung erhälst du automatisch eine Auswahl an Talenten (siehe **Kapitel 2: Charaktere**). Danach benötigst du Erfahrungspunkte (EP), um neue Talente zu erwerben oder bereits gelernte erneut zu erwerben, gemäß den Möglichkeiten deiner Karriere (siehe Seite 48).

Wenn du ein Talent mehrfach erwerben kannst, dann gibt es dazu in der Beschreibung möglicherweise eine Sonderregel, die die genaue Wirkung beschreibt. Des Weiteren kann es auch eine zugeordnete Fähigkeit geben, die unter „Würfe" angegeben wird (siehe Talent-Format). Wenn dem so ist, dann erhältst du für jedes Mal, dass du das Talent erworben hast, +1 EG bei jeder erfolgreichen Nutzung der mit dem Talent verbundenen Fähigkeit.

TALENT-FORMAT

Talente werden auf die folgende Weise präsentiert, wobei nur „Maximum" und „Würfe" gesondert aufgeführt sind.

- **Name (Situation)**: Der Name des Talents. Wenn dahinter ein Wort in Klammern steht, dann beschreibt es die Situation, die das Talent beeinflusst.
- **Maximum**: Die maximale Anzahl der Male, die das Talent erworben werden darf und normalerweise einem der Spielwert-Boni entspricht. Die Anzahl wird auch als Stufe des Talents bezeichnet.
- **Würfe**: Wenn das Talent Einfluss auf eine oder mehrere Arten von Würfen hat, die dein Charakter durchführen kann, dann sind diese hier aufgeführt. Talente, die mit einem Wurf verbunden sind, folgen einer zusätzlichen Regel: Für jedes Mal, dass du das Talent erworben hast, erhältst du +1 EG bei jeder erfolgreichen Nutzung der mit dem Talent verbundenen Fähigkeit.
- **Beschreibung**: Eine Beschreibung dessen, was das Talent bewirkt.

Hauptliste der Talente

Ablenken

Maximum: Gewandtheits-Bonus
Würfe: *Athletik* zum *Ablenken*
Du bist in einfachen antäuschenden Bewegungen geübt, die den Feind ablenken oder erschrecken, um seinen Blick von dem abzulenken, was du eigentlich vorhast. Du kannst die Bewegungsaktion in deinem Zug nutzen, um eine *Ablenkung* zu versuchen. Dies wird als **Vergleichender *Athletik/Besonnenheits*-Wurf** abgehandelt. Wenn du gewinnst, kann dein Gegner bis zum Ende der nächsten Runde keine Vorteile erhalten.

Absolutes Gehör

Maximum: Initiative-Bonus
Würfe: *Unterhalten (Singen), Sprache (tonale Sprachen wie Eltharin, Cathayanisch* und *Magick)*
Du hast ein absolutes Gehör, kannst Töne und Noten auf den Punkt treffen und ohne Notwendigkeit eines Wurfes heraushören. Zudem fügt dieses Talent jeder Karriere, in die du wechselst, die Fähigkeit *Unterhalten (Singen)* hinzu. Wenn sich diese bereits in der entsprechenden Karriere befindet, kannst du die Fähigkeit stattdessen für 5 EP weniger pro Steigerung verbessern.

Anrufung (Göttliche Lehre)

Maximum: 1
Du wurdest von einer der Gottheiten gesegnet und kannst ein einzelnes der Wunder deines Kultes wirken. Zudem kannst du zusätzliche Wunder für 100 EP pro Anzahl der dir bereits bekannten Wunder erwerben. Wenn du also bereits 3 Wunder kennst, dann kostet es 300 EP, das nächste Wunder zu erwerben. Die vollständigen Regeln für das Erlernen neuer Wunder findest du in **Kapitel 7: Religion und Glaube**. Unter normalen Umständen kannst du nie mehr als ein einziges *Anrufung*-Talent erlernen. Des Weiteren kannst du die Talente *Niedere Magie* und *Arkane Magie* nicht erlernen, wenn du das Talent *Anrufung* gelernt hast. Du kannst das Talent für 100 EP wieder verlernen, doch dabei verlierst du sofort auch sämtliche Wunder, die du gelernt hast, und gerätst zudem bei deiner Gottheit in extreme Missgunst, was Effekte nach Wahl des SL zur Folge hat.

Arkane Magie (Lehre)

Maximum: 1
Du studierst entweder eine der 8 Arkanen Lehren der Magie – Bestien, Feuer, Himmel, Leben, Licht, Metall, Schatten, Tod – oder praktizierst eine der weniger bekannten Lehren wie die der Heckenzauberei oder der Nekromantie. Du darfst dir nun Zauber deiner ausgewählten Lehre einprägen, für die folgenden EP-Kosten:

Zahl der gegenwärtig eingeprägten Zauber	EP-Kosten eines neuen Zaubers
Intelligenz-Bonus x 1	100 EP
Intelligenz-Bonus x 2	200 EP
Intelligenz-Bonus x 3	300 EP
Intelligenz-Bonus x 4	400 EP

… und so weiter

Wenn dein Intelligenz-Bonus 4 beträgt, dann kosten dich die ersten 4 Zauber jeweils 100 EP, die nächsten 4 jeweils 200 EP und so weiter. Die vollständigen Regeln für das Erlernen neuer Zauber findest du in **Kapitel 8: Magie**. Unter normalen Umständen kannst du nie mehr als ein einziges *Arkane-Magie*-Talent erlernen. Des Weiteren kannst du die Talente *Segen* und *Anrufung* nicht erlernen, wenn du das Talent *Arkane Magie* gelernt hast. Du kannst das Talent für 100 EP wieder verlernen, doch dabei verlierst du sofort auch sämtliche Zauber, die du gelernt hast.

Artefakt spüren

Maximum: Intelligenz-Bonus
Würfe: *Intuitions*-Würfe zum Entdecken magischer Artefakte
Du bist dazu imstande, die Magie im Inneren eines Artefaktes zu erspüren. Dazu darfst du einen *Intuitions*-Wurf für jedes magische Artefakt ablegen, das du berührst. Bei einem Erfolg spürst du, ob das Artefakt magisch ist; zudem offenbart dir jeder EG eine Sonderregel dieses Gegenstandes, sofern es welche gibt. Normalerweise darfst du diesen Wurf bei jedem Artefakt nur ein einziges Mal versuchen.

Äthergespür
Maximum: Initiative-Bonus
Würfe: *Kanalisieren (beliebiger Wind)*
Durch Erfahrung, Talent oder Training gelingt es dir, die Winde der Magie sicherer zu manipulieren. Du erleidest keinen *Kontrollverlust*, wenn du bei einem erfolgreichen *Kanalisieren*-Wurf einen Pasch würfelst.

Attraktiv
Maximum: Charisma-Bonus
Würfe: *Charme*-Würfe zur Beeinflussung jener, die sich von dir angezogen fühlen
Egal, ob es an deinen Augen, deinem ebenmäßigen Gesicht oder deinen perfekten Zähnen liegt, du weißt einfach, wie du dein Aussehen nutzen kannst. Wenn dir bei der Beeinflussung einer Person, die sich zu dir hingezogen fühlt, ein erfolgreicher *Charme*-Wurf gelungen ist, dann kannst du entweder die erwürfelten EG verwenden oder die Zahl, die mit dem Würfel für die Einerstelle gefallen ist. Bei einem erfolgreichen Wurf von 38 wären Letzteres also +8 EG.

Aufgeweckt
Maximum: 1
Auf deinen Anfangswert für das Attribut Initiative erhältst du einen permanenten Bonus von +5, der nicht bezüglich deiner Steigerungen zählt.

Aufspringen
Maximum: 1
Du bist nur schwer am Boden zu halten. Wenn du einen *Niedergestreckt*-Zustand erhältst, kannst du sofort einen **herausfordernden (+0) *Athletik*-Wurf** durchführen, bei dessen Erfolg du sogleich wieder auf die Füße kommst. Dieser *Athletik*-Wurf wird häufig gemäß der Stärke modifiziert, die der Treffer hatte, der dich niedergeschlagen hat; pro +10, die die Stärke des Treffers über deinem Widerstand lag, erhältst du -10 auf den *Athletik*-Wurf und pro -10, die die Stärke des Treffers unter deinem Widerstand lag, erhältst du +10.

Bastler
Maximum: Geschicklichkeits-Bonus
Würfe: *Berufs*-Würfe zur Reparatur beschädigter Dinge
Du bist ein echter Hansdampf in allen Gassen und dazu imstande, nahezu alles zu reparieren. Wenn es um das Reparieren von Dingen geht, behandelst du alle *Berufs*-Fähigkeiten als Grundfähigkeiten.

Beängstigend
Maximum: Stärke-Bonus
Jeder, der geistig gesund ist, überlegt es sich zweimal, ob er sich dir nähert. Wenn du es willst, dann hast du *Angst (1)* (siehe Seite 190). Der *Angst*-Wert steigt für jede zusätzliche Talentstufe um +1.

Bedrohlich
Maximum: Stärke-Bonus
Würfe: *Einschüchtern*
Du hast eine bedrohliche Ausstrahlung. Wenn du die Fähigkeit *Einschüchtern* verwendest, erhältst du zusätzliche EG in Höhe deiner Stufe in *Bedrohlich*.

Beengter Kampf
Maximum: Gewandtheits-Bonus
Würfe: *Ausweichen* unter beengten Bedingungen
Du hast gelernt, das Beste daraus zu machen, wenn du unter beengten Bedingungen kämpfst. Du ignorierst Abzüge auf *Nahkampf*, die durch beengte Verhältnisse in Tunneln, in einer dichten Schlachtreihe oder einer kleinen Kampfgrube verursacht werden, und kannst *Ausweichen* auch dann einsetzen, wenn du es mangels Platzes eigentlich nicht dürftest.

Beharrlich
Maximum: Widerstands-Bonus
Würfe: *Ausdauer*-Würfe zum Ertragen von Anstrengungen
Du gibst niemals auf, egal wie anstrengend etwas ist. Du verdoppelst die Zeit, die dir ein erfolgreicher *Ausdauer*-Wurf erlaubt, Anstrengungen durchzuhalten. Anstrengungen im Sinne dieses Talentes wären langes Reiten, schlimme Witterung, Rituale und ähnliche Aktivitäten.

Beherzt
Maximum: Willenskraft-Bonus
Würfe: *Besonnenheits*-Würfe zum Entfernen von *Demoralisiert*-Zuständen
Egal, wie schlimm es wird, du kommst immer wieder zurück und willst noch mehr. Du darfst einen *Besonnenheits*-Wurf zum Entfernen eines *Demoralisiert*-Zustandes am Ende jedes deiner Züge durchführen und zusätzlich am Ende der Runde (mehr dazu findest du auf Seite 168).

Beidhändiger Angriff
Maximum: Gewandtheits-Bonus
Würfe: *Nahkampf* und *Fernkampf* beim Attackieren mit zwei Waffen
Wenn du mit zwei Waffen bewaffnet bist, dann darfst du bei deiner Handlung mit beiden attackieren. Führe zunächst den Trefferwurf für deine dominante Hand durch. Wenn du triffst, bestimmst du ganz normal den Schaden, merke dir aber dein Wurfergebnis, da du es erneut verwenden wirst. Wenn die erste Attacke traf, kannst du, nachdem diese abgewickelt wurde, auch noch mit deiner nichtdominanten Hand einen erreichbaren Gegner deiner Wahl attackieren; dabei wird der gleiche Wurf wie bei der ersten Attacke verwendet, aber mit vertauschten Zahlen. Wenn du also zum Treffen mit der ersten Waffe eine 34 gewürfelt hast, dann wird 43 verwendet, um zu sehen, ob die zweite getroffen hat. Denke daran, diesen zweiten Wurf gemäß dem Abzug für deine nichtdominante Hand zu modifizieren (üblicherweise -20, sofern du nicht das Talent *Beidhändigkeit* besitzt). Diese zweite Attacke ist ein Vergleichender Wurf gegen einen neuen Wurf zur Verteidigung, und der Schaden dieser zweiten Attacke wird ganz normal ermittelt. Zur einzigen Abweichung von dieser Regel kommt es, wenn du mit der ersten Attacke einen Kritischen Treffer erzielt hast. Wenn dies geschieht, gilt das Ergebnis des Wurfes auf der Tabelle für Kritische Treffer zugleich auch als der Wurf für die zweite Attacke. Wenn du also einen Kritischen Kopftreffer erzielt und auf der zugehörigen Tabelle eine 56 gewürfelt hast, was eine schwere Augenverletzung wäre, dann würde für den Trefferwurf der zweiten Attacke ein Ergebnis von 56 gelten. Wenn du dich dazu entschließt, mit beiden Händen zu attackieren, erhältst du bis zum Beginn deines nächsten Zuges einen Abzug von -10 auf all deine Verteidigungswürfe. Du erhältst beim Einsatz von *Beidhändiger Angriff* keinen Vorteil, wenn du den Gegner erfolgreich triffst oder verwundest, wenn du ihn nicht mit beiden Attacken triffst.

Beidhändigkeit
Maximum: 2
Du kannst deine nichtdominante Hand sehr viel besser verwenden als die meisten, sei es durch Training oder Talent. Du hast nur einen Abzug von -10 bei Würfen, bei denen es allein um die nichtdominante Hand geht, nicht die üblichen -20. Wenn du dieses Talent zweimal erworben hast, hast du gar keinen Abzug mehr.

Berserkerangriff
Maximum: Willenskraft-Bonus
Würfe: *Nahkampf*-Würfe in einer Runde, in der du einen *Sturmangriff* durchführst
Du wirfst dich mit rücksichtslosem Eifer und dem vollen Körpergewicht auf den Feind und steigerst so die Wucht deines Angriffs. Bei einem *Sturmangriff* erhältst du pro Stufe in diesem Talent +1 Schaden bei allen Nahkampfattacken.

Betäubender Schlag
Maximum: Kampfgeschick-Bonus
Würfe: *Nahkampf*-Würfe beim *Betäubenden Schlag*
Du weißt, wie du einen Gegner treffen musst, um ihn schnell auf den Boden zu bringen. Du kannst den Abzug für die gezielte Attacke ignorieren, wenn du die Trefferzone Kopf anvisierst und eine Nahkampfwaffe mit der Qualität *Betäubend* einsetzt (siehe Seite 297). Zudem gelten für dich alle improvisierten Waffen als hätten sie die Qualität *Betäubend*.

Binnenschiffer
Maximum: Gewandtheits-Bonus
Würfe: *Segeln*-Würfe auf Flussschiffen
Du bist ein erfahrener Süßwasser-Segler und sehr gut mit Flussbooten und Barken vertraut. Du kannst auf Flüssen alle negativen Modifikatoren auf Würfe ignorieren, die durch Bootsbewegungen, ein durch Nässe schlüpfriges Deck oder Ähnliches entstehen. Des Weiteren zählst du bezüglich der Minimalbesatzung eines Flüsse befahrenden Gefährtes als zwei Personen.

Blaublütig
Maximum: 1
Würfe: Jeder von Status beeinflusste Wurf
Du bist entweder adeliger Abstammung oder durch Ereignisse im Spiel geadelt worden. Vorausgesetzt, dass du entsprechend gekleidet bist, wirst du von anderen stets so behandelt, als hättest du einen höheren Status als sie, sofern sie nicht ebenfalls das Talent *Blaublütig* besitzen. In diesem Fall wird der Status ganz normal verwendet.

Blitzschnelle Reflexe
Maximum: 1
Auf deinen Anfangswert für das Attribut Gewandtheit erhältst du einen permanenten Bonus von +5, der nicht bezüglich deiner Steigerungen zählt.

Bücherwurm
Maximum: Intelligenz-Bonus
Würfe: *Nachforschen*
Du bist in der Bibliothek so heimisch wie ein Seemann auf dem Meer oder ein Bauer auf dem Feld. Wenn du *Nachforschen* einsetzt, darfst du bei jedem misslungenen Wurf die Zahlen vertauschen, wenn dies zu einem Erfolg führt.

Chaosmagie (Lehre)
Maximum: Anzahl der Zauber, die in der ausgewählten Lehre der *Chaosmagie* zur Verfügung stehen
Durch ein Missgeschick oder mit voller Absicht hast du einen Teil deiner Seele an einen der Dunklen Götter verloren und bist nun imstande, die üble Magie des Chaos zu wirken. Dein verderbter Gönner gewährt dir sofort Zugriff auf einen einzelnen Zauber aus der ausgesuchten Lehre (am häufigsten die des Nurgle, Slaanesh oder Tzeentch), und du erhältst einen Korrumpierungspunkt, als der Zauber in deinen Geist kriecht, um nie mehr von diesem vergessen zu werden.

Jedes Mal, wenn du dieses Talent lernst, kostet es 100 EP statt der üblichen Kosten, und du lernst einen weiteren Zauber der ausgesuchten Lehre und erhältst +1 Korrumpierungspunkt. Mehr über die zur Verfügung stehenden Zauber erfährst du in **Kapitel 8: Magie**. Unter normalen Umständen kannst du nie mehr als eine einzige Lehre der *Chaosmagie* erlernen.

Chirurgie
Maximum: Intelligenz-Bonus
Würfe: *Heilen*-Würfe außerhalb des Kampfes; also mit der Zeit, es ‚richtig' zu machen
Du bist ein kundiger Chirurg und dazu in der Lage, die Körper anderer zu öffnen und zu schließen, um sie zu heilen. Du kannst Kritische Verletzungen heilen, bei denen angegeben ist, dass sie die Behandlung durch Chirurgie benötigen. Zudem kannst du versuchen, Probleme im Inneren des Körpers mit einer Operation zu behandeln, indem du einen **Erweiterten herausfordernden (+0) *Heilen*-Wurf** ablegst, bei dem der SL die nötigen EG festlegt (üblicherweise 5-10), gemäß der Komplexität der Behandlung. Dies verursacht pro Wurf den Verlust von 1W10 LP und 1 *Blutend*-Zustand, was bedeutet, dass es bei chirurgischen Eingriffen eine hohe Chance gibt, den Patienten zu töten, wenn man nicht vorsichtig ist. Nach der Operation muss der Patient einen **durchschnittlichen (+20) Ausdauer-Wurf** bestehen, oder er erhält eine *leichte Infektion* (siehe Seite 187)

Distanzschütze
Maximum: 4
Würfe: *Fernkampf* (lange und extreme Reichweite)
Bezüglich deiner Schießkünste ist die Distanz kaum noch von Belang, denn du triffst ferne Ziele ebenso leicht wie nahe. Du erhältst keine Abzüge für Schüsse über lange Reichweite und nur die Hälfte der Abzüge bei Schüssen über extreme Reichweite.

Doppelzüngig
Maximum: Charisma-Bonus
Würfe: *Charme*-Würfe beim Lügen
Du vermischst Wahrheit und Lügen, als gäbe es keinen Unterschied zwischen ihnen, und mit solchem Geschick, dass es Ranald dem Gaunergott zur Ehre gereichen würde. Wenn du *Charme* nutzt, um zu lügen, dürfen Zuhörer nicht bei einem Vergleichenden Wurf auf ihre *Intuition* würfeln, um festzustellen, ob das etwas verdächtig klingt, was du da erzählst.

Einnehmendes Wesen
Maximum: 1
Auf deinen Anfangswert für das Attribut Charisma erhältst du einen permanenten Bonus von +5, der nicht bezüglich deiner Steigerungen zählt.

Eiserner Wille
Maximum: Willenskraft-Bonus
Würfe: *Besonnenheits*-Würfe gegen *Einschüchtern*
Du hast einen unbezwingbaren Willen und würdest niemals willentlich klein beigeben. Die Verwendung von *Einschüchtern* verursacht keine *Angst* in dir und wird dich nicht daran hindern, denen zu widersprechen, die dich einschüchtern wollen.

Entschlossen
Maximum: Stärke-Bonus
Du wirfst dich beim Angriff mit grimmiger Entschlossenheit auf den Feind. Addiere bei *Sturmangriffen* deine Stufe in *Entschlossen* zu deinem Stärke-Bonus.

Entwaffnen
Maximum: Initiative-Bonus
Würfe: *Nahkampf*-Würfe zum Einsatz dieses Talentes
Du bist dazu imstande, Gegner mit einer kunstvollen Drehung des Handgelenkes oder einem wohlgezielten Hieb zur Hand zu entwaffnen. Für diese Handlung wird ein **Vergleichender *Kampfgeschick/Kampfgeschick*-Wurf** durchgeführt. Wenn du gewinnst, verliert dein Gegner eine einzelne gerade verwendete Waffe, welche 1W10 Fuß (je circa 30 cm) weit in eine zufällige Richtung fliegt (eventuell mit weiteren Folgen nach Wahl des SL). Wenn du mit 2 EG gewinnst, dann kannst du dir aus-

suchen, wie weit die Waffe fliegt, statt dies auszuwürfeln; wenn du mit 4 EG gewinnst, kannst du dir auch noch die Richtung aussuchen. Wenn du mit 6 EG oder sogar mehr gewinnst, kannst du dem Gegner die Waffe abnehmen oder sie gleichsam aus der Luft pflücken, sofern du über eine freie Hand verfügst. Das Talent hat keine Wirkung, wenn der Gegner keine Waffe führt oder eine größere als du besitzt (siehe Seite 339).

Erfahrener Reisender

Maximum: Intelligenz-Bonus
Würfe: Jeder *Wissens*-Wurf bezüglich örtlicher Details
Du bist mit neugierigem Blick unterwegs und weitgereist, wodurch du alle Arten lokaler Informationen aufgeschnappt hast. Fügt jeder Karriere, in die du wechselst, die Fähigkeit *Wissen (Ort/Region)* hinzu. Wenn sich diese bereits in der entsprechenden Karriere befindet, kannst du die Fähigkeit erneut mit jeweils anderer Spezialisierung (wie zum Beispiel Altdorf, Vorbergland oder Übersreik) für jeweils für 5 EP weniger pro Steigerung erwerben.

Etikette (soziale Gruppe)

Maximum: Charisma-Bonus
Würfe: *Charme* und *Klatsch* innerhalb der sozialen Gruppe
Du fügst dich perfekt in eine bestimmte soziale Gruppe ein, solange du entsprechend angezogen bist und dich entsprechend verhältst. Beispiele für soziale Gruppen wären: Adelige, Gelehrte, Gildenmitglieder, Gläubige, Dienstboten, Kriminelle und Soldaten. Wenn du nicht über dieses Talent verfügst, werden jene, die es besitzen, merken, dass du dich im entsprechenden Umfeld unsicher oder gar unwohl fühlst. Dies ist normalerweise etwas, dass sich im Rollenspiel widerspiegelt, doch der SL kann auch entscheiden, dass es modifizierend auf Charisma-Würfe wirkt.

Fachwissen (Wissen)

Maximum: Intelligenz-Bonus
Würfe: *Wissen (zugehöriges Wissen)*
Du bist äußerst gebildet und hast in einem speziellen Fachbereich ein geradezu außergewöhnliches Maß an Wissen. Wenn es um deinen spezifischen Fachbereich geht, dann erhältst du stets eine deiner Stufe in *Fachwissen* entsprechende Anzahl an korrekten Informationen, ohne auf *Wissen* würfeln zu müssen. Ein entsprechender *Wissens*-Wurf kann dir natürlich noch weitere Informationen verschaffen, je nach Festlegung des SL.

Fallensteller

Maximum: Initiative-Bonus
Würfe: *Wahrnehmungs*-Würfe zum Entdecken von Fallen und *Fallenstellen*
Du bist darin geübt, Fallen zu entdecken und zu verwenden. Du kannst einen *Wahrnehmungs*-Wurf durchführen, um Fallen automatisch zu finden, ohne den SL vorab darüber informieren zu müssen; der SL wird es möglicherweise bevorzugen, einige dieser Würfe verdeckt für dich durchzuführen.

Feldscher

Maximum: Intelligenz-Bonus
Würfe: *Heilen* während Kampfrunden
Du bist daran gewöhnt, Verletzungen schnell behandeln zu müssen. Wenn dir bei der Verwendung von Verbänden ein *Heilen*-Wurf misslingt, darfst du die Zahlen vertauschen, wenn dies zu einem Erfolg führt. Wenn du dies tust, kannst du jedoch nie mehr als +1 EG erreichen, da du dich auf die Geschwindigkeit konzentrierst, nicht auf die Sorgfalt.

Finte

Maximum: Kampfgeschick-Bonus
Würfe: *Nahkampf (Fechten)* bei Finten
Du hast trainiert, im Nahkampf Scheinangriffe durchzuführen, die deinen Gegner in die Irre führen. Du darfst als Handlung eine Finte wählen, wenn du gegen einen Gegner kämpfst, der eine Waffe verwendet. Dies wird als **Vergleichender *Nahkampf (Fechten)/ Nahkampf*-Wurf** abgehandelt. Wenn du gewinnst und den gleichen Gegner vor dem Ende deines nächsten Zuges attackierst, darfst du die EG deiner Finte zu deinem Angriffswurf addieren.

Fischer

Maximum: Initiative-Bonus
Würfe: Jeder Wurf, bei dem es ums Fischen geht
Du bist ein überaus fähiger Fischer und kennst stets den besten Weg, Fische zu fangen. Sofern ein Gewässer verfügbar ist, das groß genug ist, wird davon ausgegangen, dass du automatisch genug Fisch fängst, um dich selbst und eine zusätzliche Person pro Stufe in *Fischer* zu versorgen, sofern du mindestens eine Stunde mit Schnur und Haken etc. verbracht hast. Du kannst zusätzlich noch mehr Fische fangen, indem du die normalen Regeln für *Jagen und Fischen* nutzt (siehe Seite 130).

Flagellant

Maximum: Widerstands-Bonus
Würfe: Jeder Wurf zum Widerstehen gegen die Mächte der Verderbnis
Du hast deinen Schmerz in den Dienst deines Gottes gestellt. An jedem Tag musst du dich eine halbe Glocke (eine halbe Stunde) geißeln und beten, wobei du eine Anzahl von LP verlierst, die deiner Stufe im Talent *Flagellant* entsprechen. Bis du das nächste Mal schläfst, hast du das Talent *Raserei* und kannst dich sofort ohne einen Wurf in *Raserei* versetzen.

Das Talent *Raserei* wird zur Talent-Liste jeder Karriere hinzugefügt, in der du bist. Sollte es dir nicht gelingen, dich an einem Tag zu geißeln, oder solltest du es zulassen, dass dein gegeißeltes Fleisch geheilt wird, darfst du weder Zähigkeit noch Mut ausgeben, bis du dich wieder geißeln konntest.

Fliehen

Maximum: Gewandtheits-Bonus
Würfe: *Athletik* bei der *Flucht*
Wenn es um dein Leben geht, bist du zu erstaunlichen Geschwindigkeiten in der Lage. Dein Bewegungs-Wert gilt als um 1 höher, wenn du auf der *Flucht* bist (siehe Seite 165).

Flinke Finger

Maximum: Geschicklichkeits-Bonus
Würfe: *Fingerfertigkeit* und *Nahkampf (Waffenlos)* zum Berühren eines Gegners
Du kannst deine Hände mit überraschender Geschwindigkeit bewegen. Umstehende dürfen nicht passiv auf *Wahrnehmung* würfeln, um mitzubekommen, dass du *Fingerfertigkeit* einsetzt; stattdessen würfeln sie mit ihrer *Wahrnehmung* einen Vergleichenden Wurf gegen deine *Fingerfertigkeit*, allerdings nur, wenn sie ganz bewusst darauf achten und deine Bewegungen erwarten. Außerdem erhältst du pro Stufe, die du in diesem Talent hast, +10 auf *Nahkampf (Waffenlos)*, wenn es bei dem Wurf um bloßes Berühren eines Feindes geht.

Flinkes Ausweichen

Maximum: Gewandtheits-Bonus
Würfe: *Ausweichen*-Würfe zum Einsatz dieses Talentes
Du bist gut darin, genau dort zu sein, wo die Waffen des Gegners gerade nicht sind. Wenn du *Ausweichen* nutzt um dich gegen eine Attacke zu verteidigen und den Vergleichenden Wurf gewinnst, dann darfst du dich beim *Ausweichen* bis zu zwei Meter weit bewegen und giltst nicht länger als *gebunden*. Keiner deiner Gegner erhält eine freie Attacke, wenn du dies tust.

Flusskundig
Maximum: Initiative-Bonus
Würfe: Jeder *Wissens*-Wurf, bei dem es um Flüsse geht
Du kennst jeden Kniff und Trick beim Befahren gefährlicher Flüsse, daher musst du nicht für das Befahren gefährlicher Flussabschnitte würfeln, solange die Schwierigkeit dabei nicht -10 oder niedriger ist. Oberhalb davon bestehst du jeden Wurf automatisch. Wenn du zudem die für den betreffenden Ort relevante Fähigkeit *Wissen (Ort/Region)* besitzt, dann musst du an diesem Ort niemals für das Befahren gefährlicher Passagen würfeln, da du dieses Gebiet so gut wie deine Westentasche kennst.

Freikletterer
Maximum: Stärke-Bonus
Würfe: *Klettern*
Du bist ein außerordentlich guter Kletterer. Du kannst selbst unüberwindlich scheinende Strukturen versuchen zu erklettern, seien es steile Befestigungen, Eiswände, glatt verputzte Mauern und Ähnliches, und du ignorierst dabei jedweden Abzug bei *Klettern*-Würfen, der sich aus der Beschaffenheit der entsprechenden Oberfläche ergibt.

Furchtlosigkeit (Feind)
Maximum: Willenskraft-Bonus
Würfe: *Besonnenheit* bei Vergleichenden Würfen gegen *Angst*, *Einschüchtern* und *Entsetzen* deines Feindes
Du bist entweder so tapfer oder so wahnsinnig, dass die Furcht vor bestimmten Feinden kaum mehr als eine ferne Erinnerung für dich ist. Wenn dir ein einzelner **durchschnittlicher (+0) *Besonnenheits*-Wurf** gelingt, darfst du während einer Begegnung alle von diesem Feind ausgehenden Effekte von *Angst*, *Einschüchtern* und *Entsetzen* ignorieren. Typische Feinde sind unter anderem Banditen, Grünhäute, Hexer, Tiermenschen, Vampire und Wächter.

Gebieterisch
Maximum: Charisma-Bonus
Würfe: *Anführen*
Deine Präsenz erfüllt andere mit Ehrfurcht und Verehrung. Die Aura deiner Autorität ist so enorm, dass Personen mit geringerem Status bei deinen *Anführen*-Würfen keinen Vergleichenden Wurf mit ihrer Willenskraft durchführen dürfen. Bei Feinden ist es zwar nicht wahrscheinlicher, dass sie dich respektieren und dir gehorchen, aber das gemeine Volk stellt sich nur selten gegen dich.

Geborener Krieger
Maximum: 1
Auf deinen Anfangswert für das Attribut Kampfgeschick erhältst du einen permanenten Bonus von +5, der nicht bezüglich deiner Steigerungen zählt.

Gedrillt
Maximum: Kampfgeschick-Bonus
Würfe: *Nahkampf*-Würfe, während man Seite an Seite mit einem Verbündeten mit *Gedrillt* steht
Du wurdest darauf trainiert, Schulter an Schulter mit anderen Soldaten zu kämpfen und in der Schlachtreihe aufeinander aufzupassen. Wenn ein Gegner dafür sorgt, dass du Vorteile verlierst, während du neben einem aktiven Verbündeten mit dem Talent *Gedrillt* stehst, behältst du eine verlorenen Vorteil für jede Stufe, die du in *Gedrillt* hast.

Gegenangriff
Maximum: Initiative-Bonus
Würfe: Initiative-Würfe im Zusammenhang mit diesem Talent
Deine extreme Reaktionsfähigkeit ließ dich schon viele Gegner fällen, ehe diese überhaupt ihre Klingen gegen dich richten konnten. Wenn du Ziel eines *Sturmangriffes* bist, kannst du mit einem **herausfordernden (+0) Initiative-Wurf** versuchen, sofort eine Freie Attacke außerhalb der normalen Initiative-Reihenfolge zu erhalten. Diese Attacke wird mit der Waffe abgehandelt, die du in deiner dominanten Hand hältst. Du kannst pro Runde so viele *Gegenangriffe* durchführen, wie du Stufen in diesem Talent hast, allerdings immer nur einen einzigen gegen jedes Individuum, das dich mit einem *Sturmangriff* angeht.

Geheime Identität
Maximum: Intelligenz-Bonus
Würfe: *Unterhalten (Schauspielerei)*-Würfe zur Verkörperung deiner geheimen Identitäten
Du hältst eine geheime Identität aufrecht, die dich reicher oder vielleicht auch ärmer erscheinen lässt, als du tatsächlich bist. Mit der Zustimmung des SL wählst du eine einzelne Karriere. Solange du entsprechend gewandet bist, darfst du statt des eigenen Status den Status der Karriere verwenden, als deren Angehöriger du dich ausgibst, und wenn es um die Modifikation von Charisma-Würfen geht, sogar das Talent *Kriminell* ignorieren. Allerdings erfordert das Aufrechterhalten dieser Identität *Unterhalten (Schauspielerei)*-Würfe wenn du Leuten begegnest, die deine Täuschung durchschauen könnten. Du darfst für jede Stufe in diesem Talent eine neue *Geheime Identität* erschaffen.

Genügsam
Maximum: Widerstands-Bonus
Würfe: *Ausdauer*-Würfe, um Hunger zu widerstehen
Du weißt, wie du mit wenig auskommst, und bist daran gewöhnt, entbehrungsreiche Zeiten zu überleben. Du kannst ohne negative Effekte (außer *wirklich* großem Hunger) mit der Hälfte der eigentlich notwendigen Nahrung auskommen und musst nur alle 3 Tage auf *Verhungern* würfeln, nicht alle 2 (siehe Seite 181).

Gerissenheit
Maximum: 1
Auf deinen Anfangswert für das Attribut Intelligenz erhältst du einen permanenten Bonus von +5, der nicht bezüglich deiner Steigerungen zählt.

Geschickte Finger
Maximum: 1
Auf deinen Anfangswert für das Attribut Geschicklichkeit erhältst du einen permanenten Bonus von +5, der nicht bezüglich deiner Steigerungen zählt.

Gesellig
Maximum: Charisma-Bonus
Würfe: *Klatsch*-Würfe mit Reisenden
Du magst es sehr, mit Leuten zu plaudern, und recht offensichtlich scheinen auch sie dies zu mögen. Du darfst bei jedem misslungenen *Klatsch*-Wurf die Zahlen vertauschen, wenn dies zu einem Erfolg führt.

Gespür für Ärger
Maximum: Initiative-Bonus
Würfe: Jeder Wurf zum Entdecken von Leuten, die auf Ärger aus sind
Du bist daran gewöhnt in Ärger zu geraten und auch wieder aus diesem herauszukommen. Du darfst mit einem Initiative-Wurf versuchen, jene zu entdecken, die auf Ärger aus sind oder dir Böses wollen, selbst wenn dafür eigentlich kein Wurf erlaubt wäre (zum Beispiel wegen eines Talentes oder Zaubers). Dieser Wurf wird vermutlich als Vergleichender Wurf durchgeführt, sofern die Gegenseite sich verbirgt, und meist wird der SL diesen Wurf für dich ausführen, verdeckt oder sogar insgeheim, damit du nicht indirekt vorgewarnt wirst, falls er fehlschlägt. Wenn irgendwelche Leute, die auf Ärger aus waren, einen Kampf beginnen, darfst du jeden *Überrascht*-Zustand ignorieren, den sie normalerweise auslösen würden.

Glückspilz
Maximum: Charisma-Bonus
Man sagt, dass Ranald gelächelt habe, als du geboren wurdest. Deine maximalen Glückspunkte entsprechen nun deinen aktuellen Schicksalspunkten zuzüglich der Stufe, die du in diesem Talent hast.

Guter Schwimmer
Maximum: Stärke-Bonus
Würfe: *Schwimmen*
Du bist ein außergewöhnlich guter Schwimmer und kannst den Atem unter Wasser sehr lange anhalten. Wenn es um das Anhalten des Atems geht, bekommst du einen Bonus in Höhe deiner Stufe in *Guter Schwimmer* auf deinen Widerstands-Bonus.

Gut vorbereitet
Maximum: Initiative-Bonus
Du bist darin geübt, vorherzuahnen, was du und andere brauchen werden. Für eine deiner Stufe in diesem Talent entsprechende Anzahl von Malen pro Spielabend kannst du das in der jeweiligen Situation benötigte Utensil aus dem Rucksack (oder Ähnlichem) ziehen, solange es eine Traglast von 0 hat, kürzlich bei einer Gelegenheit besorgt worden sein könnte und es nach gesundem Menschenverstand nicht zu teuer war. Das könnte alles sein, von einer Flasche Schnaps, die einem verwundeten Kameraden guttun soll, bis zu einer kleinen Trillerpfeife, die ein naher Schausteller gerade dringend für seine Darbietung gebrauchen könnte. Wann immer du diese Fähigkeit einsetzt, musst du die Kosten des fraglichen Utensils sogleich aus deiner Börse begleichen, was das Geld darstellt, das du zuvor dafür ausgegeben hast.

Halbweltgröße
Maximum: 1
Du hast dir eine gewisse Respektabilität verdient, trotz deiner zwielichtigen Geschäfte. Du kannst den Statusverlust durch das Talent *Kriminell* ignorieren.

Handwerksgeschick (Beruf)
Maximum: Geschicklichkeits-Bonus
Würfe: *Beruf (Beruf)*
Du hast wahres kreatives Talent. Dieses Talent fügt jeder Karriere, in die du wechselst, die entsprechende *Berufs*-Fähigkeit hinzu. Wenn sich diese bereits in der entsprechenden Karriere befindet, kannst du die zugehörige *Berufs*-Fähigkeit stattdessen für 5 EP weniger pro Steigerung verbessern.

Hart im Nehmen
Maximum: Widerstands-Bonus
Du bist zäh wie altes Leder und kannst extrem viel einstecken. Du reduzierst jeden Schaden, den du erleidest, um deine Stufe im Talent *Hart im Nehmen*, selbst wenn dieser Schaden normalerweise nicht reduziert werden kann, verlierst dabei aber noch immer ein Minimum von 1 LP pro Schadensquelle.

Hass (Gruppe)
Maximum: Willenskraft-Bonus
Würfe: Willenskraft (bei Würfen gegen die verhasste Gruppe)
Du wirst vom Hass auf irgendetwas in der Alten Welt verzehrt, wie auf Seite 190 beschrieben. Jedes Mal, wenn du dieses Talent erwirbst, kommt Hass auf eine neue Gruppe dazu. Beispiele für Gruppen sind: Banditen, Grünhäute, Hexer, Monster, Sigmariten, Tiermenschen oder Untote.

Heilige Visionen
Maximum: Initiative-Bonus
Würfe: *Intuitions*-Würfe auf heiligem Boden
Du siehst überall um dich herum deutlich das Wirken der Götter. Sobald du heiligen Boden betrittst, spürst du dies und darfst dann einen *Intuitions*-Wurf ablegen, um Visionen zu empfangen (häufig uneindeutig und gemäß den Paradigmen deines Kultes und deines Glaubens gefärbt), die den Ort und seine Umgebung betreffen, sollten sich dort Dinge von Bedeutung ereignet haben.

Heiliger Hass
Maximum: Charisma-Bonus
Deine Gebete sind vom Hass auf jene befeuert, die du für ketzerische Feinde hältst. Für jede Stufe in diesem Talent richtest du mit Wundern +1 Schaden an.

Hexer
Maximum: Willenskraft-Bonus
Du hast durch Ausprobieren herausgefunden, wie man Zauber wirkt. Füge jeder Karriere, in die du wechselst, die Fähigkeit S*prache (Magick)* hinzu. Wenn sich diese bereits in der entsprechenden Karriere befindet, kannst du die Fähigkeit stattdessen für 5 EP weniger pro Steigerung verbessern. Des Weiteren kannst du einen Zähigkeitspunkt dafür ausgeben, um sofort irgendeinen beliebigen Zauber zu wirken, als wäre er ein Zauber deiner Arkanen Lehre. Du prägst dir diesen Zauber damit auch für 0 EP ein, als wäre er ein Zauber deiner Arkanen Lehre. Du darfst dies eine deiner Stufe in diesem Talent entsprechende Anzahl von Malen tun.

Imitator
Maximum: Initiative-Bonus
Würfe: *Unterhalten (Schauspielerei)*-Würfe, wenn Akzente wichtig sind
Du hast ein gutes Ohr für Akzente und Dialekte und kannst diese gut nachmachen. Wenn du einen Tag lang mit einem Akzent zu tun hast, dann kannst du diesen nach einem erfolgreichen Initiative-Wurf nachahmen (der einmal pro Tag abgelegt werden darf). Sobald du diesen Wurf einmal geschafft hast, kannst du den Akzent dauerhaft nachahmen – und zwar so gut, dass du sogar Einheimische täuschen kannst.

Inspirierend
Maximum: Charisma-Bonus
Würfe: *Anführen*-Würfe im Krieg
Deine mitreißenden Worte und Apelle können ganze Schlachten herumreißen. Nutze die folgende Tabelle, um zu bestimmen, wie viele Leute du mit deiner Fähigkeit *Anführen* (siehe Seite 119) beeinflussen kannst, wenn du im Krieg bist.

Beispiel: *Äbtissin Brigitte van der Hoogenbands Kloster wird von Grünhäuten angegriffen und die Lage sieht finster aus. Also entscheidet sie sich, die Moral der Soldaten mit einem* Anführen*-Wurf zu stärken, was ihnen +10 auf alle Würfe für Psychologie gewähren würde. Bei ihrem* Anführen*-Wurf schafft sie 3 EG. Da sie einen Charisma-Bonus von 6 hat und ihren Charisma-Bonus + EG Soldaten beeinflussten kann, kann sie die Moral von 9 Soldaten stärken. Allerdings hat sie auch* Inspirierend *mit einer Talent-Stufe von 3, was einen Multiplikator von 20 bedeutet. Das führt dazu, dass sich 180 Soldaten ein Herz fassen, als sie ihnen „HALTET DIE LINIE!" zuruft.*

Talent-Stufe	Anzahl der beeinflussten Soldaten
1	Normale Anzahl x 5
2	Normale Anzahl x 10
3	Normale Anzahl x 20
4	Normale Anzahl x 50
5	Normale Anzahl x 100
6	Normale Anzahl x 200
7	Normale Anzahl x 500
8	Normale Anzahl x 1000
9	Alle, die deine inspirierende Stimme hören können

Instinktive Aussprache
Maximum: Initiative-Bonus
Würfe: *Sprache (Magick)* beim Zaubern
Du verfügst über ein instinktives Verständnis der Sprache Magick und bist dazu imstande, selbst die komplexesten Formeln wiederholt wiederzugeben, ohne Fehler zu machen. Du erleidest keinen *Kontrollverlust*, wenn du bei einem erfolgreichen *Sprache-(Magick)*-Wurf einen Pasch würfelst.

Intrigant
Maximum: Intelligenz-Bonus
Würfe: Intelligenz-Würfe bei der Nutzung dieses Talentes
Du bist politisch höchst geschickt und vermutest hinter jeder Ecke Verschwörungen. Einmal pro Spielabend kannst du dem SL eine einzelne Frage bezüglich der politischen Situation oder des Beziehungsgeflechts innerhalb einer sozialen Gruppe stellen; der SL führt dann einen verdeckten Intelligenz-Wurf durch und teilt dir deine Beobachtungen mit, orientiert an den erzielten EG.

Kampfrausch
Maximum: Willenskraft-Bonus
Würfe: *Nahkampf*-Würfe in *Raserei*
Du bist gut darin, deine *Raserei* im Kampf unter Kontrolle zu halten. Du kannst deine *Raserei* am Ende der Runde beenden, wenn dir ein *Besonnenheits*-Wurf gelingt.

Kampfreflexe
Maximum: Initiative-Bonus
Du reagierst blitzschnell. Addiere für jede Stufe in diesem Talent 10 zu deiner Initiative, wenn es um die Bestimmung der Kampf-Initiative geht.

Kampfsinn
Maximum: Initiative-Bonus
Würfe: *Wahrnehmung* im Nahkampf
Du bist daran gewöhnt ständig das Schlachtfeld im Auge zu behalten und rasche Entscheidungen zu treffen, sobald sich die Lage irgendwie ändert. Wenn dir ein **herausfordernder (+0) *Wahrnehmungs*-Wurf** gelingt, kannst du Überraschungen ignorieren, wobei der Wurf ganz normal gemäß den Umständen modifiziert wird.

Kampfzauberer
Maximum: 1
Du wurdest darin ausgebildet, Magie auch inmitten des wildesten Kampfgetümmels zu wirken. Bei deinem Zug darfst du als Freie Handlung einen einzelnen Zauber mit einem Zauberwert von 5 oder weniger wirken, ohne dafür deine Handlung verwenden zu müssen. Wenn du dies tust, kannst du bei diesem Zug keinen weiteren Zauber wirken.

Kartenkünstler
Maximum: Intelligenz-Bonus
Würfe: *Glückspiel* und *Fingerfertigkeit* bei Kartenspielen
Du bist sehr gut darin, Kartenspiele zu spielen und dabei zu gewinnen, wobei deine Methoden möglicherweise auch ein wenig das Mogeln beinhalten. Wenn dir bei einem Kartenspiel ein erfolgreicher *Glücksspiel*- oder *Fingerfertigkeits*-Wurf gelungen ist, dann kannst du entweder die erwürfelten EG verwenden oder die Zahl, die mit dem Würfel für die Einerstelle gefallen ist. Bei einem erfolgreichen Wurf von 28 wären Letzteres also +8 EG. Wenn ihr ein echtes Kartenspiel benutzt, um das im Spiel darzustellen, dann bekommst du jedes Mal, wenn du Karten erhältst, eine deiner Stufe in *Kartenkünstler* entsprechende Zahl zusätzlicher Karten, wobei du danach so viele Karten ablegen musst, bis du wieder die richtige Anzahl auf der Hand hast.

Katzenfüßig
Maximum: Gewandtheits-Bonus
Würfe: *Athletik*, wenn du fällst
Du bist so behände wie eine Katze und hast auch deren Gespür für Balance, weshalb du viel tiefer als andere fallen kannst, ohne Schaden zu nehmen. Wann immer du fällst, führst du einen *Athletik*-Wurf durch. Ist dieser erfolgreich, reduzierst du bei der Berechnung des Schadens durch den Sturz die gefallene Distanz um 1 Meter, +1 zusätzlichen Meter pro EG.

Klingenschlag
Maximum: Kampfgeschick-Bonus
Würfe: Kampfgeschick-Würfe für einen *Klingenschlag*
Du hast schnelle, kontrollierte Schläge nach der Waffe des Gegners trainiert, um die Deckung durchbrechen zu können oder Attacken abzulenken. Als Handlung kannst du vor dem Würfeln *Klingenschlag* wählen. Führe einen *Kampfgeschick*-Wurf durch; wenn du Erfolg hast, verliert der Gegner 1 Vorteil, sowie 1 weiteren Vorteil pro EG, den du erreicht hast. Dieser Wurf ist kein Vergleichender Wurf. Das Talent hat keine Wirkung, wenn der Gegner keine Waffe führt oder eine größere als du besitzt (siehe Seite 339).

Kriminell
Maximum: Keines
Du bist ein aktiver Krimineller, der seinen Lebensunterhalt aus illegalen Quellen bezieht, und dies ist durchaus etwas, auf das du stolz bist. Was deine Einkünfte betrifft, sei es durch *Geld verdienen* oder eine *Einnahmen*-Unternehmung, verwendest du zusätzlich die folgende Tabelle:

Karriere-Stufe	Bonus-Geld pro Stufe des Talentes
1	+2W10 Messinggroschen
2	+1W10 Silberschillinge
3	+2W10 Silberschillinge
4	+1 Goldkrone

Wegen deiner offensichtlichen Kriminalität behandeln dich andere, als hättest du einen geringeren Status als sie, sofern sie nicht ebenfalls das Talent *Kriminell* besitzen. In diesem Fall gilt dein normaler Status. Vielleicht hast du Banden-Tätowierungen, siehst zwielichtig oder einfach nur etwas ungeschliffen aus – es ist deine Wahl, woran Fremde dich als Kriminellen erkennen. Die örtlichen Gesetzeshüter finden dich stets verdächtig und misstrauen dir, was immer schlimmer wird, je häufiger du dieses Talent erwirbst, wobei die genauen Folgen vom SL abhängen. Gesetzesbrecher ohne das Talent *Kriminell* erzielen zwar deutlich geringere Einkünfte, sind dafür aber unauffälliger und können ihren Status halten. Mit dem Einverständnis des SL kannst du EP ausgeben, um Stufen des Talents *Kriminell* wieder zu entfernen, was die gleichen EP-Kosten hat wie deren Erwerb.

Kühler Kopf
Maximum: 1
Auf deinen Anfangswert für das Attribut Willenskraft erhältst du einen Bonus von +5, der nicht bezüglich deiner Steigerungen zählt.

Künstlerisch
Maximum: Geschicklichkeits-Bonus
Würfe: *Kunst*
Du besitzt ein natürliches Talent für Künstlerisches und kannst mit nichts als etwas Zeit und geeignetem Material präzise Skizzen erstellen. Diese Befähigung kann im Spiel vielerlei Anwendung finden, zum Beispiel wenn du ein präzises Fahndungsbild skizzieren oder akkurate Darstellungen in einem Reisejournal gestalten möchtest, wobei die Festlegung der sich daraus ergebenden Vorteile beim SL liegt. Zudem fügt dieses Talent jeder Karriere, in die du wechselst, die Fähigkeit *Kunst (1 nach Wahl)* hinzu. Wenn sich bereits eine *Kunst*-Fähigkeit in der entsprechenden Karriere befindet, kannst du die entsprechende *Kunst*-Fähigkeit stattdessen für 5 EP weniger pro Steigerung verbessern.

Kunstreiter
Maximum: Gewandtheits-Bonus
Würfe: *Ausweichen*-Würfe auf dem Pferderücken und *Reiten* (Pferd)
Du bist im Sattel zu beeindruckender Beweglichkeit imstande. Du kannst *Ausweichen* und jede deiner *Artistik*-Fähigkeiten auf dem Sattel einsetzen, ohne dafür Abzüge zu bekommen. Des Weiteren kannst du, wenn du beritten bist, deine Bewegungsaktion am Anfang der Runde statt erst in deinem Zug durchführen.

Leichtfüßigkeit
Maximum: 1
Du erhältst +1 auf dein Attribut Bewegung.

Leidenschaftlicher Eifer
Maximum: Charisma-Bonus
Würfe: *Charme*, wenn du über deine Sache sprichst
Wenn du über deine Sache, dein Ziel oder deinen Glauben sprichst, dann sind deine Worte von Leidenschaft und mitreißendem Eifer erfüllt. Du darfst zur Berechnung der Zahl der Leute, die du durch *Rhetorik* (siehe Seite 142) beeinflussen kannst, dein Charisma verdoppeln, wenn du über deine Sache sprichst.

Lesen & Schreiben
Maximum: 1
Du bist einer der Wenigen in der Alten Welt, die keine Analphabeten sind. Es wird davon ausgegangen, dass du jede Sprache lesen und schreiben kannst, die du als *Sprache* besitzt (sofern sie eine Schriftform hat).

Lippenlesen
Maximum: Initiative-Bonus
Würfe: *Wahrnehmungs*-Würfe, die dieses Talent betreffen
Du kannst verstehen, was Leute sagen, indem du einfach nur ihre Lippen beobachtest; du musst sie nicht hören können. Wenn du einen freien Blick zur unteren Gesichtshälfte des Sprechenden hast, kannst du mit einem *Wahrnehmungs*-Wurf versuchen zu verstehen, was er sagt.

Lotse
Maximum: Initiative-Bonus
Würfe: *Rudern*- und *Segeln*-Würfe beim Befahren unsicherer Gewässer
Du bist sehr erfahren darin, Schiffe und Boote durch gefährliche Gewässer zu leiten. Wenn dir ein Wurf zum Befahren gefährlicher Gewässer misslingt, darfst du die Zahlen vertauschen, wenn dies zu einem Erfolg führt. Wenn du dies tust, kannst du dabei jedoch nie mehr als 1 EG erzielen, da du die Gefahr erst im letzten Moment entdeckst.

Mächtiger Schlag
Maximum: Stärke-Bonus
Du weißt, wie man Gegner so richtig schwer erwischt. Du richtest mit Nahkampfwaffen zusätzlichen Schaden in Höhe deiner Stufe in *Mächtiger Schlag* an.

Magiegespür
Maximum: Initiative-Bonus
Würfe: *Intuitions*-Würfe zum Entdecken von Zauberern
Du bist dazu imstande, die Winde der Magie in anderen zu erspüren. Du kannst einen **durchschnittlichen (+20) *Intuitions*-Wurf** versuchen, wann immer du einem Zauberwirker begegnest. Bei einem Erfolg spürst du, dass das Ziel ein Zauberer ist. Wenn dir dabei ein *Verblüffender Erfolg (+6)* gelingt, kannst du sogar die höchste Spezialisierung, die das Ziel in *Kanalisieren* besitzt, erkennen.

Magieresistenz
Maximum: 1
Du bist resistent gegen Magie. Die EG jedes auf dich wirkenden Zaubers werden um 2 reduziert. Du kannst Willenskraft-Würfe vergleichend gegen auf dich wirkenden Zauber ausführen, genau so, als würdest du Sprache (Magick) einsetzen, um einen Gegenzauber zu wirken (siehe Seite 237). Des Weiteren kannst du niemals die Talente *Anrufung*, *Arkane Magie*, *Hexer*, *Niedere Magie* oder *Segen* lernen.

Magnum Opus
Maximum: Keines
Du bist im Feld deiner Expertise ein unbestrittener Meister und dazu imstande, Werke von so unglaublicher Komplexität zu erschaffen, dass andere sich nur zurücksinken lassen können, um dein Genie zu bewundern. Jedes Mal, wenn du dieses Talent erwirbst, kannst du mit einer deiner *Berufs*- oder *Kunst*-Fähigkeiten ein einzelnes, außergewöhnliches Meisterwerk erschaffen. Dieses Werk ist ohnegleichen und ein einzigartiges Stück, das Boni nach Wahl des SL gewährt, meist bei Charisma-Würfen gegenüber jenen, die dein außergewöhnliches Werk bewundern konnten. Wenn du das Werk verkaufst, bringt es mindestens das Zehnfache seines normalen Wertes, manchmal sogar noch deutlich mehr als das.

Meisterhandwerker (Beruf)
Maximum: Geschicklichkeits-Bonus
Würfe: Bei jedem entsprechenden Erweiterten *Beruf*-Wurf
Du bist in deiner *Berufs*-Fähigkeit außergewöhnlich begabt. Du kannst die EG, die du bei einem Erweiterten Wurf auf deine *Berufs*-Fähigkeit benötigst, um die Stufe reduzieren, die du im entsprechenden *Meisterhandwerker*-Talent hast.

Meisterkämpfer
Maximum: Gewandtheits-Bonus
Du hast jahrelange Kampferfahrung und diese erlaubt es dir, geringere Kämpfer in ihre Schranken zu weisen. Für jede Stufe in diesem Talent zählst du als eine Person mehr, wenn es darum geht zu ermitteln, wer in der Überzahl ist. Dieses Talent kommt nur dann zum Tragen, wenn du eigentlich in Unterzahl wärst. Mehr zu den Regeln für Überzahl erfährst du auf Seite 162.

Meisterredner
Maximum: Charisma-Bonus
Du bist darin geübt, die Massen zu bewegen. Du erhältst EG in Höhe deiner Stufe in *Meisterredner* auf *Charme*-Würfe, wenn du vor einer Menschgenmenge eine *Rede hältst*.

Meisterschütze
Maximum: 1
Auf deinen Anfangswert für das Attribut Ballistische Fertigkeit erhältst du einen permanenten Bonus von +5, der nicht bezüglich deiner Steigerungen zählt.

Messerstecher
Maximum: Geschicklichkeits-Bonus
Würfe: *Nahkampf* im *Handgemenge* oder zum Einleiten eines *Handgemenges*
Du bist darin geübt, im Kampf die direkte Nähe zum Gegner zu suchen und zu nutzen. Du erhältst keine Abzüge für den Kampf gegen einen Gegner, der eine längere Waffe als du verwendet. Des Weiteren erhältst du bei der Verwendung der optionalen Regeln für *Handgemenge* (siehe Seite 297) +10 auf Trefferwürfe gegen deinen Gegner.

Mitreißender Anführer
Maximum: Charisma-Bonus
Würfe: *Anführen*-Würfe im Krieg
Dein gestrenger Blick und deine inspirierenden Worte bringen deine Soldaten dazu, bis zum Ende zu kämpfen. Alle Untergebenen, die dich sehen können, dürfen bei einem einzelnen *Willenskraft*-Wurf pro Runde deine Stufe in *Mitreißender Anführer* zu ihren EG addieren. Dieser Bonus ist nicht kumulativ.

Nachtsicht
Maximum: Initiative-Bonus
Würfe: *Wahrnehmungs*-Würfe bei schlechten Lichtverhältnissen
Du kannst in natürlicher Dunkelheit gut sehen. Vorausgesetzt, dass es zumindest eine schwache Lichtquelle gibt (sei es Sternenlicht, Mondlicht oder Biolumineszenz), kannst du pro Stufe in *Nachtsicht* 20 Meter weit sehen. Zudem erhöht sich für dich die Beleuchtungsdistanz jeder Lichtquelle pro Stufe in *Nachtsicht* um 20 Meter.

Niedere Magie
Maximum: 1
Du besitzt die Fähigkeit, Magie zu wirken, und hast die einfachsten Grundtechniken zu ihrer Kontrolle gemeistert. Wenn du dieses Talent erwirbst, dann manifestiert es sich gemeinsam mit einer deinem Willenskraft-Bonus entsprechenden Anzahl von Zaubern der *Niederen Magie*, die du dir permanent einprägst. Weitere Niedere Zauber kannst du für folgende EP-Kosten erwerben:

Zahl der schon bekannten Niederen Zauber	EP-Kosten eines neuen Niederen Zaubers
Willenskraft-Bonus x 1	50 EP
Willenskraft-Bonus x 2	100 EP
Willenskraft-Bonus x 3	150 EP
Willenskraft-Bonus x 4	200 EP

… und so weiter

Wenn dein Willenskraft-Bonus 3 beträgt, dann erhältst du die ersten 3 Niederen Zauber mit dem Erwerb des Talentes. Der 4. kostet dich 50 EP, die nächsten 3 jeweils 100 EP und so weiter. Die vollständigen Regeln für das Erlernen neuer Zauber findest du in **Kapitel 8: Magie.**

Numismatiker
Maximum: Initiative-Bonus
Würfe: *Schätzen*-Würfe bei der Wertbestimmung von Münzen
Du bist sehr darin versiert, die verschiedenen Münzarten der Alten Welt zu unterscheiden und hast viel Erfahrung damit, ihren Wert zu bestimmen. Du kannst den echten Wert einer Münze aufgrund deines Fachwissens erkennen, ohne Würfeln zu müssen. Des Weiteren kannst du Fälschungen mit einem *Schätzen*-Standardwurf erkennen; dieser ist niemals vergleichend mit den EG des Fälschers.

Peitschenknallen
Maximum: Geschicklichkeits-Bonus
Würfe: *Fahren*- oder *Reiten*-Würfe bei der *Flucht* oder beim *Rennen*
Du weißt, wie aus deinen Tieren das Meiste herauszuholen ist. Wenn ein Tier, das du kontrollierst, auf der *Flucht* ist oder *rennt,* erhält es +1 Bewegung, wenn du die Peitsche benutzt.

Pharmazeut
Maximum: Intelligenz-Bonus
Würfe: *Beruf (Apotheker)*
Du bist in pharmakologischen Dingen äußerst begabt und sehr viel besser als andere darin, Pillen herzustellen, Tinkturen zu erstellen und Salben zu rühren. Wenn du *Beruf (Apotheker)* einsetzt, darfst du bei jedem misslungenen Wurf die Zahlen vertauschen, wenn dies zu einem Erfolg führt.

Präzisionsschütze
Maximum: 1
Du triffst den Gegner stets genau zwischen die Augen … oder wo du ihn auch immer zu treffen wünschst. Statt die Zahlen des Wurfes umzudrehen, um die Trefferzone zu ermitteln, darfst du dir beim Angriff mit einer Fernkampfwaffe die von dir getroffene Trefferzone einfach aussuchen.

Pulverschütze
Maximum: Geschicklichkeits-Bonus
Du kannst Schießpulverwaffen mit schlafwandlerischer Sicherheit nachladen. Addiere EG in Höhe deiner Stufe in *Pulverschütze* zu jedem Erweiterten Wurf zum Nachladen einer Schießpulverwaffe.

Rasender Angriff
Maximum: Gewandtheits-Bonus
Würfe: *Nahkampf* bei zusätzlichen Attacken
Deine Hiebe folgen einander so dicht, dass sie wie die Wut Ulrics auf den Gegner niederhageln. Wenn du einen Gegner im Nahkampf getroffen hast, kannst du einmal pro Runde sofort einen Vorteil ausgeben oder deine Bewegungsaktion opfern, um eine einzelne zusätzliche Attacke auszuführen (sofern du deine Bewegungsaktion noch hast).

Raserei
Maximum: 1
Du kannst in *Raserei* verfallen, wie auf Seite 190 beschrieben.

Raureiter
Maximum: Gewandtheits-Bonus
Würfe: *Reiten (Pferd)* im Kampf
Du sitzt selbst unter widrigsten Umständen stets fest im Sattel und weißt, wie du im Kampf das Beste aus deinem Reittier herausholst. Sofern du die entsprechende Fähigkeit *Reiten* besitzt, kannst du dein Reittier ohne einen *Reiten*-Wurf dazu bringen, eine Handlung auszuführen, nicht bloß eine Bewegungsaktion.

Redeschwall
Maximum: Charisma-Bonus
Würfe: *Charme* beim *Redeschwall*
Die Kunst dessen, was man im Nordland „den Mund aufmachen und den Bauch rumpeln lassen“ und im Ostland schlicht „Bullenscheiße kotzen“ nennt, umfasst schnelles, intensives und manchmal völlig zusammenhangloses Gerede, dessen einziger Zweck es ist, ein Ziel zu verunsichern und zu verwirren. Bei einem Redeschwall kommt die Fähigkeit *Charme* zum Einsatz, und zwar bei einem **Vergleichenden *Charme*/Intelligenz-Wurf**. Erfolg bedeutet, dass der Gegner den Zustand *Betäubt* erhält, mit +1 *Betäubt*-Zuständen pro EG. Ziele, die durch *Redeschwall Betäubt* wurden, können nichts tun, als dich verdattert anzustarren, während sie zu verstehen versuchen, was du da redest. Sobald der letzte *Betäubt*-Zustand abgeklungen ist, versteht das Ziel endlich, dass es da nichts zu verstehen gab und reagiert möglicherweise ungehalten, denn du hast bestenfalls seine Zeit verschwendet. Solltest du zwischendurch mit dem Reden aufhören, verliert das Ziel sogleich alle durch den *Redeschwall* verursachten *Betäubt*-Zustände. Generell kann man auf jede Person nur einmal pro Szene einreden, möglicherweise aber auch länger nicht, je nach Einschätzung des SL, denn das Ziel ist in der Folge gewarnt.

Reine Seele
Maximum: Willenskraft-Bonus
Deine Seele ist rein und den Einflüssen des Chaos gegenüber äußerst resistent. Du kannst zusätzliche Korrumpierungspunkte in Höhe deiner Stufe in diesem Talent erhalten, ehe du auf Korrumpierung würfeln musst.

Resistenz (Gefahr)
Maximum: Widerstands-Bonus
Würfe: Würfe gegen die entsprechende Gefahr
Deine gute Konstitution erlaubt es dir, einer bestimmten Gefahr leichter zu widerstehen. Du bestehst automatisch den ersten Wurf pro Spielabend zum Widerstand gegen die jeweilige Gefahr, sei es Magie, Gift, Krankheiten, Mutation etc. Sollte der EG wichtig sein, dann entspricht er für die Belange dieses Wurfes deinem Widerstands-Bonus.

Rhetorik
Maximum: Charisma-Bonus
Du bist ein begnadeter Redner und weißt, wie man Menschenmengen mitreißt. Nutze die folgende Tabelle, um zu bestimmen, wie viele Leute du mit deiner Fähigkeit *Charme* (siehe Seite 121) beeinflussen kannst, wenn du *Reden hältst*.

Talent-Stufe	Anzahl der beeinflussten Personen
1	Normale Anzahl x 5
2	Normale Anzahl x 10
3	Normale Anzahl x 20
4	Normale Anzahl x 50
5	Normale Anzahl x 100
6	Normale Anzahl x 200
7	Normale Anzahl x 500
8	Normale Anzahl x 1000
9	Alle, die deine goldene Stimme hören können

Richtungssinn
Maximum: Initiative-Bonus
Würfe: *Navigation*
Du hast ein instinktives Gefühl für Richtungen. Du weißt automatisch nach einem Blick auf die Sterne, Bäume oder irgendwelche anderen dir vertrauten Hinweise sofort, in welcher Richtung Norden ist.

Riposte
Maximum: Gewandtheits-Bonus
Würfe: *Nahkampf* bei der Verteidigung
Dass Angriff die beste Verteidigung ist, hast du wirklich verinnerlicht, und daher hast du trainiert, Angriffen mit blitzschnellen Gegenangriffen zu begegnen. Wenn deine Waffe die Qualität *Schnell* hat, dann kannst du Schaden verursachen, wenn du attackiert wurdest, ganz so, als wäre es deine Handlung. Du kannst pro Runde auf eine Anzahl von Attacken mit *Riposten* reagieren, die deiner Stufe in diesem Talent entspricht.

Robustheit
Maximum: Widerstands-Bonus
Du erhältst eine permanente Erhöhung deiner Lebenspunkte in Höhe deines Widerstands-Bonus. Wenn sich dein Widerstands-Bonus erhöht, erhöht sich auch die Anzahl der LP, die *Robustheit* gewährt.

Scharfer Sinn (Sinn)
Maximum: Initiative-Bonus
Würfe: *Wahrnehmung (Sinn)*
Einer deiner fünf Hauptsinne ist so hochentwickelt, dass dir Dinge auffallen, die anderen entgehen. Du kannst bei *Wahrnehmungs*-Würfen mit diesem Sinn normalerweise unbemerkbare Dinge wahrnehmen, je nach Vorgabe des SL. Das könnte zum Beispiel Folgendes sein: einen Adler sehen, der noch außerhalb der Sichtweite anderer ist, ein nahezu geruchloses Gift riechen, das Atmen einer stillstehenden Maus hinter einer Bretterwand hören, einen abgenutzten Buchstaben an einer Druckerpresse ertasten oder schmecken, das zwei Humpen Bier zwar von der gleichen Brauerei, aber aus unterschiedlichen Fässern stammen.

Scharfschütze
Maximum: 1
Du kannst mit außergewöhnlicher Treffsicherheit gezielte Schüsse abgeben. Daher ignorierst du alle negativen Modifikatoren der Schwierigkeit für *Fernkampf*-Würfe, die durch die Größe des Zieles entstehen.

Schatten
Maximum: Gewandtheits-Bonus
Würfe: Jeder Wurf zum *Beschatten*
Du bist darin geübt, Leute zu verfolgen, ohne gesehen zu werden. Du kannst die Regeln für *Beschatten* (siehe Seite 127) verwenden, ohne einen Kombinierten Wurf durchzuführen. Stattdessen würfelst du nur auf deine Fähigkeit *Wahrnehmung* oder deine Fähigkeit *Schleichen*, je nachdem, was besser ist.

Schildkämpfer
Maximum: Stärke-Bonus
Würfe: Jeder Wurf zur Verteidigung mit einem Schild
Du bist äußerst gut darin, deinen Schild im Kampf dazu zu verwenden, den Gegner auszumanövrieren und so in brenzligen Situationen die Oberhand zu behalten. Wenn du einen Schild zur Verteidigung benutzt, erhältst du, wenn du den Vergleichenden Wurf verlierst, Vorteile in Höhe deiner Stufe in *Schildkämpfer*.

Schlangenmensch
Maximum: Gewandtheits-Bonus
Würfe: *Artistik*- und Gewandtheits-Würfe, bei denen ein überbeweglicher Körper hilft
Du kannst deinen Körper auf geradezu unnatürlich anmutende Weise verdrehen und verbiegen. Dies erlaubt es dir, dich durch enge Löcher zu quetschen und deinen Körper in eigenartigster Weise zu verbiegen, was dir Vorteile nach Wahl des SL verschafft, in der Regel nach einem *Gewandtheits*-Wurf.

Schmeichler
Maximum: Charisma-Bonus
Würfe: Soziale Würfe zum Beeinflussen eines Vorgesetzten
Du weißt genau, was du wann zu sagen hast, um maximalen Einfluss auf deine Vorgesetzten zu nehmen. Wenn du erfolgreich eine soziale Fähigkeit einsetzt, um jemanden mit höherem Status-Rang zu beeinflussen, dann kannst du entweder die erwürfelten EG verwenden, oder die Zahl, die mit dem Würfel für die Einerstelle gefallen ist. Bei einem erfolgreichen Wurf von 46 wären Letztere also +6 EG.

Schmierer
Maximum: Charisma-Bonus
Würfe: *Bestechen*
Du bist ein Spezialist für Bestechungen. Pro Stufe, die du in diesem Talent hast, reduziert der SL die Grundsumme jeder Bestechung um 10% bis zu einem Minimum von 10% der ursprünglichen Summe.

Schmutzig kämpfen
Maximum: Kampfgeschick-Bonus
Würfe: *Nahkampf (Waffenlos)*
Dir wurden all die schmutzigen Tricks des unbewaffneten Kampfes beigebracht. Wenn du es möchtest, dann richtest du bei jedem erfolgreichen Treffer mit *Nahkampf (Waffenlos)* zusätzlich +1 Schaden pro Stufe in *Schmutzig kämpfen* an.

Anmerkung: Der Einsatz dieses Talents zählt in formalen Kämpfen grundsätzlich als Betrug.

Schneller Schütze
Maximum: Gewandtheits-Bonus
Würfe: *Fernkampf* beim Einsatz von *Schneller Schütze*
Wenn du eine geladene Fernkampfwaffe trägst, kannst du diese außerhalb der normalen Initiative-Reihenfolge einsetzen, ehe irgendeiner der anderen Kombattanten in der folgenden Runde reagieren kann. Den Trefferwurf führst du mit allen normalen Modifikatoren durch. *Schneller Schütze* einzusetzen kostet dich sowohl deine Handlung als auch deine Bewegungsaktion bei deinem folgenden Zug und diese gelten als bereits abgeschlossen, wenn du eigentlich am Zug bist. Wenn zwei oder mehr Charaktere *Schneller Schütze* einsetzen, schießt der zuerst, der die höchste Stufe in diesem Talent hat. Wenn irgendwelche Charaktere die gleiche Stufe in *Schneller Schütze* haben, schießen sie gleichzeitig und beide Schüsse werden gleichzeitig abgehandelt.

Schnelles Nachladen
Maximum: Geschicklichkeits-Bonus
Du kannst Fernkampfwaffen mit routinierter Sicherheit nachladen. Addiere EG in Höhe deiner Stufe in *Schnelles Nachladen* zu jedem Wurf zum Nachladen einer Fernkampfwaffe.

Schnellleser
Maximum: Intelligenz-Bonus
Würfe: *Nachforschen*- und *Sprache*-Würfe, bei denen schnelles Lesen wichtig ist
Du kannst Bücher mit verblüffender Geschwindigkeit lesen. Du darfst bei jedem misslungenen *Nachforschen*-Wurf die Zahlen vertauschen, wenn dies zu einem Erfolg führt. Wenn während eines Kampfes wichtig ist, wie schnell du etwas lesen kannst, dann kannst du mit einem erfolgreichen *Sprache*-Wurf pro Runde eine Anzahl von Seiten lesen und vollständig verstehen, die deinen EG plus deiner Stufe in Schnellleser entspricht (mit einem Minimum von 1, selbst wenn du beim Wurf scheiterst).

Schnorrer
Maximum: Charisma-Bonus
Würfe: *Charme* beim *Betteln*
Du bist ein äußerst begabter Bettler, der selbst die größten Geizhälse zu einer Spende bewegen kann. Du kannst beim *Betteln* für jede halbe Stunde einen *Charme*-Wurf durchführen, nicht nur für jede volle Stunde (siehe Seite 120).

Sechster Sinn
Maximum: Initiative-Bonus
Würfe: *Intuitions*-Würfe im Zusammenhang mit dem *Sechsten Sinn*
Du bekommst eine seltsame Ahnung, wenn du in Gefahr gerätst und kannst entsprechend reagieren. Der SL wird dich warnen, wenn du dich in Gefahr begibst, sofern ihm zuvor ein insgeheim für dich ausgeführter *Intuitions*-Wurf gelang. Des Weiteren darfst du *Überraschung* ignorieren, wenn dir ein *Intuitions*-Wurf gelingt.

Seebär
Maximum: Gewandtheits-Bonus
Würfe: *Segeln* mit jedem hochseetauglichen Boot oder Schiff
Du bist ein erfahrener Seemann und ganz an das Leben auf dem Meer gewöhnt. Du kannst auf See alle negativen Modifikatoren auf Würfe ignorieren, die durch schlechtes Wetter, Rollbewegungen des Schiffes oder Ähnliches entstehen. Des Weiteren zählst du bezüglich der Minimalbesatzung eines hochseetauglichen Bootes oder Schiffes als zwei Personen.

Seemannsgang
Maximum: Widerstands-Bonus
Würfe: Alle Würfe zum Widerstand gegen Seekrankheit
Du bist an die Bewegungen gewöhnt, die Schiffe auf hoher See machen und es ist selbst im schlimmsten Sturm äußerst unwahrscheinlich, dass du je seekrank wirst. Unter normalen Umständen musst du auf See niemals würfeln, ob du seekrank wirst. Unter ungewöhnlichen Umständen (zum Beispiel in einem Sturm oder bei magisch verursachter Seekrankheit) kannst du alle Abzüge auf den Wurf zum Vermeiden von Seekrankheit ignorieren.

Segen (Göttliche Lehre)
Maximum: 1
Eine der Gottheiten wacht über dich und gibt dir die Gnade, einfache Gebete zu sprechen. Du kannst nun die Segnungen deiner Gottheit wirken, so wie in **Kapitel 7: Religion und Glaube** erläutert. Unter normalen Umständen kannst du nie mehr als ein einziges *Segens*-Talent erlernen.

Sehr stark
Maximum: 1
Auf deinen Anfangswert für das Attribut Stärke erhältst du einen permanenten Bonus von +5, der nicht bezüglich deiner Steigerungen zählt.

Sicherer Schuss
Maximum: Initiative-Bonus
Du weißt, wie du die Schwachstellen in der Rüstung des Gegners ausnutzen kannst. Wenn du ein Ziel mit einer Fernkampfwaffe triffst, dann darfst du Rüstungspunkte in Höhe deiner Stufe in *Sicherer Schuss* ignorieren.

Slayer
Maximum: 1
Zur Ermittlung von Schaden nutzt du den Widerstands-Bonus des Gegners statt deines Stärke-Bonus, wenn dieser höher ist; du bestimmst dies stets, bevor andere Regeln deine Stärke oder deinen Stärke-Bonus modifizieren. Des Weiteren gilt, dass, wenn dein Ziel größer ist als du und du einen Kritischen Treffer erzielst (siehe Seite 159), jeder von dir angerichtete Schaden im Nahkampf mit der Anzahl der Stufen multipliziert wird, die dein Ziel größer ist als du (bei 2 Stufen also x2, bei 3 Stufen x3 etc.); diese Multiplikation wird nach allen anderen Modifikatoren angewandt. Mehr zur *Größe* erfährst du auf Seite 339.

Sorgfältiges Zielen
Maximum: Initiative-Bonus
Du bist sehr gut darin, den Gegner genau dort zu treffen, wo du möchtest, sei es im Nahkampf oder im Fernkampf. Du darfst das Resultat bei der Ermittlung der Trefferzone für jede Stufe, die du in diesem Talent hast, um +/- 10 verändern. Wenn du dieses Talent also zweimal besitzt und bei der Ermittlung der Trefferzone 34 hast (Rechter Arm), dann könntest du dieses Resultat auf bis zu 14 reduzieren (Linker Arm) oder auf bis zu 54 erhöhen (Körper). Mehr zu den Trefferzonen erfährst du auf Seite 159.

Spieß umdrehen
Maximum: Kampfgeschick-Bonus
Würfe: *Nahkampf* bei der Verteidigung
Du bist an zu deinen Ungunsten verlaufende Kämpfe gewöhnt und dazu imstande, selbst widrigste Umstände in ihr Gegenteil zu verkehren. Wenn du einen **Vergleichenden Kampfgeschick-Wurf** gewinnst, dann kannst du, statt +1 Vorteil zu erhalten, alle gegenwärtigen Vorteile deines Gegners erhalten. Wenn du dies tust, richtest du keinen Schaden an, selbst wenn es dein Zug in dieser Runde ist.

Sprachbegabung
Maximum: Intelligenz-Bonus
Würfe: *Sprache (jede)*
Du hast eine natürliche Affinität zu Sprachen. Wenn du einen Monat lang mit einer Sprache zu tun hast, dann gilt die zugehörige *Sprache*-Fähigkeit nach einem erfolgreichen Intelligenz-Wurf (der einmal pro Monat abgelegt werden darf) für dich als Grundfähigkeit. **Beachte:** *Sprachbegabung* hilft nur bei Sprachen, die auch zur Kommunikation mit anderen verwendet werden, funktioniert also nicht mit *Sprache (Magick)*.

Sprinter
Maximum: Stärke-Bonus
Würfe: *Athletik*-Würfe, die *Rennen* betreffen
Du bist ein flinker Läufer. Bezüglich der Bewegungsaktion *Rennen* gilt dein Bewegungs-Wert um 1 höher.

Stahlkinn
Maximum: Widerstands-Bonus
Würfe: *Ausdauer*-Würfe gegen *Betäubt*
Du bist verdammt zäh und kannst selbst härteste Treffer wegstecken. Wann immer du einen oder mehrere *Betäubt*-Zustände erhältst, führst du sofort einen **herausfordernden (+0) *Ausdauer*-Wurf** durch, dessen Erfolg einen *Betäubt*-Zustand negiert, wobei jeder EG einen weiteren *Betäubt*-Zustand entfernt.

Stämmig
Maximum: Stärke-Bonus
Würfe: Stärke-Würfe beim Heben
Du hast eine stämmige Gestalt und bist daran gewöhnt, Lasten zu heben und zu tragen. Erhöhe die Zahl der Traglastpunkte, die du tragen kannst, um deine Stufe in *Stämmig* x2.

Starke Beine
Maximum: Stärke-Bonus
Du hast kräftige Beine, die dich beim Springen über große Distanzen tragen. Du darfst deine Stufe in *Starke Beine* zu den EG bei jedem *Athletik*-Wurf addieren, bei dem es um Springen (siehe Seite 166) geht.

Starker Rücken
Maximum: Stärke-Bonus
Würfe: *Rudern* und *Schwimmen*
Du hast ein breites Kreuz und bist an schwere körperliche Arbeit gewöhnt. Du darfst deine Stufe in *Starker Rücken* zu den EG bei jedem Vergleichenden Stärke-Wurf addieren, und du kannst zusätzliche Traglastpunkte an Ausrüstung (siehe Seite 293) in Höhe deiner Stufe in *Starker Rücken* nutzen.

Straßenkatze
Maximum: Initiative-Bonus
Würfe: *Schleichen (Stadt)*
Schattige Gassen sind dein zweites Zuhause. Wenn du *Schleichen (Stadt)* einsetzt, darfst du bei jedem misslungenen Wurf die Zahlen vertauschen, wenn dies zu einem Erfolg führt.

Streuner
Maximum: Gewandtheits-Bonus
Würfe: *Schleichen*-Würfe in ländlicher Umgebung
Du bist auf dem Land und in der Wildnis daheim. Wenn du in ländlicher Umgebung *Schleichen* einsetzt, erhalten Umstehende keinen passiven *Wahrnehmungs*-Wurf, um dich zu entdecken; sie können dich nur entdecken, wenn sie ganz gezielt Ausschau halten oder nach versteckten Spionen suchen.

Tierverbundenheit
Maximum: Willenskraft-Bonus
Würfe: *Tiere bezirzen*
Wilde Tiere fühlen sich deiner Nähe wohl und folgen dir häufig wie einem Leittier. Alle Kreaturen mit der Eigenschaft *Tierhaft*, die nicht auf Aggressivität abgerichtet wurden, beruhigen sich in deiner Gegenwart automatisch, sofern sie keinen Grund haben, dies nicht zu tun, sei es durch Schmerz, einen Angriff, natürliche Überaggressivität oder nahe Jungtiere, die sie beschützen.

Trittsicher (Gelände)
Maximum: Gewandtheits-Bonus
Würfe: *Athletik*-Würfe zum Durchqueren des Geländes
Du bist darin erfahren, schwieriges Gelände zu überwinden. Du ignorierst alle Bewegungs-Abzüge bei der Durchquerung des betreffenden Geländes. Typische Spezialisierungen sind unter anderem: Felsig, Küste, Sumpf, Tundra, Waldland, Wüste.

Trunkenbold
Maximum: Widerstands-Bonus
Würfe: *Charme* bei Feiern, *Klatsch* auf Feiern, *Zechen*
Du bist ein erfahrener Zecher und weißt, wie man zünftig feiert. Du darfst bei jedem misslungenen *Zechen*-Wurf die Zahlen vertauschen, wenn dies zu einem Erfolg führt.

Tunnelratte
Maximum: Gewandtheits-Bonus
Würfe: *Schleichen*-Würfe im Untergrund
Du bist in Tunneln, Stollen, Abwasserkanälen etc. wie zuhause. Wenn du im Untergrund *Schleichen* einsetzt, erhalten Umstehende keinen passiven *Wahrnehmungs*-Wurf, um dich zu entdecken; sie können dich nur entdecken, wenn sie ganz gezielt Ausschau halten oder nach Schleichenden suchen.

Türentreter
Maximum: Stärke-Bonus
Würfe: *Nahkampf* beim Durchbrechen oder Zerstören unbelebter Objekte
Du bist ein Experte darin, Türen aufzubrechen und dir gewaltsam Zutritt zu verschaffen. Du erhältst für jede Stufe in diesem Talent +1 Schaden, wenn es um Schäden gegen unbelebte Objekte wie Fenster, Truhen, Türen oder Ähnliches geht.

Turm der Erinnerungen
Maximum: Intelligenz-Bonus
Der Turm der Erinnerungen ist eine in der Alten Welt ursprünglich nur im Kult der Verena verbreitete Praxis der elfischen Lehrmeister von Hoeth. *Turm der Erinnerungen* erlaubt es dir, dich perfekt an eine lange Sequenz von Fakten zu erinnern, indem du diese in einem imaginären Turm unterbringst. Du kannst dich an eine Sequenz, so lang wie dein Intelligenz-Wert, erinnern, ohne würfeln zu müssen. Für je 10 Dinge mehr, an die du dich erinnern möchtest, musst du einen Intelligenz-Wurf mit ansteigender Schwierigkeit bestehen, um dich korrekt an die Liste zu erinnern; die Schwierigkeit beginnt mit **Sehr einfach (+60)** für +10, **Einfach (+40)** für +20, **Durchschnittlich (+20)** für +30 und so weiter.

Abgesehen von seinem ursprünglichen Sinn, ist dieses Talent auch bei *Glücksspiel*-Würfen hilfreich. Dabei verschafft es einen Bonus von +20 bis +60, abhängig davon, wie nützlich beim betreffenden Spiel Dinge wie Kartenzählen sind. Der SL kann auch Boni auf andere passende Würfe gewähren. Jedes Mal, wenn du dieses Talent wählst, kannst du dir eine zusätzliche Sequenz merken, ohne eine zuvor gelernte zu vergessen.

Unauffällig
Maximum: Charisma-Bonus
Würfe: *Schleichen* in völliger Offenheit
Die Großen und Mächtigen beachten dich nicht, denn sie denken, dass es unter ihrer Würde sei, dich auch nur wahrzunehmen. Sofern du entsprechend gewandet bist und bei nichts Auffälligem gesehen wirst, werden dich jene mit höherem Status-Rang normalerweise ignorieren, sofern deine Gegenwart in diesem Moment nicht gänzlich unpassend ist. Dies macht es zum Beispiel leichter, unauffällig Gespräche zu belauschen, die nicht für fremde Ohren bestimmt sind. Des Weiteren erhalten Personen, die über einen höheren Status-Rang als du verfügen, keine Vorteile, wenn sie dich im Kampf treffen oder verwunden, denn es ist ja nichts Besonderes, niederem Gesindel überlegen zu sein.

Unaufhaltsam
Maximum: Widerstands-Bonus
Es braucht viel, um dich zu erledigen. Du kannst die LP-Verluste eines einzelnen *Blutend*-Zustandes ignorieren. Für jede weitere Stufe in diesem Talent kannst du die LP-Verluste eines weiteren *Blutend*-Zustandes ignorieren.

Unerbittlich
Maximum: Gewandtheits-Bonus
Wenn du einmal jemanden als Ziel gewählt hast, dann gibt es nichts was man tun könnte, um dich von ihm abzuhalten. Wenn du beim *Lösen* einen Vorteil einsetzt, dann darfst du eine Anzahl von Vorteilen behalten, die deiner Stufe in *Unerbittlich* entspricht. Des Weiteren darfst du auch dann einen Vorteil zum *Lösen* verwenden, wenn du weniger Vorteile als dein Gegner hast.

Unerschütterlich
Maximum: Widerstands-Bonus
Würfe: *Besonnenheits*-Würfe gegen durch Schießpulver ausgelöste Panik
Du bist ein abgebrühter Veteran, der schon mehr als eine Salve aus Schießpulverwaffen erlebt und überstanden hat. Du musst nur dann auf *Besonnenheit* würfeln, um dem *Demoralisiert*-Zustand durch Schießpulverwaffen zu entgehen, wenn du wirklich erfolgreich durch eine Schießpulverwaffe verwundet wurdest, nicht nur, weil diese auf dich geschossen hat.

Unkenruf
Maximum: 1
Als du 10 Jahre alt warst, kam einer der als Schwarzseher bekannten Priester des Morr und nahm dich zur Seite, um dir aus dem brennenden Weihrauch deinen Tod vorherzusagen. Dieser Übergangsritus ist im Imperium als der Unkenruf bekannt. Denke dir in Abstimmung mit dem SL einen geeigneten Unkenruf aus. Sollte dein SC auf eine Weise sterben, die zu seinem Unkenruf passt, dann erhält dein nächster Charakter einen EP-Bonus in Höhe der Hälfte der EP, die dein toter SC erhalten hatte.

DU WIRST STERBEN!

Die folgenden Beispiele für Unkenrufe sollen dich dazu inspirieren, dir einen passenden auszudenken, wenn du das Talent ***Unkenruf*** hast.

- Aus dem Dunkel nahet der Rabe.
- Die Bestie auf dem Felde erblicket dich.
- Seuche und dunkle Krankheit bringen dich auf die Knie.
- Verlust lässt das Herz schwächer werden.
- Das Schwert wird keine Gerechtigkeit bringen, einzig dein Ende.
- Das Brot! Die Pastete! Der Kuchen! Sie sind auf Morrs Tisch für dich gedeckt.
- Die Trommel wird dein Ende begleiten.
- Dein Ende wird nicht dein Ende sein.
- Du wirst einen tiefen Schluck aus dem Becher der Korrumpierung nehmen.
- Hohe Orte bringen einen tiefen Fall.

Unterschlagen
Maximum: Intelligenz-Bonus
Würfe: Intelligenz beim *Unterschlagen*
Du bist sehr geübt darin, das Geld deiner Arbeitgeber zu unterschlagen, ohne dabei erwischt zu werden. Wenn es um deine Einkünfte geht, sei es durch *Geld verdienen* oder eine *Einnahmen*-Unternehmung, kannst du dich an einem **Vergleichenden Intelligenz-Wurf** mit deinem Arbeitgeber versuchen (sofern du einen hast). Wenn du gewinnst, unterschlägst du 2W10 + EG Messinggroschen, 1W10 + EG Silberschillinge oder 1 + EG Goldkronen (abhängig von der Größe des Geschäftes, nach Entscheidung des SL) ohne entdeckt zu werden. Wenn dein Arbeitgeber mit 6+ EG gewinnt, dann bekommst du das Geld, doch deine Unterschlagung wurde entdeckt. Was dann passiert, obliegt dem SL. Jedes andere Ergebnis bedeutet, dass es dir nicht gelungen ist, Gelder zu unterschlagen.

Unverwüstlich
Maximum: 1
Auf deinen Anfangswert für das Attribut Widerstand erhältst du einen permanenten Bonus von +5, der nicht bezüglich deiner Steigerungen zählt.

Verhandlungsgenie
Maximum: Charisma-Bonus
Würfe: *Feilschen*
Du bist ein erfahrener Geschäftsmann und weißt, wie man einen Handel angeht. Wenn du die Fähigkeit *Feilschen* einsetzt, kannst du den Preis des Produktes um zusätzliche 10% erhöhen oder senken.

Anmerkung: Der SL kann bezüglich Preisen ein Limit verhängen, welches verhindert, dass ein Verkäufer etwas unterhalb der eigenen Kosten verkauft.

Verletzender Schlag
Maximum: Initiative-Bonus
Du bist ein Experte darin, Gegner an den verwundbarsten Stellen zu treffen. Du richtest bei Kritischen Treffern zusätzlichen LP-Verluste in Höhe deiner Stufe in *Verletzender Schlag* an.

Verwandlungskünstler
Maximum: Charisma-Bonus
Würfe: *Unterhalten (Schauspielerei),* wenn du dich als jemand ausgibst
Du bist ein Experte dafür, das Äußere und die Gestik und Mimik anderer anzunehmen. Mit nichts weiter als geänderter Körperhaltung, anderem Gesichtsausdruck und der gezielten Nutzung passender Kleidung siehst du nicht länger wie du selbst aus, ohne dafür ein Verkleidungsset nutzen zu müssen.

Waidmann
Maximum: Initiative-Bonus
Würfe: Alle Würfe zur Verfolgung und zum Erlegen von Jagdwild
Du bist ein erfahrener Jäger und kennst die besten Techniken zum Aufspüren von Wild. Wenn du durch beutereiches Land reist, wird davon ausgegangen, dass du automatisch genug Wild jagst, um dich selbst und eine zusätzliche Person pro Stufe in *Waidmann* zu versorgen, sofern du Zeit und die richtige Ausrüstung hast. Du kannst zusätzlich noch mehr Beute machen, indem du die normalen Regeln für *Jagen und Fischen* nutzt (siehe Seite 130).

Willensstärke
Maximum: Willenskraft-Bonus
Du bist von geradezu legendärer Zielstrebigkeit und Entschlossenheit. Addiere deine Stufe in Willensstärke zum Maximum deiner Mutpunkte.

Wohlhabend
Maximum: Keines
Du bist äußerst wohlhabend und selten mit leerer Börse unterwegs. Wenn es um deine Einkünfte geht, sei es durch *Geld verdienen* oder eine *Einnahmen*-Unternehmung, erhältst du für jede Stufe in diesem Talent +1 Goldkrone

Wortgewandt
Maximum: Charisma-Bonus
Würfe: *Charme*-Würfe beim Argumentieren und Debattieren
Du bist sehr gut darin, deinen Standpunkt zu vertreten und Diskussionen zu gewinnen. Wenn dir bei der Debatte ein erfolgreicher *Charme*-Wurf gelungen ist, dann kannst du entweder die erwürfelten EG verwenden, oder die Zahl, die mit dem Würfel für die Einerstelle gefallen ist. Bei einem erfolgreichen Wurf von 24 wären Letzteres also +4 EG.

Würfelkünstler
Maximum: Intelligenz-Bonus
Würfe: *Glücksspiel* und *Fingerfertigkeit* bei Würfelspielen
Du bist sehr gut darin, Würfelspiele zu spielen und alle Behauptungen, du würdest betrügen, sind ganz eindeutig gelogen. Wenn dir bei einem Würfelspiel ein erfolgreicher *Glücksspiel-* oder *Fingerfertigkeits*-Wurf gelungen ist, dann kannst du entweder die erwürfelten EG verwenden oder die Zahl, die mit dem Würfel für die Einerstelle gefallen ist. Bei einem erfolgreichen Wurf von 06 wären Letzteres also +6 EG. Wenn ihr wirklich ein Würfelspiel austragt, um das im Spiel darzustellen, dann darfst du jedes Mal eine deiner Stufe in *Würfelkünstler* entsprechende Zahl zusätzlicher Würfel werfen und die besten Resultate wählen.

Zahlengenie
Maximum: Intelligenz-Bonus
Würfe: *Glücksspiel* und *Schätzen*
Du hast ein enormes Talent im Rechnen und kannst mit Leichtigkeit die Lösungen der meisten mathematischen Probleme ermitteln. Du darfst einen einfachen Taschenrechner verwenden, um das darzustellen, was den SC im Kopf berechnen kann.

Zielsicherheit
Maximum: Ballistische-Fertigkeits-Bonus
Du bist ein exzellenter Schütze und weißt genau, wo du den Gegner zu treffen hast, um maximalen Schaden anzurichten. Du richtest mit allen Fernkampf-Waffen zusätzlichen Schaden an, der deiner Stufe in *Zielsicherheit* entspricht.

Zierlich
Maximum: 1
Du bist deutlich kleiner als die meisten Bewohner der Alten Welt. Die vollständigen Regeln für Größen findest du in **Kapitel 12: Bestiarium**, auf Seite 339.

Zusammenmischen
Maximum: Intelligenz-Bonus
Würfe: *Wissen (Apotheker)*
Du bist darin geübt, Tränke, Salben und Tinkturen zur Not allein mit dem herzustellen, was du unterwegs dabei hast. Du darfst eine einzelne *Herstellen*-Unternehmung mittels *Wissen (Apotheker)* durchführen, ohne dafür eine Werkstatt zu benötigen. Andere *Herstellen*-Unternehmungen folgen den normalen Regeln.

Zweites Gesicht
Maximum: Initiative-Bonus
Würfe: Jeder Wurf zum Erkennen der Winde der Magie
Du kannst die stets auf- und abflauenden Winde der Magie wahrnehmen, die von den Chaostoren an den Polen aus in die Welt strömen. Du hast nun das *Zweite Gesicht* (siehe Seite 233).

REGELN

Das Spiel in einer grimmen Welt voller gefährlicher Abenteuer hat begonnen. Die Spieler lehnen sich in ihren Sesseln nach vorn und lauschen der Geschichte, die sich durch die Beschreibungen des SL immer weiter vor ihnen ausbreitet. Sie beschreiben, was ihre Charaktere tun, was sie sagen und wie sie reagieren, während sie gespannt darauf warten, was wohl als Nächstes passieren wird …

Rollenspiele funktionieren meist am besten, wenn der dramaturgische Fluss nicht unterbrochen wird. Je runder ein Spiel im Ablauf ist, desto immersiver ist es für die Beteiligten. Dabei gibt es jedoch immer wieder Situationen, in denen nicht klar ist, wie das Ergebnis von etwas aussehen wird, das einer der SC gerade unternimmt. Vielleicht springt ein Charakter aus dem Hinterhalt von einer Mauer, um sich auf eine Gruppe plündernder Goblins zu stürzen. Wird er kampfbereit aufkommen und Tod und Verderben über die verblüfften Grünhäute bringen, oder landet er mitten auf dem Gesicht und sorgt mehr für Häme als für Verblüffung?

Einige Dinge kann der SL einfach so entscheiden und der Gruppe erzählerisch berichten, besonders dann, wenn es um nichts geht, was die SC direkt betrifft. Wenn der Erfolg oder Misserfolg einer Handlung aber signifikante Auswirkungen für die Spieler hat, dann ist es spannender und dramatischer, die Würfel zu werfen und das Schicksal und die Fähigkeiten des Charakters über Erfolg und Misserfolg entscheiden zu lassen. Die Spielregeln zu verwenden, erlaubt es Spielern zudem, ihre Chancen einzuschätzen und darauf basierend fundierte Entscheidungen zu treffen, weshalb sie ein fairer und transparenter Weg sind, derartige Dinge abzuhandeln.

Der Kern der Regeln sind die Würfe, also die Verwendung von Würfeln zum Ermitteln der Folgen einer Handlung. Außerdem gibt es noch zusätzliche Regeln für komplexere und ungewöhnliche Fälle. Unten folgend siehst du eine Übersicht mit Seitenreferenzen. Der SL sollte mit den folgenden Regeln vertraut sein, doch als Spieler reicht es zunächst, die groben Unterschiede zwischen den verschiedenen Würfen zu kennen.

ÜBERSICHT DER REGELN

Standardwürfe: Seite 149
Dramatische Würfe: Seite 152
Vergleichende Würfe: Seite 153
Erweiterte Würfe: Seite 154
Kampf: Seite 156
Zustände: Seite 167
Schicksal und Zähigkeit: Seite 170
Verwundungen: Seite 172
Korrumpierung: Seite 182
Krankheiten und Infektionen: Seite 186
Psychologie: Seite 190

DIE GOLDENE REGEL

Die Regeln existieren einzig, um dir das Erleben spannender Geschichten in der Welt von Warhammer zu ermöglichen, weshalb sie niemals etwas sein sollten, das euch den Spaß vermiest. Daher ist die folgende Regel die vielleicht wichtigste in diesem Buch:

Wenn eine Regel negative Auswirkungen auf den Spielspaß eurer Gruppe hat, dann ändert oder ignoriert sie.

Diese Regel ist so wichtig, dass du in diesem Buch immer wieder alternative oder optionale Regeln finden wirst, durch die ihr euch das Regelgerüst schaffen könnt, das eurer Gruppe und eurer Art zu spielen am besten zusagt. Während eurer ersten Spiele solltet ihr die Regeln zunächst unverändert lassen, damit ihr euch mit ihnen und den genauen Abläufen vertraut macht, ehe ihr mit Varianten zu experimentieren beginnt.

Dabei muss allerdings auch klar sein, dass „Spielspaß" nicht das Gleiche ist wie „es gelingt immer alles". Eine reelle Chance zu Scheitern ist in Sachen Dramatik und Atmosphäre wichtig. Dass Dinge auch einmal schiefgehen können, sorgt für eine ständig neue Herausforderung und die Möglichkeit, sich von Rückschlägen zu erholen. Zu scheitern und sich davon nicht unterkriegen zu lassen, ist nicht umsonst ein zentrales Motiv der klassischen Heldenreise.

WÜRFE

„Ach, es gibt Momente, in denen einfach alles schiefläuft. Richtig, richtig schief! Wie damals, halb den Bögen hinauf, als Olaf vom Hang aus in einen Baum sprang und mitten in diesen abgebrochenen Ast hineinsegelte. Ich denke, dass er da immer noch hängt, sofern die Tiere und die Jahre noch etwas von ihm übrig gelassen haben. Bei Sigmars Gnade, setzt Euch einfach hin, esst etwas Käse und glaubt mir, wenn ich Euch sage, dass da draußen nichts Gutes auf Euch wartet!"

– Dieter Geier, Käsehändler und Ex-Abenteurer

Wenn dein SC eine Handlung ansagt, sagt dir der SL, was als Nächstes passiert. Manchmal trifft der SL einfach eine Entscheidung, die auf der Situation, deinen Fertigkeiten und weiteren Faktoren beruht, und sagt dir dann, ob das gelingt, was du vorhast. Wenn der SL sich nicht sicher ist, wie das Resultat aussehen könnte, oder die Situation entscheidend oder gefährlich ist, dann kann das Ergebnis auch mittels der Regeln bestimmt werden. Hier gibt es einige Optionen, wie du unter **Handlungen abhandeln** (auf Seite 150) sehen kannst. Würfe erfordern einen Würfelwurf auf Basis eines Spielwerts oder eines Fähigkeitswertes auf deinem Charakterbogen und legen das Ergebnis der Handlung fest.

Standardwürfe

Standardwürfe werden verwendet, wenn es um Erfolg oder Misserfolg bei einer eher einfachen Sache geht. Kann Molli problemlos durch den Bach waten? Kann Wilhelm erkennen, ob der Krämer ihn beim Preis übervorteilen will? Oft reicht bei solchen Fragen ein einfaches Ja oder Nein, um das Abenteuer ohne echte Unterbrechung weitergehen zu lassen. Anders ist dies, wenn ein Misserfolg entscheidenden Einfluss auf das weitere Abenteuer haben könnte. In diesem Fall solltest du eher einen Dramatischen Wurf (siehe Seite 152) durchführen.

Um einen Standardwurf durchzuführen, würfelst du einen W100 (siehe **Würfel werfen** auf Seite 6) und vergleichst das Ergebnis mit dem Spielwert oder dem Fähigkeitswert, der am besten zu der jeweiligen Handlung passt.

Beachte: Dieser Wurf kann vom SL modifiziert werden, wenn dieser der Ansicht ist, dass diese Sache besonders einfach oder schwer zu schaffen ist (siehe **Schwierigkeit** auf Seite 153).

Wenn du kleiner oder gleich deinem Spielwert oder der Fähigkeit würfelst, gilt der Wurf als gelungen und dein Charakter kann die Handlung durchführen.

Wenn du höher als dein Spielwert oder die Fähigkeit würfelst, gilt der Wurf als misslungen und der Charakter kann die Handlung nicht durchführen.

Egal wie das Ergebnis war, sollte der SL hinterher beschreiben, was genau gerade passiert ist, damit jeder versteht, welchen Einfluss der Wurf auf die Geschichte hat.

Beispiel: *Molli rennt in einer kalten Winternacht über den Königsplatz von Altdorf. Das Pflaster liegt unter Schnee verborgen, der auch tückische Eisflächen versteckt, doch Molli wird gerade von einer Bande von Schlägern verfolgt und ist nicht gewillt, langsamer zu werden. Der SL verlangt einen Standardwurf auf* Athletik, *um zu sehen, ob es Molli gelingt, den tückischen Platz ohne Probleme zu überqueren. Molli hat einen* Athletik*-Wert von 42 und ihr Spieler wirft einen W100 und erzielt eine 17. Da 17 unter Mollis* Athletik*-Wert von 42 liegt, ist der Wurf ein Erfolg und die Antwort auf die Frage, ob es gelingt, ein klares »Ja«. Molli kommt ohne Missgeschick über den Platz. Der SL beschreibt der Gruppe, wie Molli über den verschneiten Platz hetzt und schwer atmend in die mutmaßliche Sicherheit einer der vielen dunklen Gassen abtaucht, die auf der anderen Seite des Platzes auf sie warten. Wenn ihr Spieler über 42 gewürfelt hätte, dann wäre Molli ausgerutscht und die Schläger hätten sie eingeholt.*

TALENTE UND WÜRFE

Einige Talente können die Erfolgsaussichten bei Würfen verbessern oder auch die Option einzigartiger Würfe verschaffen, mit denen sich Außergewöhnliches leisten lässt. Mehr dazu findest du bei den Talenten auf Seite 132.

Automatische Erfolge und Misserfolge

Egal wie befähigt oder talentiert ein Charakter auch sein mag, es gibt immer das Risiko des Scheiterns. Genauso gibt es beim **WFRS** aber auch immer zumindest den Hauch einer Chance auf Erfolg, egal wie düster es aussieht.

Wenn du bei irgendeinem Wurf eine 96-00 würfelst, ist dies *immer* ein Misserfolg. Zu einem Scheitern kommt es dabei sogar dann, wenn dein modifizierter Wert 96 oder höher ist. Ebenso gilt, dass du bei einem Wurfergebnis von 01-05 immer einen Erfolg hast. Zu einem Erfolg kommt es dabei sogar dann, wenn dein modifizierter Wert unter 01-05 liegt.

Optionen: Automatische Erfolge? Nicht an meinem Spieltisch!

Nicht jedem gefällt, dass es stets eine 5%-Chance auf Erfolg gibt, egal wie schlecht die Chancen stehen. Genauso wenig finden es manche gut, dass sie stets das 5%-Risiko eines Scheiterns haben. Wenn dies dich beschreibt, dann ändert die Zahlen einfach in eurer Gruppe. Die üblichste Alternative ist es, dass 96-00 ein automatisches Scheitern und 01 ein automatischer Erfolg ist.

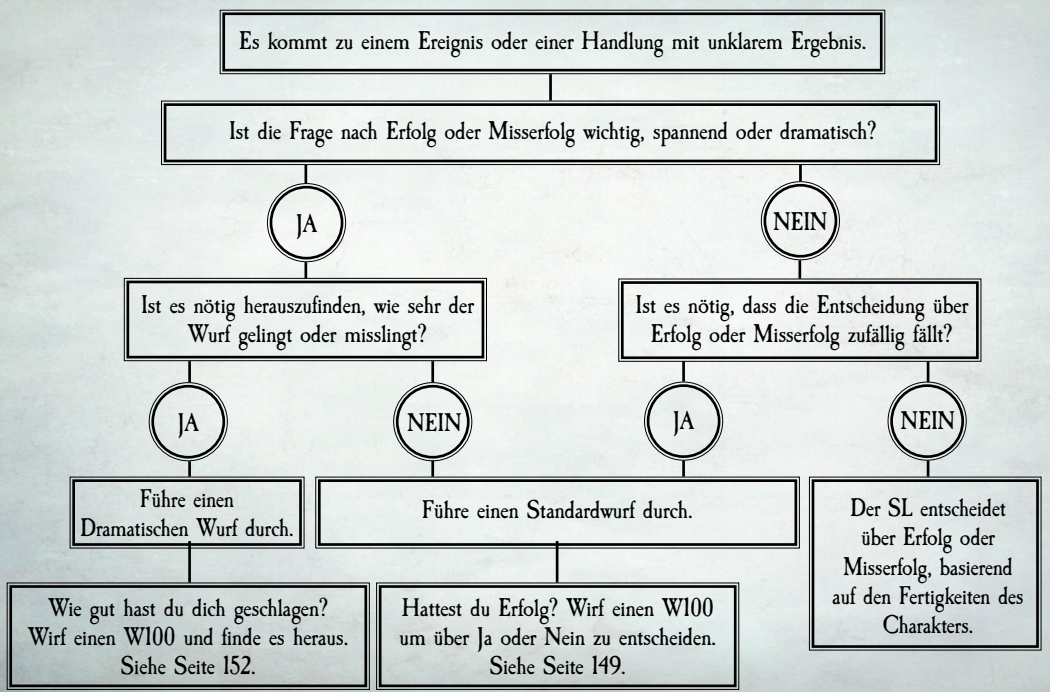
Von Meinkopfs unheimliches Unwahrscheinlichkeits-Utensil

Die Regeln verwenden verschiedene Mechaniken zur Modifikation oder Manipulation von Prozentwürfen. Das Folgende erklärt diese im Detail:

Pasch: Ein Pasch bedeutet, dass bei einem Prozentwurf sowohl der Würfel für die Einerstelle als auch der für die Zehnerstelle die gleiche Zahl zeigen, also 11, 22, 33, 44 und so weiter.
Wiederholungswurf: Ein Wiederholungswurf bedeutet, dass dir erlaubt wird, das Ergebnis eines Würfelwurfes zu verwerfen und neu zu würfeln. Sobald ein Wurf einen Wiederholungswurf hatte, darf er unter normalen Umständen nicht erneut wiederholt werden.
Vertauschen: Wenn du die Würfel bei einem Prozentwurf vertauschen darfst, bestimmt der Würfel der Zehnerstelle die Einerstelle und der Würfel der Einerstelle die Zehnerstelle. So würde ein Ergebnis von 58 zu 85 werden und ein Wurfergebnis von 51 zur 15. Offensichtlich bleibt das Resultat bei einem Pasch auch beim Vertauschen erhalten, also 77 bleibt 77.
Modifikatoren: Dies sind Zahlen, die von deinem Wurfergebnis abgezogen oder zu ihm hinzuaddiert werden, um Würfe leichter oder schwerer zu machen. Dies wird auch als die Schwierigkeit eines Wurfes bezeichnet (siehe Seite 153).

Wenn in besonders dramatischen Momenten ein bestimmter Wurf besonders wichtig ist, dann kommen häufig die oben genannten Methoden zum Einsatz.

Handlungen abhandeln



DIE GEMEINSAMEN SPIELREGELN

Für alle geltende Spielregeln, die jeder kennt und denen jeder zustimmt, sind das Fundament des **WFRS**. Sie sind deshalb so wichtig, weil sie die Dinge fair halten und das Geschehen einer gemeinsamen Logik unterwerfen. Allerdings hängt die positive Spielerfahrung mindestens genauso von der Interaktion mit den anderen Spielern ab. Hier sind einige Punkte, die ihr bedenken und gegebenenfalls miteinander klären solltet, um für gemeinsamen Spielspaß zu sorgen.

Jeder ist willkommen: Seid neuen und unerfahrenen Spielern gegenüber freundlich und nachsichtig.

Grenzen akzeptieren: Respektiert es, wenn Leute im Spiel nicht mehr als ein gewisses Maß an Sex, Gewalt oder Horror wünschen oder bei bestimmten Themen sensibel sind. Niemand muss sich für die Grenzen rechtfertigen, die er im Spiel gewahrt sehen will. Es reicht, dass er hier seine privaten und möglicherweise sogar traumatischen Gründe hat.

Rücksichtnahme: Niemand sollte Spaß auf Kosten anderer haben.

Tischmanieren: Besprecht, was am Spieltisch in Ordnung ist und was nicht. Was ist mit Essen, der Verwendung elektronischer Geräte, Alkohol oder der Nutzung sozialer Medien? Handys aus oder zumindest lautlos? All dies und noch manches mehr solltet ihr vor dem Spiel klären.

Bezieht einander ein: Versucht nicht, jede Szene an euch zu reißen. Gönnt jedem seine Momente im Rampenlicht.

Teamwork: Achtet darauf, dass eure Charaktere nicht ohne guten Grund allein losziehen (denn die Gruppe zu teilen verzögert das Spiel und verurteilt eure Mitspieler zum Warten).

Respektiert euren Spielleiter: Überlasst es dem SL, sich um die Regeln zu kümmern. Kaum etwas meuchelt den Spielspaß so sehr wie Regelstreitigkeiten (und man kann die Regeln stets auch *nach* dem Spiel mit dem SL diskutieren).

Tragt etwas bei: Eure Aktionen sollten die Geschichte voranbringen und eure Charaktere weiterentwickeln.

Der Weg ist das Ziel: Es geht nicht einfach nur um das Gewinnen, es geht darum, Abenteuer zu bestehen, Geschichten zu erleben und Spaß zu haben. Manchmal werden eure Charaktere sterben; akzeptiert das und sorgt dafür, dass es, denkwürdig und dramatisch ist, wenn es passiert. Außerdem sollte man sich daran erinnern, dass die Flucht manchmal eben doch eine Option ist.

Gute Mentoren: Wenn ihr jüngere Spieler in der Gruppe habt, dann ist jeder in der Pflicht, sie freundlich zu empfangen, auf Wunsch hilfreich zu sein und für eine altersgerechte Spielumgebung zu sorgen.

OPTIONEN: WÜRFE ÜBER 100%

Außergewöhnlich gute Spielwerte und Fähigkeiten zu haben sorgt gelegentlich dafür, dass modifizierte Werte bei Würfen die 100% erreichen oder übertreffen. Wenn dies in deinem Spiel geschieht, dann könntest du folgende Regel verwenden, um derart beeindruckende Personen angemessen zu repräsentieren.

Bei einem gelungenen Wurf erhält man pro vollen 10%, die ein Spielwert oder Fähigkeitswert 100% übersteigt +1 EG.

Beispiel: *Gräfin Emmanuelle von Liebwitz hat einen* Charme*-Wert von 115%. Ihr Charisma-Wert beträgt 80% und Charme-Steigerungen sind +35% (siehe Steigerungen auf Seite 47 für mehr dazu). Dahererhält sie bei gelungenen* Charme*-Würfen einen Bonus von +1 EG zuzüglich zu dem, was sie durch das Wurfergebnis und eventuelle Talente erhält.*

Dramatische Würfe

Manchmal reicht es nicht, einfach nur zu wissen, ob etwas gelungen ist oder nicht, manchmal ist es nützlich zu wissen, wie gut etwas funktioniert hat oder wie verheerend das Scheitern war. Dies ist besonders dann wichtig, wenn du deine Fähigkeiten, mit denen eines Anderen misst (siehe **Vergleichende Würfe**, Seite 153), was beim Kampf und dem Wirken von Zaubern recht häufig der Fall ist. Wenn du also genau wissen willst, wie gut oder schlecht du bei einem Wurf abgeschnitten hast, dann führe einen Dramatischen Wurf durch. Dramatische Würfe sind auch dann sinnvoll, wenn der Fortschritt des Abenteuers von diesem Wurf abhängen könnte. Dramatische Würfe sorgen für ein Ergebnis, das niemals nur die Entscheidung über Gelingen oder Misslingen ist, weshalb die Dinge im Abenteuer auch nach einem „Misslingen" weitergehen, nur eben vielleicht auf eine herausforderndere Weise, als es bei einem Gelingen der Fall gewesen wäre. Dramatische Würfe werden wie Standardwürfe abgehandelt und auch bei ihnen gibt es Erfolg oder Misserfolg als Resultat, nur haben diese Ergebnisse mehr Details. Diese Details werden durch die Erfolgsgrade dargestellt.

Erfolgsgrade

Erfolgsgrade (oft als EG abgekürzt) beschreiben bei einem Wurf die Effizienz. Um die EG eines Wurfes zu bestimmen, ziehst du die Zehnerstelle des Wurfergebnisses von der Zehnerstelle des Spielwertes oder der Fähigkeit ab, auf die gewürfelt wurde, inklusive aller Modifikatoren (mehr zu Modifikatoren findest du unter **Schwierigkeit** auf Seite 153). Je mehr EG, desto besser das Ergebnis, je weniger EG, desto schlechter war der Ausgang. Knappe Ergebnisse, bei denen der Wurf mit +0 EG oder -0 EG gelingt oder misslingt, können entweder als Erfolg oder Misserfolg um Haaresbreite interpretiert werden, mit minimalen Konsequenzen, egal ob positiv oder negativ, oder man interpretiert sie als uneindeutig und erlaubt einen erneuten Wurf.

Beispiel: *Eichengard prescht gerade auf seinem Hengst über einen schlammigen Acker, verzweifelt bemüht, die Ländereien eines übellaunigen Adeligen zu verlassen, als vor ihm eine niedrige Mauer auftaucht. Er entscheidet sich, darüber zu springen und der SL verlangt einen* ***Dramatischen*** **Reiten-(Pferd)-*Wurf***. *Eichengard würfelt eine 29 und seine Fähigkeit* Reiten (Pferd) *ist 41. Die Zehnerstelle der Fähigkeit ist 4 und die des Wurfes eine 2, weshalb der Wurf mit +2 EG (4–2=2) bestanden wurde. Er setzt so gut über die Mauer hinweg, dass diese sogar noch etwas höher hätte sein dürfen. Der SL setzt nun einen* ***Dramatischen*** **Wahrnehmungs-*Wurf*** *an und Eichengards Spieler würfelt eine 82, was deutlich über Eichengards* Wahrnehmungs-*Fähigkeit von 39 liegt. Die Zehnerstelle des Wurfes ist 8 und die Zehnerstelle der geprüften Fähigkeit ist 3, was einen ziemlich deutlich gescheiterten Wurf mit -5 EG bedeutet. Als Eichengard sich im Sattel umdreht, um die hinter ihm zurückbleibenden Wächter zu verspotten, die ihn fangen sollten, übersieht er einen niedrig hängenden Ast und dieser fegt ihn unsanft aus dem Sattel.*

Optionen: Schnelle EG

Die EG zu bestimmen erfordert eher einfache Mathematik, doch auch diese kann das Spiel in dramatischen Szenen ausbremsen. Zum Glück gibt es aber auch einen noch schnelleren Weg zur Bestimmung der EG, solltet ihr eure Spiele so schnell wie möglich halten wollen. Wenn du einen Wurf schaffst, dann gibt die Zehnerstelle deine EG an. Würde dir also ein Wurf mit 36 gelingen, dann hättest du nach dieser Variante +3 EG. Bei dieser Option ist es besser, beim Wurf möglichst dicht an seinen Wert zu kommen, statt wie sonst immer möglichst tief zu würfeln. Wenn der Wurf scheitert, ermittelst du die EG ganz normal und ziehst die Zehnerstelle des Wurfes von der des fraglichen Wertes ab, um deine negativen EG zu ermitteln.

Ergebnistabelle

EG	Ergebnis	Hattest du Erfolg?
+6 oder mehr	Verblüffender Erfolg	**Ja, perfekt!** Das Resultat ist so gut, wie es nur sein kann, vielleicht mit der Unterstützung von Glück und erfreulichen Zufällen.
+4 bis +5	Beeindruckender Erfolg	**Ja, und …** Du hast das Ziel stilvoll erreicht und deine Erwartungen übertroffen.
+2 bis +3	Erfolg	**Ja.** Du hast einen soliden Erfolg errungen.
+0 bis +1	Knapper Erfolg	**Ja, aber …** Du hast mehr oder minder das geschafft, was du erreichen wolltest, jedoch nicht perfekt und vielleicht mit unerwarteten Nebeneffekten.
-0 bis -1	Knappes Scheitern	**Nein, aber …** Du bist nur so gerade eben gescheitert und hast vielleicht einen Teil von dem geschafft, was du vollbringen wolltest.
-2 bis -3	Scheitern	**Nein.** Du hast es schlicht und ergreifend nicht hinbekommen.
-4 bis -5	Beeindruckendes Scheitern	**Nein, und …** Nicht nur, dass du gescheitert bist, du hast vielleicht auch noch dafür gesorgt, dass zusätzliche Dinge schiefgehen.
-6 oder weniger	Verblüffendes Scheitern	**Nicht mal im Ansatz!** Die Sache geht auf schlimmstmögliche Weise schief. Der SL wird dein Leiden vielleicht noch mit ein paar unerwarteten Konsequenzen garnieren. Niemand kann so viel Pech haben; es ist klar, dass du die Götter beleidigt haben musst.

Wie deutlich du Erfolg hast oder scheiterst zeigt dir die **Ergebnistabelle**, die sich auch zur Inspiration für das verwenden lässt, was gerade geschah. Genau wie Standardwürfe, beantworten dir Dramatische Würfe die Frage „Habe ich bei diesem Wurf Erfolg?“, nur liefern sie eben eine umfassendere Antwort.

Wenn du einen automatischen Erfolg erzielst, weil du 01-05 gewürfelt hast (siehe Seite 150), dann erzielst du +1 EG oder die erwürfelten EG, je nachdem was höher ist.

Wenn du einen automatischen Misserfolg erzielst, weil du 96-00 gewürfelt hast (siehe Seite 150), dann erzielst du -1 EG oder die erwürfelten EG, je nachdem was niedriger ist.

OPTIONEN: KRITISCHE ERFOLGE UND PATZER

Im Abschnitt **Kampf**, weiter hinten in diesem Kapitel, stellen wir Regeln für Kritische Treffer und Patzer vor. Diese können auch verwendet werden, um *alle* Würfe dramatischer zu machen. Dies sorgt für ein wahrhaft episches Spiel, bei dem extreme Ergebnisse häufiger werden. Wenn eurer Gruppe Derartiges liegt, dann könnt ihr folgende optionale Regel verwenden.

Jedes gelungene Ergebnis, bei dem ein Pasch fällt, stellt einen *Kritischen Erfolg* dar, was bedeutet, dass dir ein Verblüffender Erfolg (+6) nach der Ergebnistabelle gelingt, während jedes gescheiterte Ergebnis, bei dem ein Pasch fällt, einen *Patzer* darstellt und zu einem Verblüffenden Scheitern (-6) nach der Ergebnistabelle führt. Diese optionale Regel funktioniert auch gut bei Standardwürfen und stellt eine unterhaltsame Ergänzung zu den „Ja oder Nein“-Ergebnissen dar.

SPIELWERT-WÜRFE

Manchmal wirst du etwas tun wollen, das nicht von einer der Fähigkeiten abgedeckt wird. In diesen seltenen Fällen führst du einen Wurf mit einem Spielwert statt mit einer Fähigkeit durch. Der SL entscheidet, welcher Spielwert in diesem Fall der passendste ist und du würfelst ganz normal.

Schwierigkeit

Nicht alle Würfe sind gleich. Über einen Zaun zu klettern ist kinderleicht, während das Ersteigen einer steilen Klippe extrem schwierig ist. Um dies im Spiel darzustellen, legt der SL bei Würfen Boni oder Mali fest, die sogenannte *Schwierigkeit*. Unsere veröffentlichten Abenteuer geben dem SL die Schwierigkeit vor, indem sie für eine Untersuchung zum Beispiel einen **schweren (-20) *Nachforschen*-Wurf** verlangen, doch es gibt viele Momente, in denen der SL die *Schwierigkeit* nach freiem Ermessen festlegen muss. Abwägungen dieser Art gehören beim SL zum Handwerk. Bei jedem Wurf, egal ob Standardwurf oder Dramatischer Wurf, sollte der SL über die *Schwierigkeit* befinden und die **Schwierigkeits-Tabelle** konsultieren, um den angemessenen Modifikator zuzuordnen. Der SL kann durchaus auch noch größere oder kleinere Modifikatoren als die dort aufgeführten festlegen, aber das sollte extremen Situationen vorbehalten sein.

Beispiel: *Valentyn, ein Magister des Jadeordens, versucht die Fährte eines aggressiven Hirsches zu finden, den er jagt. Unter normalen Umständen würde dies einen **durchschnittlichen (+20)** **Spurenlesen-Wurf** erfordern, was bei seiner Fähigkeit von 41 einen Wurf gegen 61 bedeuten würde. Der SL entscheidet jedoch, dass der starke Regen der letzten Nacht den Großteil der Fährte weggewaschen hat, was den Wurf zu einem **sehr schweren (-30)** **Spurenlesen-Wurf** macht. Daher muss Valentyn 11 oder weniger würfeln (41-30=11), um die Fährte aufzunehmen. Er wirft eine 35, was unter normalen Umständen gereicht hätte, unter diesen Umständen jedoch ein Scheitern ist. Der Regen hat die Jagd des Jademagiers vereitelt.*

SCHWIERIGKEITS-TABELLE

Schwierigkeit	Wurf-Modifikator
Sehr einfach	+60
Einfach	+40
Durchschnittlich	+20
Herausfordernd	kein Modifikator
Schwierig	-10
Schwer	-20
Sehr schwer	-30

Vergleichende Würfe

Manchmal müssen sich deine Möglichkeiten nicht mit den Umständen, sondern mit den Möglichkeiten eines Gegners messen. Derartige Dinge werden mit einem speziellen Dramatischen Wurf abgehandelt, der Vergleichender Wurf genannt wird. Vergleichende Würfe sind ein wesentlicher Bestandteil des Kampfsystems des **WFRS**, das du ab Seite 156 kennenlernen wirst. Sie kommen aber auch in vielen anderen Situationen zum Einsatz.

Ein Vergleichender Wurf wird wie jeder andere Dramatische Wurf abgehandelt, nur dass beide Seiten würfeln. Die Seite mit den meisten EG gewinnt. Wenn beide die gleiche Anzahl an EG erzielen, dann gewinnt die Seite mit dem höheren Spielwert oder der höheren Fähigkeit, auf die gewürfelt wurde. Im unwahrscheinlichen Fall, dass auch dabei Gleich-

stand besteht, wählt der SL eine der beiden folgenden Möglichkeiten: 1) Unentschieden, nichts passiert; 2) beide Seiten würfeln erneut, so lange, bis es einen klaren Gewinner gibt.

Beispiel: *Salundra hat auf einer Feier soeben einen bedeutenden Baron aus dem Reikland geohrfeigt und schickt sich nun an, den Ballsaal zu verlassen. Dabei treten ihr ein paar unentspannte Wächter in den Weg, die wissen, dass sie die adelige Hauptfrau jetzt eigentlich festnehmen müssten. Salundra starrt sie finster an, während sie sich zielstrebig nähert.*

Der SL verlangt einen Vergleichenden Einschüchtern*-Wurf gegen die Fähigkeit* Anführen *des Wachoffiziers der Wächter. Sowohl die Spielerin als auch der SL würfeln. Salundras* Einschüchtern *ist 47. Der Wachoffizier hat 46 im* Anführen*. Salundra würfelt eine 04, was +4 EG bedeutet (4-0=4), während der SL eine 16 würfelt, was +3 EG sind (4-1=3). Da Salundra mehr EG hat (4, während der Wachoffizier nur 3 hat), schüchtert sie die Wächter ein, die sie daraufhin mit kaum mehr als einem Murmeln auf den Lippen passieren lassen.*

Wie bei anderen Würfen, können auch Vergleichende Würfe einfacher oder schwerer sein als andere, weshalb der SL möglicherweise Modifikatoren vorgibt. In den meisten Fällen dürften die Modifikatoren für beide Seiten gleich sein, doch das ist nicht immer der Fall. Wenn für einen Vergleichenden Wurf keine Schwierigkeit angegeben wird, dann wird angenommen, dass dieser **herausfordernd (+0)** ist.

Wenn es wichtig ist zu wissen, wie deutlich der Gewinner eines Vergleichenden Wurfes gewonnen hat, nutzt du die Differenz der jeweiligen EG, um die finalen EG zu bestimmen.

Beispiel: *Es ist Pastetenwoche, das jährliche Festival für jeden Liebhaber feinster Backwaren, und Salundra hat sich zur Teilnahme bei einem Pastetenwettessen überreden lassen. Sie hat das Finale erreicht und trifft dort nun auf Fetter Tom Brandyschluck, den Pasteten-Champion von Übersreik, einen seit 5 Jahren ungeschlagenen Halbling, der breiter als hoch ist.*

Der SL setzt einen ***Vergleichenden*** **Ausdauer-*Wurf*** *an. Salundra hat eine Ausdauer von 45, der Fette Tom 63. Das könnte eng für Salundra werden! Die Würfel fallen und Salundra wirft eine 51, was -1 EG bedeutet. Sie sieht plötzlich etwas grün aus um die Nasenspitze. Doch Fetter Tom trifft es noch härter. Er warf eine 91 und hat damit -3 EG. Trotz ihres misslungenen* Ausdauer*-Wurfes hat Salundra den Vergleichenden Wurf mit 2 EG gewonnen, auch wenn sie die Pasteten vermutlich nicht lange bei sich behalten wird.*

Erweiterte Würfe

Manchmal wird das Abenteuer nach einer bestimmten Zahl von Erfolgsgraden verlangen, die zum gelungenen Abschließen einer zeitaufwendigen und besonders anspruchsvollen Aufgabe zu erreichen sind. Derartige Aufgaben werden mit einem speziellen Dramatischen Wurf abgehandelt, der Erweiterter Wurf genannt wird. Erweiterte Würfe werden wie jeder andere Dramatische Wurf abgehandelt, nur dass die EG verschiedener Würfe gesammelt werden, bis sie gemeinsam eine bestimmte Gesamtzahl erreichen. Wenn die Gesamtzahl der EG jemals unter 0 fällt, kannst du mit dem nächsten Wurf ganz von vorn anfangen.

Beispiel: *Molli ist schon wieder auf der Flucht und muss nun ein unerwartet komplexes Schloss knacken, ehe sie entdeckt wird. Der SL legt fest, dass das Schloss 5 EG bei einem* ***Erweiterten herausfordernden (+0)*** **Schlösser-öffnen-*Wurf*** *erfordert und dass sie nur 4 Runden hat, ehe der Wächter vorbeikommt. Molli hat 58 im* Schlösser öffnen*, so dass sie gute Chancen hat, dies zu schaffen, doch die Zeit ist nicht auf ihrer Seite. Unglücklicherweise ist ihr erster Wurf eine 63. -1 EG ist ein furchtbarer Anfang, also macht sie keine Fortschritte und fängt in der nächsten Runde wieder von vorne an. Sie flucht leise vor sich hin, während aus der Ferne bereits Schritte zu hören sind, und versucht es erneut. Diesmal fällt eine 11, was +4 EG bedeutet! Sie spürt bereits die Spannung in ihren Dietrichen, als das Schloss schon beinahe aufspringt, hört aber auch, wie der Wächter immer näherkommt.*

Der SL erklärt, dass der nächste Wurf der letzte ist, den sie vor dem Eintreffen des Wächters noch machen kann. Molli kann nun also den Erweiterten Wurf abbrechen und sich vielleicht noch schnell ein Versteck suchen oder alles auf eine Karte setzen. Doch Molli weiß, dass sie hier endlich wegmuss, würfelt erneut und es fällt … 42! Das ist +1 EG, womit insgesamt 5 EG geschafft sind! Klickend springt das Schloss auf und Molli schlüpft triumphierend durch die Tür, nur einen Augenblick, bevor der Wächter um die Ecke kommt.

OPTIONEN: ERWEITERTE WÜRFE UND 0 EG

Dass 0 EG bei einem Erweiterten Wurf nichts zum Gesamtergebnis beitragen oder von ihm abziehen, kann sich etwas seltsam anfühlen, da man Würfe sonst ja entweder schafft oder nicht schafft und Erfolg und Misserfolg eigentlich Folgen haben sollten. Wenn dies bei euch der Fall ist, dann könntet ihr die folgende optionale Regel benutzen: Ein gelungener Wurf fügt immer ein Minimum von +1 EG zum Gesamtergebnis hinzu, während ein misslungener Wurf immer mindestens zu einem Abzug von -1 EG führt.

UNTERSTÜTZUNG

In einigen Situationen arbeiten mehrere Charaktere zusammen, um gemeinsam eine bessere Chance zur Bewältigung einer Aufgabe zu haben, als ein SC allein sie hätte. Mit der Erlaubnis des SL kann ein Charakter einen anderen bei einem Wurf unterstützen. Wenn dies der Fall ist, würfelt immer der Charakter mit den besten Erfolgsaussichten.

Jeder unterstützende Charakter sorgt für einen Bonus von +10 auf den Wurf. Abgesehen davon wird der Wurf normal durchgeführt.

Grenzen der Unterstützung

Charaktere können einander bei den meisten Aufgaben unterstützen, es gibt jedoch Grenzen.

- Um unterstützen zu können muss man mindestens 1 Steigerung in der Fähigkeit haben, die getestet wird.
- Unterstützende Charaktere müssen sich normalerweise direkt bei dem SC befinden, der den Wurf durchführt.
- Man kann einander nicht bei Würfen zum Widerstand gegen Krankheiten, Gifte, Angst, Witterung oder alles andere unterstützen, das der SL für ungeeignet befindet.
- Du kannst nicht von mehr Charakteren unterstützt werden, als du im zugehörigen Spielwert-Bonus (siehe Seite 33) hast.

Beispiel: *Adhemar, Perdita und Valentyn durchsuchen gemeinsam einen Raum, als dessen Besitzer, ein älterer Kaufmann, nach draußen geht, um ihnen Unterlagen zu suchen. Der SL entscheidet, dass ein* ***schwieriger (-10)*** **Wahrnehmungs-*Wurf*** *erforderlich ist. Da Perdita und Valentyn beide unterstützen wollen und die Fähigkeit* Wahrnehmung *haben, erhält Adhemar (der mit 59 die beste* Wahrnehmung *von ihnen hat) einen Bonus von +20 auf seinen* Wahrnehmungs-*Wurf, womit er insgesamt auf 69 (59-10+20=69) kommt. Allerdings würfelt er eine 74 und scheitert, was bedeutet, dass die drei Charaktere kein Glück damit haben, irgendetwas Nützliches zu finden, ehe der Kaufmann zurück in den Raum gehinkt kommt.*

OPTIONEN: FÄHIGKEITEN KOMBINIEREN

Manchmal werdet ihr Situationen erleben, in denen es passender wäre, wenn ein Charakter zum Erfüllen einer Aufgabe für zwei Fähigkeiten würfelt, weshalb es angeraten wäre, beide Fähigkeiten für einen einzelnen Wurf zu kombinieren. Dafür gibt es in der Regel zwei Gründe: 1) Es ist schneller und begrenzt die Anzahl der nötigen Würfe, was das Spiel flüssig hält; 2) Zwei Würfe nacheinander bestehen zu müssen reduziert deine Chancen, es überhaupt zu schaffen.

Die einfachste Variante ist es, mit einem einzigen Prozentwurf für beide Fähigkeiten zu würfeln und das gemeinsame Ergebnis mit beiden Fähigkeiten zu vergleichen. Wenn es bei beiden reicht, warst du beim Wurf erfolgreich. Wenn es nur bei einer Fähigkeit reichte, dann war es in irgendeiner Weise ein Teilerfolg. Und wenn es bei beiden Fähigkeiten nicht reicht, dann bist du bei dem Wurf offensichtlich gescheitert.

Beispiel: *Durch eine illustre Abfolge unwahrscheinlicher Ereignisse findet sich Salundra plötzlich in gelben und roten Strumpfhosen singend und tanzend auf der Bühne des Vargr Breugel-Schauspielhauses und nimmt an der Uraufführung von „Sag es mir an einem Feiertag" teil. Der SL setzt einen* ***Kombinierten herausfordernden (+0)*** **Artistik-(Tanz)-** *und* **Unterhalten-(Singen)-*Wurf*** *an, denn er findet, dass es unfair wäre, sie für beides getrennt würfeln zu lassen, da dies ihre Chancen auf einen vollen Erfolg deutlich schmälern würde. Salundra hat seit ihrer Zeit bei Hofe* Artistik (Tanz) *auf 53, besitzt jedoch kein* Unterhalten (Singen)*, weshalb sie hier ihr Charisma von 43 verwenden muss. Sie würfelt eine 46, was bedeutet, dass ihr das Tanzen gelingt (mit +1 EG), sie beim Singen aber einige der Töne nicht genau genug trifft (ein Scheitern mit -0 EG). Ihr Auftritt ist nicht perfekt aber gut genug, um das versammelte Volk zu begeistern, auch wenn Kymius Neumann, Theaterkritiker vom* Altdorfer Spieler, *vielleicht keine sonderlich schmeichelhafte Rezension verfassen wird ...*

KAMPF

Früher oder später wirst du dich im Spiel mit jemandem anlegen wollen oder irgendwer will sich mit dir anlegen. Wenn die Diplomatie versagt, gar nicht erst bemüht wird oder gar als Konzept unverstanden bleibt, beginnt der Kampf!

Im Kampf unternehmen viele Individuen in kurzer Zeit viele Handlungen, davon viele gegeneinander. Du wirst auch weiterhin Würfe durchführen, um das Ergebnis von Handlungen zu ermitteln, doch die exakte Abfolge von Dingen wird plötzlich deutlich wichtiger, weshalb wir dir hier Regeln präsentieren, die all das praktikabel machen.

Zeitliche Abfolge

Im Kampf ist es deutlich wichtiger, welche Dinge in welcher Reihenfolge geschehen, weshalb die Zeit wie folgt unterteilt wird:

- **Runden:** Eine Runde ist genug Zeit, um alle Charaktere einen Wurf durchführen und sich in Position bewegen zu lassen. Normalerweise ist sie nur wenige Sekunden lang; falls nötig legt der SL fest, wie lang sie genau ist.
- **Züge:** Während jeder Runde hat jeder Kombattant einen Zug, in dem er seine Handlung und seine Bewegungsaktion durchführt.
- **Initiative-Reihenfolge:** Normalerweise erhalten alle Kombattanten ihren Zug in der Reihenfolge ihrer Initiative-Werte, vom höchsten bis zum niedrigsten.

Zusammenfassung des Kampfes

Kämpfe folgen den folgenden Schritten, bis entweder eine Seite flieht oder besiegt wurde:

1. **Überraschung bestimmen:** Der SL bestimmt, ob irgendwelche Charaktere *Überrascht* sind. Das geschieht üblicherweise nur in der ersten Runde des Kampfes. Mehr dazu weiter unten.

2. **Anfang der Runde:** Wenn die Regeln von irgendetwas festlegen, dass es „am Anfang der Runde" stattfindet, dann geschieht es jetzt.

3. **Die Charaktere haben ihre Züge:** Jeder Charakter führt seinen Zug durch, nacheinander in der Initiative-Reihenfolge, beginnend mit der höchsten Initiative. Normalerweise kann jeder Charakter in seinem Zug eine Bewegungsaktion und eine Handlung durchführen (siehe Seite 157).

4. **Ende der Runde:** Die Runde endet, wenn alle Kombattanten ihren Zug hatten. Wenn die Regeln von irgendetwas festlegen, dass es „am Ende der Runde" stattfindet, dann geschieht es jetzt.

5. **Wiederholt bei Bedarf die Schritte 2–5:** Spielt weiter Runde für Runde, bis der Kampf beendet ist.

Initiative-Reihenfolge

Kombattanten agieren während der Runde in der Reihenfolge ihrer Initiative-Werte, beginnend mit der höchsten, bis alle ihren Zug durchgeführt haben. Wenn du das am Spieltisch so schnell wie möglich ablaufen lassen willst, könntest du die Spieler in der Initiative-Reihenfolge ihrer Charaktere sitzen lassen. Wenn mehrere Kombattanten die gleiche Initiative haben, agieren diese in der Reihenfolge ihrer Gewandtheit, von der höchsten zu niedrigsten. Wenn sie auch die gleiche Gewandtheit haben, dann führen sie einen **Vergleichenden Gewandtheits-Wurf** durch und der Gewinner entscheidet, wer von ihnen in diesem Kampf als erster seinen Zug hat. Einige Talente beeinflussen die Initiative-Reihenfolge (siehe **Kapitel 4: Fähigkeiten und Talente**).

Beispiel: *Tollich, der eine Initiative von 38 hat, handelt immer vor seiner Gefährtin Perdita, deren Initiative 33 ist. Wenn sie einen Zirkel von Kultisten mit Initiative 35 angreifen, dann wäre die Initiative-Reihenfolge wie folgt: Tollich (38), Kultisten (35), Perdita (33).*

Initiative auswürfeln

Einige Gruppen bevorzugen etwas weniger festgelegte Initiative-Reihenfolgen. Es gibt mehrere Möglichkeiten, dies zu bewerkstelligen. Sucht euch die aus, die euch am meisten zusagt:

- Jeder Charakter führt einen Initiative-Wurf durch, um EG zu bestimmen.
- Jeder Charakter wirft 1W10 und addiert seine Initiative.
- Jeder Charakter wirft 1W10 und addiert seinen Gewandtheits-Bonus und seinen Initiative-Bonus.

Der SL notiert die Resultate in absteigender Reihenfolge und verwendet diese als Initiative-Reihenfolge. Du könntest diese Reihenfolge für den ganzen Kampf gelten lassen (die schnellste Methode) oder für jede Runde neu auswürfeln (was die Reihenfolge abwechslungsreicher gestaltet und langsamen Charakteren erlaubt, auch mal nicht der Letzte zu sein).

Runden ausserhalb von Kämpfen

Außerhalb von Kämpfen ist die Abfolge der Aktionen normalerweise flexibler. Manchmal ist es jedoch hilfreich, Runden auch außerhalb von Kämpfen zu verwenden, um dabei zu helfen, die Handlungen zu organisieren. Erweiterte Würfe laufen zum Beispiel über mehre Runden, wobei in jeder Runde ein Wurf durchgeführt wird (siehe Seite 154).

Überraschung

Deine Feinde zu überraschen kann dir einen großen Vorteil verschaffen. Wenn eine Seite den Angriff plant, kann sie das Überraschungsmoment auf mehrere Weisen zu nutzen versuchen:

- **Verstecken:** Führe einen erfolgreichen *Schleichen*-Wurf in geeigneter Deckung durch. Charaktere können vergleichend mit ihrer *Wahrnehmung* würfeln, wenn sie vorsichtig sind oder der SL gnädig ist.
- **Hinterhältige Taktiken:** Greife von hinten, im Dunkeln, bei dichtem Nebel oder von oben an! Der SL kann *Wahrnehmungs*-Würfe zum rechtzeitigen Entdecken nahender Angreifer gestatten, falls das angemessen ist.

- **Ablenkungen:** Lautes Knallen, Menschenmassen und eine besonders fesselnde Predigt können genug Ablenkung bieten, um einen Überraschungsangriff zu decken.
- **Unvorbereitete Verteidiger:** Wenn die Gegner besonders unachtsam sind, können die Angreifer ihre Opfer automatisch überraschen.
- **Irgendetwas anderes:** Findige Spieler werden mit allerlei Arten durchtriebener Pläne aufwarten – der SL hat das letzte Wort bezüglich der Frage, ob dadurch eine Überraschung möglich ist.

ÜBERRASCHENDE TALENTE

Selbst in Situationen, in denen der SL festlegt, dass es keine Chance gibt, nahende Angreifer zu entdecken, gibt es einige Talente, die dabei helfen können, Überraschungen zu vermeiden. In **Kapitel 4: Fähigkeiten und Talente** findest du mehr dazu.

Beispiel: *Tollich und Perdita laufen in einen Hinterhalt blutverschmierter Kultisten des Blutgottes Khorne hinein. Der Kampf beginnt, als die Kultisten aus ihren Verstecken stürmen. Der SL entscheidet, dass Tollich und Perdita überrascht sind, da sie gerade eine energische Debatte führten und keiner mit einem Hinterhalt gerechnet hat. Allerdings hat Tollich das Talent Kampfsinn, das ihm gestattet, mit einen* ***herausfordernden (+0)*** **Wahrnehmungs-*Wurf*** Überraschung *zu vermeiden. Tollich hat* Wahrnehmung *41 und würfelt eine 23, wodurch ihn seine gut geschulten Instinkte spüren lassen, dass irgendetwas faul ist. Daher hat in der ersten Runde des Kampfes nur Perdita den Zustand* Überrascht*; Tollich und die Kultisten agieren normal.*

Wenn es irgendeine Chance gibt den Hinterhalt zu entdecken, wird der SL typischerweise einen Vergleichenden *Schleichen*- gegen *Wahrnehmungs*-Wurf ansetzen, wobei normalerweise der Charakter mit dem schlechtesten Wert in *Schleichen* gegen alle würfelt, die möglicherweise etwas erkennen könnten. Wenn der Charakter im Hinterhalt gewinnt, erhält jeder Charakter, der den Wurf nicht geschafft hat, den Zustand *Überrascht* (siehe Seite 169).

Wenn niemand überrascht ist, fahre ganz normal mit dem Kampf fort.

Wenn jemand überrascht ist, kann er oder sie einen Mutpunkt einsetzen, um den *Überrascht*-Zustand zu überwinden (siehe Seite 169).

Mach deinen Zug

Kampf ist eine dynamische und verwirrende Erfahrung, mit Freund und Feind im verzweifelten Ringen, blitzenden Klingen, Schreien, Blut und donnernden Schüssen.

Der SL beschreibt die Situation, also wo sich jeder befindet und wie die Umgebung aussieht. Du kannst um weiterte Details bitten, um ein klareres Bild zu bekommen und um deine Handlungen besser planen zu können. „Wie dick ist das Seil, das den Kronleuchter hält? Könnte man das mit einem Pfeil durchschießen?“ zum Beispiel. Wenn du dann am Zug bist, kannst du dich bewegen und in Aktion treten.

In deinem Zug hast du je eine **Bewegungsaktion** und eine **Handlung**, die du in beliebiger Reihenfolge durchführen kannst – es ist davon auszugehen, dass beides häufig zur gleichen Zeit stattfinden wird, weshalb du sie auch einfach als ein kombiniertes Manöver beschreiben kannst. Du kannst auch auf eine Bewegungsaktion oder Handlung verzichten, doch dir sollte klar sein, dass du vor der nächsten Runde keine neue Gelegenheit dazu erhältst.

Lebendige Beschreibungen sind etwas, das Kämpfe spannender und immersiver macht. Statt einfach nur zu sagen, dass es deine Handlung „Ich greife den nächsten Goblin an“ ist, wäre es zum Beispiel viel unterhaltsamer, wenn du die gleiche Handlung mit „Ich trete den Stuhl vor mir in Richtung der Grünhäute und schlage mit meinem Schwert zum Hals des Goblins, der mir am nächsten ist“ zu beschreiben. Man weiß nie, ob der SL Derartiges nicht mit irgendeinem kleinen Bonus für gutes Rollenspiel belohnt. Gleiches gilt auch für die Abwicklung deiner Aktionen – der SL beschreibt, was genau passiert und was du würfeln musst, doch du kannst es gewiss stimmig ausschmücken.

Bewegungsaktion

Unter den meisten Umständen spielen exakte Distanzen keine große Rolle. Verwende deinen Bewegungs-Wert als Richtwert für die Entfernungen, die du überwinden kannst, wobei es dich der SL wissen lassen wird, wenn eine Bewegung mehr als die Bewegungsaktion einer Runde erfordert.

Wenn du nicht bereits mit jemandem kämpfst, kannst du deine Bewegungsaktion für einen *Sturmangriff* nutzen, um in den Nahkampf zu kommen und +1 Vorteil zu erhalten (siehe Seite 164). Mehr dazu und zu einer detaillierten Übersicht bezüglich der Bewegungs-Geschwindigkeiten, Sprungdistanzen etc. findest du unter **Bewegungen** auf Seite 164.

Handlung

Im Kampf beschreibt deine Handlung das, was du aktiv tust. Ob du mit deinem Schwert auf einen Mutanten eindringst, von Dach zu Dach springst oder dir einen kurzen Moment nimmst, um die Situation zu erfassen, liegt ganz bei dir. Deine Handlung wird nur von deiner Vorstellungskraft, den Gegebenheiten der Umgebung und den Möglichkeiten deines Charakters eingeschränkt.

Beschreibe das, was du möchtest, dass es dein Charakter tut. Der SL wird dir dann sagen, ob du einen Wurf schaffen musst, um die geplante Handlung durchführen zu können. Das Resultat wird dann von dir und dem SL erzählerisch umgesetzt, womit deine Handlung endet.

Details dazu, wie du deine Handlung verwendest, um einen anderen Charakter zu attackieren, findest du unter **Attackieren**. Wenn du Gebete oder Magie einsetzen möchtest, dann findest du Details dazu entweder in **Kapitel 7: Religion und Glaube** oder in **Kapitel 8: Magie**. Das **Kapitel 4: Fähigkeiten und Talente** enthält ebenfalls viele Beispiele für den Einsatz deiner Fähigkeiten im Kampf.

Beispiel: *Molli schaut ängstlich hinter einem Fass hervor, während Salundra auf allen Seiten von den fliegenden Fäusten dreier Wirtshausschläger bedrängt wird, die der jungen Hauptfrau eine Lektion erteilen wollen. Als ihr Zug kommt, fragt Mollis Spielerin, ob der Gastraum ein oberes Geschoss hat. Der SL bestätigt, dass es ein Obergeschoss mit einer umlaufenden Balustrade mit Tischen und Stühlen gibt, von der aus man auf den Kampf heruntersehen kann. Grinsend erklärt die Spielerin, dass Molli nach oben sprinten und einen der Tische herunterschieben möchte, sodass er auf die Kämpfenden fällt und sie auseinandertreibt, um Salundra damit etwas Luft zu verschaffen. Dafür will sie ihre Bewegungsaktion und ihre Handlung verwenden. Da die Treppe nach oben dicht hinter ihr ist, erklärt der SL, dass sie in einer Runde nach oben kommt, doch dass es etwas Arbeit erfordern wird, den Tisch herabzuwerfen.*

Der SL verlangt einen ***durchschnittlichen (+20)*** **Athletik-*Wurf***, *um den Tisch auf das Geländer der Balustrade zu heben. Mollis* Athletik *ist 34, weshalb sie eine 54 oder weniger würfeln muss. Sie würfelt eine 21, was +3 EG bedeutet, und der Tisch fliegt! Der SL entscheidet, dass allen Kombattanten darunter ein* ***Vergleichender*** **Ausweichen-*Wurf*** *gegen Mollis +3 EG gelingen muss, oder sie werden vom Tisch getroffen. Unglücklicherweise scheitert nur Salundra bei diesem Wurf und der Tisch landet direkt auf ihr …*

Freie Handlungen

Manchmal zählen Dinge, die dein Charakter tut, nicht als Handlung seines Zuges – zum Beispiel das Rufen einer Warnung, das Ziehen einer Waffe oder das Trinken eines Trankes. Es obliegt dem SL zu entscheiden, was als deine Handlung zählt und was innerhalb eines Zuges alles möglich ist. Eine gute generelle Regel ist, dass alles, was einen Wurf erfordert, als Handlung zählt und keine Freie Handlung sein kann.

OPTIONEN: IN DER DEFENSIVE

Was, wenn du dich als Handlung darauf vorbereitest, Treffer zu parieren, um eine defensive Position in einer Tür zu halten, oder wenn du *Sprache (Magick)* nutzt, um Gegenzauber vorzubereiten? Wenn du als Handlung eine Fähigkeit wählst, die du defensiv einsetzen möchtest, dann erhältst du bis zum Beginn deines nächsten Zuges +20 bei allen verteidigenden Würfen mit dieser Fähigkeit.

Attackieren

Eine der häufigsten Handlungen ist die Attacke auf einen Gegner. Für eine Fernkampfattacke muss sich das Ziel in Reichweite befinden (siehe **Kapitel 11: Einkaufsführer**) und du musst eine Sichtlinie zu ihm ziehen können. Für eine Nahkampfattacke musst du dich direkt an deinem Ziel befinden und eine Waffe bereithalten (siehe **Gebunden**).

STANDARD-SCHWIERIGKEIT IM KAMPF

Im Kampf wird bei allen Schwierigkeiten davon ausgegangen, dass sie **herausfordernd (+0)** sind. Sollte die Schwierigkeit also nicht explizit in den Regeln erwähnt werden, verwende Herausfordernd.

1: Trefferwurf

Nahkampf: Um zu attackieren führst du einen **Vergleichenden *Nahkampf*-Wurf** mit dem Gegner aus (sowohl du als auch dein Gegner würfeln auf das jeweilige *Kampfgeschick*, siehe Seite 126). Wer die meisten EG erzielt, gewinnt, wobei du die Differenz der jeweiligen EG bestimmst, um die finalen EG zu bestimmen. Wenn du den Wurf gewinnst, triffst du den Gegner und erhältst +1 Vorteil. Wenn du den Vergleichenden Wurf verlierst, erhält dein Gegner +1 Vorteil und deine Handlung ist beendet.

Beispiel: *Salundra nutzt ihre Handlung, um mit ihrer Klinge nach einem Sturmangriff (+1 Vorteil) zu attackieren, was einen Vergleichenden KG-Wurf bedeutet. Sie würfelt 30 gegen ihr KG von 59 (49 + 10 (aus dem Vorteil) = 59) und erhält somit +2 EG. Der Gegner verteidigt sich und würfelt 91 gegen seine KG von 30, also –6 EG! So gewinnt Salundra den Vergleichenden Wurf mit +8 EG. Ihr Schwert hat +4 Schaden und sie hat einen Stärke-Bonus von 3, was bedeutet, dass sie 15 Schaden verursacht (8 + 4 + 3 = 15)! Sie kehrt ihren Trefferwurf von 30 um, um die Trefferzone zu bestimmen, und die 03 ist ein Kopftreffer. Ihr Gegner hat dort 0 Rüstungspunkte (RP). Der Schlag richtet 15 Schaden an, -0 für die Rüstung und -3 für den* Widerstands-*Bonus, was einen Verlust von 12 LP bedeutet.*

Fernkampf: Führe einen ***Fernkampf*-Wurf** für die Waffe aus, die du verwendest. Wenn du erfolgreich bist, triffst du den Gegner und erhältst +1 Vorteil. Wenn du beim Wurf scheiterst, ist deine Handlung beendet. Im Fernkampf erhält der Gegner keine Vorteile.

Sowohl im Nahkampf als auch im Fernkampf ist es möglich, einen besonders wirkungsvollen Treffer zu landen, einen sogenannten Kritischen Treffer. Du kannst jedoch auch einen kritischen Fehler machen, einen sogenannten Patzer. Mehr zu Kritischen Treffern und Patzern findest du in der Sektion weiter unten.

Zusammenfassung: *Würfle, ob du den Gegner mit deiner Waffe triffst. Im Nahkampf ist dies ein Vergleichender Wurf. Der Gewinner erhält +1 Vorteil.*

2: Bestimmen der Trefferzone

Wenn du erfolgreich getroffen hast, findest du als nächstes heraus, wo genau. Dazu vertauschst du die Zahlen des Wurfergebnisses und vergleichst diese umgekehrte Zahl mit der **Trefferzonen-Tabelle**. Ein Trefferwurf von 23 würde also eine 32 werden, was laut der Tabelle ein Treffer am rechten Arm ist.

Kreaturen mit anderen Körperformen verwenden unter Umständen andere Trefferzonen-Tabellen. In **Kapitel 12: Bestiarium** findest du mehr zu solchen abweichenden Tabellen.

TREFFERZONEN-TABELLE

Wurf	Trefferzone
01-09	Kopf
10-24	Linker Arm (oder nichtdominanter Arm)
25-44	Rechter Arm (oder dominanter Arm)
45-79	Körper
80-89	Linkes Bein
90-100	Rechtes Bein

Zusammenfassung: *Vertausche die Würfel deines Trefferwurfes, um die Trefferzone zu bestimmen.*

3: Schaden bestimmen

Wenn du die Trefferzone bestimmt hast, ist es an der Zeit herauszufinden wie viel Schaden du anrichtest. Jede Waffe hat einen Schadens-Wert (siehe Seite 293). Dieser ist bei Nahkampfwaffen üblicherweise dein modifizierter Stärke-Bonus, während er bei Fernkampfwaffen meist eine feste Zahl ist. Nehme die EG deines Vergleichenden Wurfes und addiere sie zum Schaden der Waffe, die du verwendest. Diese finale Zahl ist dein Schaden.

Zusammenfassung: *Schaden = Schaden der Waffe + EG*

4: Schaden abhandeln

Nun, da du den Schaden und die Trefferzone kennst, kannst du feststellen, wie viele Lebenspunkte (LP) dein Gegner durch die Attacke verliert. Ziehe den Widerstands-Bonus des Gegners und etwaige Rüstungspunkte, die er an der Trefferzone hat, von deinem Schaden ab. Der verbliebene Schaden sind die Lebenspunkt-Verluste des Gegners. Wenn dies nur 1 oder weniger ist, hat der Gegner die Attacke gut weggesteckt und verliert nur 1 LP. Sollten die LP-Verluste die Zahl der noch verbliebenen LP des Gegners übersteigen, erleidet er eine Kritische Verletzung (siehe Seite 172) und erhält den Zustand *Niedergestreckt* (siehe Seite 169).

Zusammenfassung: *Lebenspunkt-Verluste = Schaden – (Widerstandsbonus + Rüstungspunkte)*

GEGEN NAHKAMPF-ATTACKEN VERTEIDIGEN

Du kannst dich nicht nur mit deiner Fähigkeit *Nahkampf* gegen gegnerische Nahkampfattacken verteidigen. Die gängigste Alternative ist die Fähigkeit *Ausweichen*, die es dir erlaubt, gegnerischen Treffern zu entgehen, doch **Kapitel 4: Fähigkeiten und Talente** führt noch viele weitere Fähigkeiten auf, die im Kampf nützlich sein könnten, darunter *Anführen*, *Charme*, *Einschüchtern* und viele mehr. Wenn dein SL zustimmt, dass die Fähigkeit in der konkreten Situation einsetzbar ist und es dich nicht stört, auf die Gelegenheit zu verzichten, dem Gegner einen Kritischen Treffer zuzufügen, warum versuchst du es dann nicht?

Gebunden

Wann immer du einen Gegner im Nahkampf attackierst oder von ihm im Nahkampf attackiert wirst, geltet ihr als im Nahkampf *gebunden*. Das bedeutet, dass ihr euch miteinander im direkten Schlagabtausch befindet und andere Regeln (durch Talente, Zauber etc.) zur Anwendung kommen, die für *gebundene* Charaktere gelten. Wenn ihr euch gegenseitig eine volle Runde lang nicht attackiert habt, geltet ihr nicht länger als *Gebunden*.

ERFOLGSGRADE IM KAMPF

Im Kampf nutzt man EG, um den Schaden zu bestimmen, anstatt ihn von einer Ergebnistabelle abzulesen. Um dies etwas aufzumischen, gelten im Kampf zusätzlich die Regeln für Kritische Treffer und Patzer.

Kritische Treffer und Patzer

Im Schlagabtausch eines Kampfes kann es immer wieder und in dichter Folge zu Unfällen, Missgeschicken und Momenten mit außerordentlichen Darbietungen wahrer Kampfkunst kommen. Um diese unvorhersehbaren Extreme im Kampf auf Leben und Tod darzustellen, gibt es Kritische Treffer (außergewöhnlich gute Treffer) und Patzer (höchst ärgerliche Fehler).

Kritische Treffer

Jeder gelungene Wurf für *Nahkampf* oder *Fernkampf*, der zugleich ein Pasch ist, verursacht einen Kritischen Treffer. Dies bedeutet, dass du dem Gegner einen echten Wirkungstreffer verpasst hast und es kann sogar dazu kommen, wenn du der Verteidiger in einem Vergleichenden Wurf bist.

Wenn du einen Kritischen Treffer landest, dann erleidet dein Gegner sofort eine Kritische Verletzung, ganz so, als hätte er keine LP mehr. Auf Seite 172 erfährst du, was das genau bedeutet. Davon abgesehen wird der EG ganz normal berechnet, um festzustellen, wer den Vergleichenden Wurf gewonnen hat.

OPTIONEN: TODESSTOSS

Einige Spieler mögen heroische Kämpfe, in den sich ihre Charaktere durch ganze Horden niederer Feinde schlagen können. Wenn dies euren Spielwünschen entspricht, dann könnt ihr folgende Regel verwenden:

Wenn du einen Nahkampf-Gegner mit einem einzigen Schlag tötest, dann kannst du dich an die Stelle bewegen, die zuvor dieser getötete Gegner innehatte, und einen weiteren Gegner attackieren, sofern dort ein solcher vorhanden ist. Du kannst dies eine Anzahl von Malen tun, die deinem Kampfgeschick-Bonus entspricht, und darfst im gleichen Zug den gleichen Gegner nicht mehr als einmal attackieren. Einige Kreaturen (siehe **Kapitel 12: Bestiarium**) sind so groß, dass sie diese Regel auslösen können, ohne Gegner zu töten.

VERGLEICHENDE WÜRFE UND PATZER

Während Vergleichender Würfe ist es möglich, einen Patzer zu würfeln und dennoch mehr EG zu erzielen als der Gegner. Das ist völlig in Ordnung und sogar recht unterhaltsam, denn es bedeutet, dass du zwar dem Gegner zusetzt, im Eifer des Gefechts zugleich aber auch dir selbst.

Beispiel: *Molli sticht mit ihrem Dolch nach dem Gegner und wirft eine 66, was einen Patzer und -3 EG bedeutet. Ihr Gegner würfelt jedoch 92 und hat damit −5 EG. Molli gewinnt daher mit +2 EG und erhält +1 Vorteil, den sie jedoch schnell wieder verlieren kann, da sie nun auf der* ***Ups!-Tabelle*** *auswürfeln muss, welches Missgeschick sie ereilt.*

Patzer

Es gibt auch ein Gegenstück zu Kritischen Treffern, nämlich die Patzer, zu denen es kommt, wenn man bei einem misslungenen Wurf im Kampf auch noch einen Pasch wirft. Ein Patzer bedeutet, dass etwas möglicherweise reichlich Unvorteilhaftes passiert. Was genau, erfährst du mit einem Wurf auf der **Ups!-Tabelle**.

UPS!-TABELLE

Wurf	Missgeschick
01–20	Du triffst einen Teil der eigenen Anatomie (wir empfehlen, dies auf amüsante Weise auszuspielen). Du verlierst 1 LP, wobei Widerstands-Bonus und Rüstungspunkte ignoriert werden.
21–40	Deine Nahkampfwaffe verkantet sich unglücklich oder deine Fernkampfwaffe hat eine Fehlfunktion und irgendetwas bricht ab. Deine Waffe erleidet 1 Punkt Schaden. In der nächsten Runde bist du als Letzter dran, unabhängig von der Initiative-Reihenfolge, Talenten oder Sonderregeln, da du dich erholen musst (siehe Seite 156).
41–60	Dein Manöver lief ins Leere und bringt dich aus dem Tritt oder du verlierst den Halt an deiner Fernkampfwaffe. In der nächsten Runde hast du bei deiner Handlung einen Abzug von –10.
61–70	Du stolperst und brauchst einen Moment, um wieder richtig in Position zu kommen. Du verlierst deine nächste Bewegungsaktion.
71–80	Du greifst deine Waffe falsch oder verlierst deine Munition. Du verlierst deine nächste Handlung.
81–90	Du überstreckst dich oder stolperst und verdrehst deinen Knöchel. Du erleidest eine *Muskelriss (leicht)*-Verletzung (siehe Seite 179). Dies gilt als Kritische Verletzung.
91–00	Du verhaust es komplett und triffst einen zufälligen Verbündeten in Reichweite, wobei dein geworfener Würfel für die Einerstelle über die EG des Treffers entscheidet. Wenn das nicht möglich ist, schlägst du dir irgendwie selbst ins Gesicht und erhältst einen *Betäubt*-Zustand (siehe Seite 167).

EXPLOSION!

Wenn du eine Explosiv-, Schießpulver- oder Technicus-Waffe verwendest und einen Patzer würfelst, der auch noch eine gerade Zahl ist (also 00, 88, 66 etc.), dann kommt es zu einer Fehlzündung und die Waffe explodiert dir in der Hand. Du erleidest den vollen Schaden an der Trefferzone des führenden Armes, wobei dein geworfener Würfel für die Einerstelle über die EG des Treffers entscheidet, und die Waffe ist zerstört.

FERNKAMPF

Es gibt noch einige zusätzliche Regeln, die Fernkampfattacken betreffen:

- Gegen Fernkampfattacken kann man sich nicht mit der Fähigkeit *Nahkampf* verteidigen, sofern man keinen Schild führt, der groß genug ist (siehe Seite 298), oder sich der Schütze in Kernschussweite (siehe Seite 297) befindet, in der man zudem gegebenenfalls *Ausweichen* kann.

- Du kannst keine Fernkampfattacken durchführen, solange du *gebunden* bist, sofern du keine Fernkampfwaffe mit der Qualität Pistole (siehe **Kapitel 11: Einkaufsführer**) verwendest.

- Wenn du deine Fähigkeit *Fernkampf* gegen ein Ziel einsetzen willst, an das du *gebunden* bist, darf sich dieses mit jeder *Nahkampf*-Fähigkeit verteidigen.

Schwierigkeiten im Kampf

Im Kampf können Würfe genauso modifiziert werden wie andere Würfe. Solche Modifikatoren können Eigenarten der Feinde, der Umgebung, des Wetters oder zahllose andere Faktoren darstellen. In der folgenden Liste findest du die im Kampf am häufigsten vorkommenden Modifikatoren. Du kannst sie auch als Vergleich bei der Beurteilung nicht erwähnter Faktoren verwenden. Erinnere dich, dass der SL bei jedem Wurf das letzte Wort in Sachen Schwierigkeit hat.

SCHWIERIGKEITEN IM KAMPF

Schwierigkeit	Modifikator	Beispiel
Sehr einfach	+60	Fernkampfattacke auf ein Monströses Ziel (Riesen-Größe)
		Fernkampfattacke in eine Menge (13+ Ziele)
Einfach	+40	Fernkampfattacke auf ein Ziel in Kernschussweite (siehe Seite 297)
		Fernkampfattacke auf ein Enormes Ziel (Greifen-Größe)
		Nahkampfattacke auf einen Gegner, bei dem man 3 zu 1 in der Überzahl ist
		Fernkampfattacke auf eine große Gruppe (7-12 Ziele)
Durchschnittlich	+20	Fernkampfattacke auf ein Großes Ziel (Oger-Größe)
		Fernkampfattacke bei kurzer Reichweite (weniger als halbe Reichweite der Waffe)
		Fernkampfattacke auf eine kleine Gruppe (3-6 Ziele)
		Fernkampfattacke, bei der es deine letzte Handlung war, zu zielen (für das Zielen ist kein Wurf erforderlich)
		Nahkampfattacke in den Rücken oder die Seite eines Gegners, der *Gebunden* ist
		Nahkampfattacke auf einen Gegner, bei dem man 2 zu 1 in der Überzahl ist
		Nahkampfattacke auf einen Gegner, der den Zustand *Niedergestreckt* hat
Herausfordernd	+0	Eine Standardattacke
		Fernkampfattacke auf ein Normales Ziel (Menschen-Größe)
Schwierig	–10	Nahkampfattacke, während man den Zustand *Niedergestreckt* hat
		Nahkampfattacke inmitten von Schlamm, dichtem Regen oder schwierigem Gelände
		Fernkampfattacke bei langer Reichweite (bis zu doppelter Reichweite der Waffe)
		Fernkampfattacke in einer Runde, in der du auch eine Bewegungsaktion durchführst
		Fernkampfattacke auf ein Zierliches Ziel (Halbling-Größe)
		Gegner in leichter Deckung (zum Beispiel hinter einer Hecke)
Schwer	–20	Gezielte Attacke auf eine bestimmte Trefferzone; wenn du Erfolg hast, triffst du diese Trefferzone.
		Kampf in beengtem Raum mit einer Waffe, die eine größere Länge als Durchschnitt hat
		Fernkampfattacke auf Ziele, die von Nebel oder Dunkelheit verborgen werden
		Nahkampfattacke inmitten eines Sturzregens, Orkans, Schneesturms oder Extremwetters anderer Art
		Ausweichen, während man den Zustand *Niedergestreckt* hat
		Nahkampf bei Dunkelheit
		Fernkampfattacke auf ein kleines Ziel (Katzen-Größe)
		Einsatz einer Waffe mit der nichtdominanten Hand
		Gegner in mittlerer Deckung (zum Beispiel hinter einem Holzzaun)
Sehr schwer	–30	Nahkampfattacke oder Ausweichen in tiefem Schnee, Wasser oder anderer, die Bewegung stark einschränkender Umgebung
		Fernkampfattacke auf ein Winziges Ziel (Mäuse-Größe)
		Fernkampfattacke bei extremer Reichweite (bis zur dreifachen Reichweite der Waffe)
		Fernkampfattacke bei Dunkelheit
		Gegner in schwerer Deckung (zum Beispiel hinter einer Steinmauer)

KOMBINIERTE SCHWIERIGKEITEN

Es wird Umstände geben, unter denen mehrere Faktoren eine bestimmte Aktion schwerer machen, als sie es normalerweise wäre. In einem finsteren Wald zu lauern, um ein fernes Ziel durch die Bäume hindurch zu beschießen ist schwerer, als den gleichen Gegner im hellen Sonnenlicht auf freiem Feld abzuknallen. Wenn du mehrere Schwierigkeiten kombinierst, gehst du nach folgenden Vorgaben vor:

- Wenn in einer Situation zwei oder mehr Abzüge zum Tragen kommen, addiere sie einfach bis zu einem Maximum von **–30 (Sehr schwer)** auf. Solltest du zum Beispiel mitten im Nebel ein bestimmtes Körperteil deines Gegners treffen wollen, dann müsste der *Nahkampf*-**Wurf** eigentlich zweimal mit **Schwer (–20)** modifiziert werden, wird stattdessen aber zu **Sehr schwer (–30)**, statt zu einem kumulativen Abzug von –40 zu führen. Gleiches gilt für Situationen, in denen zwei oder mehr Boni zum Tragen kommen. Diese addieren sich zu einem Maximum von **+60 (Sehr einfach)**.

- Wenn in einer Situation gleichermaßen ein Malus und ein Bonus zum Tragen kommen, dann verrechne sie einfach miteinander zu einer gemeinsamen Schwierigkeit. Einen Gegner zu attackieren, während man in tiefem Schnee steht, erfordert eigentlich einen **sehr schweren (–30)** *Nahkampf*-**Wurf**. Einen Gegner zu attackieren, der gerade *Niedergestreckt* ist, würde einen **durchschnittlichen (+20)** *Nahkampf*-**Wurf** erfordern. In einer Situation, in der beides zugleich zum Tragen kommt, würde die Schwierigkeit einfach **schwierig (–10)** sein, denn –30 und +20 ergibt –10.

Sonderfälle

Hilflose Ziele
Nahkampf-Würfe gegen schlafende, bewusstlose oder auf andere Weise hilflose Ziele sind automatisch erfolgreich. Mehr dazu findest du beim Zustand *Bewusstlos* (auf Seite 169).

Schüsse auf Gruppen
Fernkampf-Würfe auf ganze Gruppen von Zielen sind **durchschnittlich (+20)**, wenn es 3-6 Gegner sind, **einfach (+40)** bei 7-12 Gegnern und **sehr einfach (+60)** bei 13 oder mehr. Alle gelungenen Treffer werden zufällig auf die möglichen Ziele verteilt, je nach vom SL bevorzugter Weise. Wenn dieser Modifikator dazu führt, dass dir ein Wurf gelingt, der ansonsten misslungen wäre, gelingt der Wurf mit +0 EG.

Überzahl
Wenn du einem Gegner im Nahkampf zahlenmäßig 2 zu 1 überlegen bist, erhältst du einen Bonus von +20 auf Trefferwürfe gegen diesen Gegner. Wenn du dem Gegner 3 zu 1 überlegen bist, dann bekommst du sogar einen noch größeren Bonus von +40 auf Trefferwürfe gegen diesen Gegner. Des Weiteren verlieren alle in Unterzahl befindlichen Gegner am Ende jeder Runde 1 Vorteil. Überzahl wird gemeinhin nach der Anzahl der gemeinsam von- und miteinander *gebundenen* Gegner bestimmt; wenn es irgendwelche Zweifel gibt, entscheidet der SL, wer gegenüber wem in Überzahl ist.

OPTIONEN: SCHÜSSE IN DEN NAHKAMPF

Den meisten ist es kompliziert genug, einfach nur ein Ziel zu wählen und einen Trefferwurf durchzuführen. Andere bevorzugen etwas präzisere Regeln, wenn es um das Beschießen *gebundener* Ziele geht. Wenn Letzteres auf euch zutrifft, könnt ihr die folgenden Regeln verwenden:

Ballistische-Fertigkeits-Würfe gegen im Nahkampf *gebundene* Gegner werden normal abgehandelt, erhalten jedoch einen Abzug von -20, da dein Ziel dabei schlechter zu treffen ist. Wenn du dein Ziel verfehlst, ohne diesen Anzug aber getroffen hättest, dann triffst du stattdessen einen Gegner des Zieles; wen genau bestimmt der SL zufällig.

Wenn dir egal ist, wen du triffst, dann bekommst du einen Bonus von +20 bis +60 auf den Trefferwurf (siehe **Schüsse auf Gruppen**).

Größe

Die Größe ist beim Beschuss eines Zieles ein wichtiger Faktor; es ist viel einfacher, ein Scheunentor zu treffen als einen Apfel. Mehr zur Größe erfährst du in **Kapitel 12: Bestiarium**. Wenn dieser Modifikator dazu führt, dass dir ein Wurf gelingt der ansonsten misslungen wäre, gelingt der Wurf mit +0 EG.

GRÖSSE

Größe	Höhe oder Länge	Beispiele	Modifikator
Winzig	Weniger als 30 cm	Maus, Schmetterling, Taube	–30
Klein	Bis zu 60 cm	Falke, Katze, menschliches Kleinkind	–20
Zierlich	Bis zu 1,2 m	Halbling, menschliches Kind, Riesenratte	–10
Normal	Bis zu 2,1 m	Elf, Mensch, Zwerg	0
Groß	Bis zu 4 m	Oger, Pferd, Troll	+20
Enorm	Bis zu 6 m	Greif, Lindwurm, Mantikor	+40
Monströs	Über 6 m	Dämonenprinz, Drache, Riese	+60

Kampf mit zwei Waffen

Einige Kämpfer bevorzugen es, mit je einer Waffe in jeder Hand zu kämpfen, seien es Rapier und Klingenbrecher oder Schwert und Schild. Die folgenden Regeln kommen zum Tragen, wenn du mit zwei Waffen kämpfst:

- Du kannst jede einhändige Nahkampfwaffe oder jede Pistole verwenden, wenn du mit zwei Waffen kämpfst.
- Du kannst eine beliebige Hand nutzen, wenn du eine Attacke ausführst. Attacken mit deiner nichtdominanten Hand erhalten einen Abzug von -20 bei jedem entsprechenden Wurf.
- Wenn du das Talent *Beidhändiger Angriff* besitzt, kannst du mit beiden Waffen attackieren. Mehr dazu erfährst du in **Kapitel 4: Fähigkeiten und Talente**.

Abweichung

Wenn ein *Fernkampf (Werfen)*-Wurf misslingt, wirfst du 1W10 und konsultierst das folgende Diagramm, um zu sehen, wo deine Waffe landet. Das Z markiert das Ziel.

1	2	3
4	**Z**	5
6	7	8

Ein Wurf von 1-8 legt die Richtung fest; wirf 2W10 um die Distanz in Metern zu ermitteln, um die die Waffe abweicht. Die Abweichung ist maximal so groß wie die Hälfte der Entfernung von dir zum Ziel. Bei einem Wurf von 9 landet die Waffe vor deinen Füßen, bei einer 10 landet sie vor den Füßen deines Zieles. Die Regeln für Abweichung können verwendet werden, wann immer die Ermittlung einer zufälligen Richtung nötig ist.

Waffenloser Kampf

Nicht jeder Kampf im **WFRS** wird mit Klingen und Feuerwaffen ausgetragen. Manche Konflikte werden auch mit einem guten alten Faustkampf gelöst. Ein gelungener *Nahkampf (Waffenlos)*-Wurf wird genau wie jeder andere Wurf im Kampf behandelt, doch du hast noch eine zusätzliche Option: Du kannst deinen Gegner packen!

Packen

Statt mit einem waffenlosen Angriff Schaden zu verursachen, kannst du versuchen, deinen Gegner zu packen und bewegungsunfähig zu machen. Du musst ansagen, dass dies deine Absicht ist, ehe du den Trefferwurf durchführst. Wenn du den Vergleichenden Wurf gewinnst, dann haben du und dein Gegner einander gepackt, und dein Gegner erhält zudem den Zustand *Gefesselt*. Wenn du deinen Zug packend beginnst, kannst du das Packen beenden, wenn du einen höheren Vorteil als dein Gegner hast, und zählst dann bezüglich deiner Bewegungsaktion nicht als *gebunden*. Anderenfalls musst du als Handlung einen Vergleichenden Stärke-Wurf durchführen. Wenn du gewinnst, kannst du eine einzelne der folgenden Optionen wählen:

- STB + EG Schaden anrichten, wobei du deinen Stärke-Wurf verwendest, um die betroffene Trefferzone zu bestimmen. Dabei werden alle Rüstungspunkte ignoriert, da du Glieder verdrehst und Muskeln zerrst.
- Entweder: 1) Deinem Gegner einen *Gefesselt*-Zustand geben oder 2) einen *Gefesselt*-Zustand von dir selbst entfernen, plus einen zusätzlichen für jeden EG, um den du gewonnen hast.

Wenn du den Vergleichenden Wurf verlierst, kannst du nichts tun, als dich zu winden, während dein Gegner +1 Vorteil erhält.

Andere Charaktere, die nicht am Packen beteiligt sind, erhalten +20 auf Trefferwürfe gegen den Beteiligten mit dem niedrigsten Vorteil und +10 auf Trefferwürfe gegen den Beteiligten mit dem höchsten Vorteil.

Optionen: Packen und andere Fähigkeiten

Beim Packen kann dir dein SL erlauben, auch andere Würfe als einen **Vergleichenden Stärke-Wurf** durchzuführen, abhängig von der Situation. Vielleicht erlaubt er *Sprache (Magick)*, damit du Zauber wirken kannst oder *Charme*, um dich irgendwie aus dieser Situation herauszureden, oder *Anführen*, um deinem Gegner einfach zu befehlen, aufzuhören. Solange dein SL dem zustimmt, kannst du solche Würfe versuchen und dann sehen, was passiert. Allerdings solltest du dabei bedenken, dass du dich bei einem Scheitern nicht auf das Packen konzentrieren konntest, weshalb dir der SL vielleicht einen zusätzlichen *Gefesselt*-Zustand verpasst, was die Situation gewiss nicht verbessern wird.

Berittener Kampf

Schwertschwingend und mit donnernden Pistolen in den Kampf zu reiten ist nicht nur erschreckend für die, die das Ziel eines solchen Ansturmes sind, sondern verschafft dem Reiter auch Boni. Berittener Kampf folgt den gleichen Regeln wie andere Kämpfe, mit folgenden Ergänzungen:

- Für die Belange seiner Bewegungsaktion gilt der Reiter, als habe er den Bewegungs-Wert seines Reittieres. Des Weiteren führt der Reiter *Reiten*-Würfe für alle beim *Rennen*, *Springen* etc. anfallenden Würfe durch und benutzt dabei den Bewegungs-Wert seines Reittieres.
- Alle Nahkampfattacken des Reiters gegen ein Ziel, dessen Größe kleiner als die seines Reittieres ist, erhalten einen Bonus von +20 auf den Trefferwurf.
- Wenn du eine Attacke gegen einen berittenen Charakter durchführst, kannst du dir aussuchen, ob du den Reiter oder das Reittier treffen möchtest. Im Nahkampf erhältst du zudem einen Abzug von –10 auf deinen *Nahkampf*-Wurf, wenn du den Reiter attackierst und deine Größe kleiner als die des Reittieres ist (zur Größe erfährst du mehr auf Seite 162).
- Ein Reittier, dass nicht die Eigenschaft *Scheu* (siehe Seite 342) besitzt, ist effektiv ein weiterer Kombattant und darf seine eigene Handlung verwenden, um *gebundene* Gegner zu attackieren.
- Bei *Sturmangriffen* kannst du für die Berechnung des Schadens die Stärke und die Größe-Regeln deines Reittieres verwenden.
- Beim Reiten hast du einen Abzug von -20 auf alle Versuche *Auszuweichen*, sofern du nicht das Talent *Kunstreiter* besitzt.

Beachte: Die meisten Reittiere sind größer als Charaktere, was bedeutet, dass sie *Angst* oder *Entsetzen* verursachen und auch noch weitere Kampfvorteile besitzen, wie auf Seite 340 erklärt.

Vorteile

Vorteile stellen dar, dass du im Kampf die Oberhand hast. Du erhältst Vorteile, indem du deinen Gegner austrickst, besiegst oder unter Druck setzt. Du kannst deine Vorteile notieren, aber einfacher ist es, mit Markern zu arbeiten, egal ob Münzen, Karten, Spielchips oder Papierstücke.

Optionen: Vorteile begrenzen

Manche SL bevorzugen eine kontrollierte Kampfumgebung, die nicht so sehr von den Launen der Würfel und des Glückes beeinflusst wird. Da Vorteile im Verlauf eines Kampfes wild hin und her wechseln können und teils sehr deutliche Auswirkungen haben, kannst du eine der folgenden Regeln verwenden, wenn du dies begrenzen möchtest:

- Die Vorteile haben eine Obergrenze, die dem Initiative-Bonus des Charakters entspricht.
- Die Vorteile haben eine vorher definierte Obergrenze, zum Beispiel 2, 4 oder mehr. 10 funktioniert auch sehr gut, da sich die Vorteile so gut mit einem W10 markieren lassen.

Vorteile erhalten

Vorteile erhältst du jedes Mal, wenn du einen Vergleichenden Wurf im Kampf gewinnst, durch taktische Fähigkeiten Übersicht über das Schlachtfeld erhältst oder deine Kampfmoral wächst. Folgend findest du einige Beispiele dafür, doch diese Auflistung ist weit davon entfernt, vollständig zu sein, und der SL soll sich darin ermutigt fühlen, Marker so zu verteilen, wie es den Umständen angemessen ist.

- **Überraschung:** *Überraschte* Gegner zu attackieren bringt +1 Vorteil. Siehe Seite 169.
- **Sturmangriff:** Sich mit einem *Sturmangriff* in den Kampf zu stürzen gewährt +1 Vorteil. Siehe Seite 165.
- **Übersicht:** Wenn du eine deiner Fähigkeiten verwendest, um einen taktischen Vorteil zu erhalten, bekommst du +1 Vorteil. In den Fähigkeiten-Beschreibungen in **Kapitel 4: Fähigkeiten und Talente** erfährst du mehr darüber.
- **Sieg:** Wann immer du einen wichtigen NSC besiegst, erhältst du +1 Vorteil. Eine Nemesis der Gruppe zu bezwingen mag sogar +2 Vorteile wert sein.
- **Gewinnen:** Wenn du im Kampf einen Vergleichenden Wurf gewinnst, bekommst du +1 Vorteil.
- **Ausmanövrieren:** Wenn du einem Gegner bei einem Vergleichenden Wurf verwundest, ohne gebunden zu werden, erhältst du +1 Vorteil.

Es gibt zudem eine Vielzahl an Talenten, die Vorteile verschaffen. In **Kapitel 4: Fähigkeiten und Talente** erfährst du mehr dazu.

Vorteile nutzen

Jeder Vorteil sichert dir einen Bonus von +10 bei jedem passenden Wurf für den Kampf oder für Psychologie (siehe **Psychologie** auf Seite 190). Das bedeutet, dass du bei 5 Vorteils-Markern einen beeindruckenden Bonus von +50 auf Trefferwürfe, bei der Verteidigung und beim Widerstand gegen die Beeinflussung durch andere erhältst.

Vorteile verlieren

Wenn du einen Vergleichenden Wurf im Kampf verlierst, irgendwelche Zustände erhältst (siehe Seite 167) oder irgendwelche LP verlierst, verlierst du zusätzlich alle Vorteile. Des Weiteren verlierst du nach dem Ende eines Kampfes alle in diesem Kampf erhaltenen Vorteile. Zudem verlierst du immer dann 1 Vorteil, wenn du in einer Runde keine Vorteile erhalten hast oder am Ende der Runde in Unterzahl bist. Vorteile können auch verwendet werden, um sich aus einem Nahkampf zu lösen (siehe Seite 165). Es gibt außerdem Fähigkeiten und Talente, die dich Vorteile verlieren lassen oder es gestatten, Vorteile auf andere Charaktere zu übertragen. Mehr dazu erfährst du in **Kapitel 4: Fähigkeiten und Talente.**

Bewegungen

Der notwendige Detailgrad bezüglich der Bewegungen hängt davon ab, wie ihr festhaltet, wer gerade wo ist. Viele bevorzugen die „Kopfkino-Methode", bei der man die relativen Positionen und Distanzen beschreibt und der SL entscheidet, ob die Handlungen und Bewegungsaktionen, die jeder Spieler beschreibt, in dieser Form möglich sind. Selbst in hektischen Kampfrunden reicht es normalerweise, das Geschehen erzählerisch zu fassen, egal wie dramatisch dein SC gerade über Fässer setzt, in Deckung hechtet oder Gegner umtanzt.

Andere Gruppen bevorzugen Grundrisse, Karten mit durch Gitterlinien markierten Feldern, Marker oder Citadel-Miniaturen, um im Detail darzustellen, wo sich die Kombattanten gerade aufhalten. Diese Methoden erfordern spezifischere Informationen zu den Distanzen und den Bewegungen. Wenn du diese Methode bevorzugst, empfehlen wir, pro Feld von 2,5 cm 2 Meter in der Spielwelt zu rechnen. Dies bedeutet, dass du dich mit Bewegung 4 normalerweise 4 Felder (10 cm auf der Karte, 8 Meter in der Spielwelt) weit bewegen kannst. Menschen, Mutanten und ähnlich große Wesen besetzen ein Feld auf der Karte. Bei größeren Wesen können dies auch 2, 4 oder noch mehr Felder sein, je nach ihrer Größe (siehe Seite 339). Wenn du Karten oder Spielfelder ohne Linien bevorzugst, dann bleib vielleicht beim Maßstab 1 Punkt Bewegung = 2 Meter = 2,5 cm.

Bewegung im Kampf

Die **Bewegungstabelle** zeigt dir, wie weit du dich normalerweise Gehend oder Rennend innerhalb eines Zuges bewegen kannst, ohne einen *Athletik*-Wurf zum Sprinten durchführen zu müssen. Dies zu tun gilt als Bewegungsaktion deines Zuges.

BEWEGUNGSTABELLE

Bewegung	Gehen (Meter)	Rennen (Meter)
0	0	0
1	2	4
2	4	8
3	6	12
4	8	16
5	10	20
6	12	24
7	14	28
8	16	32
9	18	36
10	20	40

Sturmangriff

Wenn du nicht bereits im Nahkampf *gebunden* bist, dann kannst du deine Bewegungsaktion für einen *Sturmangriff* verwenden. Wenn du einen *Sturmangriff* durchführst, dann muss deine Handlung ein *Nahkampf*-Wurf zur Attacke eines Gegners sein. Falls sich das Ziel deines *Sturmangriffs* mindestens deinen Bewegungs-Wert in Meter von dir entfernt befindet, aber innerhalb deiner Rennen-Reichweite ist (konsultiere die **Bewegungstabelle**, um zu überprüfen, wie weit du Rennen und damit auch *Sturmangriffe* führen kannst), dann erhältst du +1 Vorteil, da du mit voller Wucht auf den Gegner einstürmst.

Lösen

Wenn du im Nahkampf *gebunden* bist (siehe Seite 159), aber den Schlagabtausch mit dem Gegner gerne beenden würdest, dann hast du zwei Möglichkeiten, dich sicher aus dem Nahkampf zu *lösen*:

Nutze Vorteile: Wenn du mehr Vorteile hast als der Gegner, dann bist du in einer überlegenen Position und kannst dich leicht aus seiner Reichweite zurückziehen. Wenn du dies tust, sinken deine Vorteile auf 0 und du kannst dich ohne Nachteile vom Gegner entfernen, um vielleicht einen *Sturmangriff* auf ein neues Ziel durchzuführen, so schnell wie möglich wegzurennen oder einfach nur einen Schritt nach hinten zu machen und dem Feind mit einer Pistole ins Gesicht zu schießen!

Nutze *Ausweichen*: Wenn du weniger oder gleich viele Vorteile hast wie dein Gegner oder nicht deine Vorteile opfern möchtest, dann bist du gleichsam festgenagelt. Wenn du dennoch zu entkommen versuchen willst, dann musst du deine Handlung auf einen **Vergleichenden *Ausweichen/Nahkampf*-Wurf** verwenden. Wenn du Erfolg hast, erhältst du +1 Vorteil und kannst deine Bewegungsaktion gemäß den normalen Regeln verwenden, um dich frei zu bewegen. Wenn du scheiterst, erhält jeder Gegner im Nahkampf mit dir +1 Vorteil und es ist dir unmöglich, ohne Schläge in den Rücken zu entkommen.

Flucht

Wenn du nicht anderweitig entkommen kannst, dann kannst du dich einfach umwenden und als Bewegungsaktion eine *Flucht* ansagen. *Fluchten* sind häufig unfreiwillig und zum Beispiel durch *Entsetzen* (siehe Seite 190) oder Magie verursacht.

Wenn du dich zur *Flucht* wendest, erhält der Gegner sofort +1 Vorteil und darf eine Freie Attacke versuchen. Diese Freie Attacke ist ein *Nahkampf*-Wurf ohne Verteidigung, ausgeführt mit der Waffe, die er gerade hält, wobei die EG wie üblich den Schaden erhöhen. Da du einfach ohne weitere Vorsicht die Beine in die Hand nimmst, erhält der Gegner +20 auf den Trefferwurf und du musst einen **herausfordernden (+0) *Besonnenheits*-Wurf** durchführen; wenn du bei diesem scheiterst, erhältst du den Zustand *Demoralisiert*, mit +1 *Demoralisiert*-Zustand pro EG unter 0. Sobald die Freie Attacke abgehandelt wurde, darfst du dich bis zum Maximum deiner Distanz beim Rennen (siehe Bewegungstabelle) in direkter Richtung von deinem Gegner wegbewegen, sofern du dazu noch in der Lage bist.

Sprinten

In deinem Zug kannst du deine Handlung auf einen *Sprint* verwenden. Dies erfordert einen **durchschnittlichen (+20) *Athletik*-Wurf** und die dabei zurückgelegte Distanz addiert sich zu der aus deiner Bewegungsaktion. Du *sprintest* deine Rennen-Bewegung + EG in Meter (siehe **Bewegungstabelle**). Ein Charakter mit Bewegung 4, der -2 EG erwürfelt hat, würde sich also zusätzliche 14 Meter (16-2=14) weit bewegen.

Klettern

Die meisten Klettern-Bewegungen erfordern keinen Wurf. Klettern erfordert nur dann Regeln, wenn die erkletterte Stelle schwierig ist oder es wichtig ist, wie schnell man hinaufkommt.

Eine Leiter oder ein vergleichbar leicht zu ersteigendes Hindernis hinaufzukommen erfordert keinen Wurf, verlangsamt dich aber. Du bewegst dich nur um die Hälfte deiner üblichen Bewegungsrate, wenn du Leitern hinauf oder hinab kletterst oder vergleichbare Hindernisse überwindest. Es würde dich also 4 Meter deiner Bewegung kosten, eine 2 Meter hohe Leiter hinaufzusteigen. Wenn du schneller klettern möchtest, dann musst du deine Handlung dafür aufwenden, einen **durchschnittlichen (+20) *Klettern*-Wurf** durchzuführen. Du hast damit eine zusätzliche Klettern-Bewegung von Bewegung + EG Meter. Ein Charakter mit Bewegung 4, der +2 EG erwürfelt hat, könnte also zusätzliche 6 Meter (4+2=6) hoch- und/oder hinunterklettern.

Wenn du beide Hände frei hast und deine Handlung darauf verwendest, dann kannst du mit einem ***Klettern*-Wurf** eine Oberfläche mit ausreichenden Griffmöglichkeiten empor- oder herabklettern. Deine Auf- oder Abstiegsgeschwindigkeit entspricht dabei deinem halben Bewegungs-Wert + EG in Metern.

Die Schwierigkeit beim *Klettern* wird vom SL festgelegt und hängt von der Art der zu erkletternden Oberfläche ab. Viele Stellen werden für Charaktere ohne das Talent *Freikletterer* (siehe Seite 136) schlicht nicht durch *Klettern* überwindbar sein.

Springen und Fallen

Springen, um die Kante einer steilen Klippe zu fassen zu bekommen, von Dach zu Dach zu kommen oder bei dem Versuch zu scheitern und schreiend in einen grausamen Tod zu stürzen sind essenzielle Bestandteile der traditionellen **WFRS**-Erfahrung.

Standardwürfe für *Athletik* oder *Artistik (Akrobatik)* werden in den meisten Fällen genügen, um den Ausgang zu ermitteln, doch manchmal ist es wichtig zu wissen, wie weit man gesprungen ist oder was passiert, wenn man dabei abstürzt.

Springen

Du kannst deinen Bewegungs-Wert in Fuß (circa 30 cm) weit springen, ohne einen Wurf durchführen zu müssen. Wenn du weiter springen willst, dann erfordert dies einen **durchschnittlichen (+20)** *Athletik*-**Wurf,** sofern du mindestens deinen Bewegungs-Wert in Metern Anlauf hattest. Ohne Anlauf ist der Wurf **herausfordernd (+0).** Bei einem Erfolg springst du für jeden EG zusätzlich 1 Fuß (circa 30 cm) weit. Selbst +0 EG bringen dir einen Bonus von einem halben Fuß (circa 15 cm).

Fallen

Wenn man fällt, dann erleidet man 1W10 Schaden, mit +3 Schaden für jeden Meter, den man gefallen ist. Der erlittene Schaden wird um deinen Widerstands-Bonus reduziert, nicht jedoch um deine Rüstungspunkte.

Wenn du dich mit Absicht fallen lässt oder irgendwo herunterspringst, dann kannst du mit einem **durchschnittlichen (+20)** ***Athletik*-Wurf** versuchen, den Schaden zu reduzieren. Bei einem Erfolg giltst du als 1 Meter weniger tief gefallen, mit 1 zusätzlichem Meter weniger pro EG.

Wenn du die Tiefe auf diese Weise so reduzierst, dass sie auf 0 oder weniger sinkt, erleidest du gar keinen Schaden durch den Sturz oder Sprung.

Wenn du durch den Sturz mehr LP verlierst, als dein Widerstands-Bonus ist, erhältst zu zusätzlich den Zustand *Niedergestreckt*.

Verfolgungsjagden

Wilde Verfolgungen über überfüllte Marktplätze und Hochgeschwindigkeitsjagden, bei denen man außen an Kutschen hängt, sind Höhepunkte vieler aufregender Abenteuer. Hier erfährst du, wie du Verfolgungsjagden abhandelst:

1: Bestimme den Abstand – Der SL entscheidet, wie viel Vorsprung die Verfolgten vor den Verfolgern haben, und legt eine Zahl für den Anfang der Verfolgung fest, die Abstand genannt wird. Dieser wird üblicherweise eine Zahl zwischen 1 (wenn man fast erwischt ist), über 4 (wenn man einen soliden Vorsprung hat) bis zu 8 (wenn man zu Beginn schon fast entkommen ist) betragen.

2: Wurf – Jeder, der aktiv an der Verfolgungsjagd beteiligt ist, führt einen Wurf für seine Bewegung durch. Üblicherweise ist dies ein Wurf für *Athletik*, *Fahren* oder *Reiten*, abhängig von den Umständen.

3: Abstand anpassen – Die niedrigsten EG unter den Verfolgten und die höchsten EG unter den Verfolgern werden verglichen. Die Differenz zwischen beiden werden zum Abstand addiert, wenn die Verfolgten gewonnen haben, oder von ihm abgezogen, falls die Verfolger gewannen.

4: Resultat bestimmen – Wenn der Abstand auf 0 oder weniger fällt, dann haben die Verfolger ihre Beute erwischt! Die Verfolgten können dann das langsamste Mitglied ihrer Gruppe opfern, um die Verfolger für diese Runde aufzuhalten, oder sie können anhalten, um sich den Verfolgern zu stellen. Wenn der Langsamste geopfert wurde, dann können die Verfolger entscheiden, wer von ihnen anhält, um sich mit dem Unglücklichen zu befassen, und wer die Verfolgung fortsetzt. Wenn der Unglückliche nicht das Primärziel der Verfolger ist, dann ist es nicht unwahrscheinlich, dass sie die Verfolgung ihrer Beute fortsetzen. Wenn der Abstand 10+ erreicht, dann haben die Verfolger ihre Beute verloren und die Verfolgungsjagd ist vorbei … für den Moment. Wenn der Abstand noch immer 1-9 beträgt, dann wird die Verfolgung mit der Rückkehr zu Schritt 2 fortgesetzt.

Es ist in jeder Runde der Verfolgungsjagd wichtig, dass das Geschehen vom SL in möglichst spannender und unterhaltsamer Weise beschrieben wird. Wenn viele EG erwürfelt werden, dann beschreibe, wie zum Beispiel Leute aus dem Weg springen und Platz machen. Wenn man wenige EG erwürfelt, könnte beschrieben werden, wie über Kisten oder umgerissene Hindernisse gestolpert wird oder die Kutsche an einer Mauer entlang schrammt und verlangsamt wird.

Beispiel: *Eichengard und Sigrid verfolgen drei Kultisten durch die Straßen von Altdorf. Die Kultisten hatten etwas Vorsprung, also legt der SL den anfänglichen Abstand mit 2 fest. Jeder Charakter führt beim Start der Verfolgungsjagd einen* Athletik-*Wurf durch. Sigrid erzielt +3 EG, die Kultisten erzielen +0, +2 und +2 EG, und Eichengard kommt auf +2 EG.*

Nach der ersten Runde ist die Differenz zwischen dem langsamsten Kultisten (0 EG) und Sigrid (3 EG) also 3, was bedeutet, dass die Charaktere die Kultisten einholen. Die feigen Kultisten lassen das langsamste Mitglied ihrer Gruppe zurück, in der Hoffnung, ihre Haut zu retten, und Sigrid stoppt, um sich den Unglücklichen zu schnappen.

In der nächsten Runde beginnen die Kultisten bei einem Abstand von 1 (der Differenz zwischen dem langsamsten Kultisten und Sigrid in der letzten Runde), weshalb Eichengard nur 1 EG mehr als sie braucht, um erneut aufzuschließen.

Bewegungs-Modifikatoren

Wenn einige der Charaktere bei einer Verfolgungsjagd einen höheren Bewegungs-Wert haben, dann erhalten sie Bonus-EG in Höhe des Unterschiedes beim Bewegungs-Wert. Wenn du also Bewegung 5 hast und jemanden jagst, der Bewegung 4 hat, dann erhältst du bei deinem Wurf zur Verfolgung +1 EG.

Beispiel: *Perdita treibt ihr Pferd an, um zwei Banditen zu jagen. Die Bewegung ihres Pferdes ist 8, während die Pferde der Banditen Bewegung 7 und Bewegung 9 haben. Daher hat der erste Bandit einen unmodifizierten Wurf, Perdita erhält +1 EG und der zweite Bandit hat +2 EG, wenn sie alle ihre* Reiten-(Pferd)-*Würfe ablegen.*

OPTIONEN: KOMPLIKATIONEN BEI VERFOLGUNGSJSAGDEN

Die Regeln für Verfolgungsjagden sind völlig ausreichend, um für schnelle und unterhaltsame Jagdszenen zu sorgen, doch wer sich dabei mehr Details wünscht, der kann die folgenden Ergänzungen dazu verwenden:

Versuch's mal damit! In jeder Runde kann der Charakter, der die meisten EG erwürfelt hat, für ein Hindernis sorgen. Bei Verfolgten könnte dies bedeuten, dass sie einen Stapel Fässer ins Rollen bringen, während Verfolger vielleicht durch laute Rufe Hilfe von Passanten erhalten, die kurzzeitig den Weg verstellen. Der Gewinner wählt einen Charakter; dieser Charakter erleidet in der nächsten Runde einen Abzug von -1 EG, da er sich mit dem Hindernis auseinandersetzen muss. Stell sicher, dass ihr euch die Zeit nehmt, genau zu beschreiben, was passiert, um die Verfolgungsjagd unterhaltsam zu halten.

Umgebung einbeziehen: Vielleicht wird irgendwo eine Zugbrücke gehoben? Gilt es, eine Kluft zu überspringen? Ist ein spitzer Zaun im Weg? Fällt vielleicht ratternd ein Fallgitter? Der SL kann unterschiedliche Würfe einfordern, während die Verfolgungsjagd voranschreitet. Vielleicht erfordert Runde 1 einen *Athletik*-Wurf, während Runde 2 einen *Anführen*- oder *Einschüchtern*-Wurf erfordert, um durch ein bewachtes Tor zu kommen; in der dritten Runde geht es dann wieder um einen *Athletik*-Wurf zum Überspringen eines kleinen Baches, ehe in Runde 4 der *Sprint* über freies Feld ansteht (wieder modifiziert durch die Bewegung).

ZUSTÄNDE

Zustände repräsentieren die Effekte von Dingen, die dir im Zuge deiner Abenteuer zustoßen. Du kannst Zustände auf einem Schmierzettel notieren oder Marker verwenden, um sie nachzuhalten. In der Beschreibung jedes Zustandes erfährst du, wie lang der Effekt üblicherweise anhält, wobei es jedoch möglich ist, dass bestimmte Ursachen eines Zustandes – seien es ein Zauber oder eine Kritische Verletzung – diese übliche Zeit modifizieren. **Beachte:** Wenn du irgendeinen Zustand erleidest, verlierst du sofort sämtliche Vorteile (siehe Seite 164).

Mehrfache Zustände

Du kannst mehrfach Opfer des gleichen Zustandes werden; tatsächlich ist es so, dass dir das gleiche Ereignis mehrfache Zustände der gleichen Art bescheren kann. Wenn dies geschieht, sind sämtliche Effekte kumulativ. Solltest du also 3 *Blutend*-Zustände erleiden, musst du dir um den Verlust von 3 LP pro Runde Sorgen machen, und solltest du 3 *Erschöpft*-Zustände haben, hast du –30 auf alle Würfe. Du kannst außerdem unter mehreren unterschiedlichen Zuständen zur gleichen Zeit leiden. Wenn dies geschieht, sind die Effekte nicht kumulativ; du leidest lediglich unter dem schwerwiegenderen der beiden Zustände. Solltest du also *Erschöpft* und *Niedergestreckt* sein, würdest du nur –20 auf alle aktiven Würfe erleiden, nicht –30.

VOLLSTÄNDIGE LISTE DER ZUSTÄNDE

Betäubt, Bewusstlos, Blutend, Brennend, Demoralisiert, Erschöpft, Ertaubt, Geblendet, Gefesselt, Niedergestreckt, Überrascht, Vergiftet

ZUSTÄNDE UND MUT

Ein Zustand kann mit Mutpunkten entfernt werden, weshalb Zustände zwar sehr einschränkend sind, sich mit etwas Sorgfalt aber relativ einfach im Zaum halten lassen (siehe Seite 171).

Hauptliste der Zustände

Folgend findest du die im **WFRS** verwendeten Zustände.

Betäubt

Du wurdest am Kopf getroffen oder bist aus anderen Gründen desorientiert; deine Ohren klingeln und kaum etwas ergibt gerade einen Sinn. Du bist nicht imstande, in deinem Zug eine Handlung durchzuführen, doch du darfst dich mit der Hälfte deiner normalen Bewegung bewegen. Du kannst dich bei Vergleichenden Würfen verteidigen, nicht jedoch mit *Sprache (Magick)*. Zudem erleidest du einen Abzug von -10 auf alle Würfe. Wenn du irgendeinen *Betäubt*-Zustand hast, bekommt jeder Gegner, der dich im Nahkampf attackiert, vor dem Trefferwurf +1 Vorteil.

Am Ende jeder Runde kannst du einen **herausfordernden (+0) *Ausdauer*-Wurf** versuchen. Bei einem Erfolg wird ein *Betäubt*-Zustand entfernt, wobei pro EG ein zusätzlicher *Betäubt*-Zustand entfernt wird.

Sobald alle *Betäubt*-Zustände entfernt wurden, erhältst du einen *Erschöpft*-Zustand, sofern du noch keinen hast.

Bewusstlos

Du bist ohne Bewusstsein, schläfst oder bist auf andere Weise völlig abwesend. Du kannst in deinem Zug nichts tun und bist dir deiner Umgebung in keiner Weise bewusst. Jeder, der dich im Nahkampf attackiert, profitiert von „**Ich werde nicht Scheitern!**“ auf Seite 171, ohne dafür einen Zähigkeitspunkt ausgeben zu müssen. Der SL kann aber auch festlegen, dass jeder Nahkampftreffer dich einfach nur tötet. Befindet sich ein *Bewusstloses* Ziel in Kernschussweite, trifft jede Fernkampfattacke automatisch und richtet dasselbe an wie eine Attacke im Nahkampf.

Der Zustand *Bewusstlos* ist nicht kumulativ. Entweder bist du *Bewusstlos* oder du bist es nicht, weshalb du nicht mehrere *Bewusstlos*-Zustände zur gleichen Zeit haben kannst

Sich von Bewusstlosigkeit zu erholen erfordert unterschiedliche Umstände, abhängig vom Grund der Bewusstlosigkeit. Mehr erfährst du unter **Verwundungen** auf Seite 172. Wenn du einen Mutpunkt verwendest, um den *Bewusstlosigkeits*-Zustand aufzuheben, der Grund der Bewusstlosigkeit jedoch noch nicht beseitigt wurde, erhältst du am Ende der Runde einen neuen *Bewusstlosigkeits*-Zustand. Sobald der *Bewusstlosigkeit*-Zustand entfernt wurde, erhältst du die Zustände *Erschöpft* und *Niedergestreckt*.

Blutend

Du blutest sehr stark. Am Ende jeder Runde verlierst du 1 LP, unabhängig von deinen Modifikatoren. Zusätzlich erleidest du einen Abzug von -10 bei allen Würfen gegen *Blutfäule*, *Leichte Infektionen* und *Schwärende Wunden* (siehe Seite 186). Wenn du 0 LP erreichst, verlierst du nicht länger LP, wirst aber sofort bewusstlos (und erhältst den Zustand *Bewusstlos*). Zudem hast du nun am Ende der Runde für jeden *Blutend*-Zustand eine Chance von 10% zu sterben. Mit 3 *Blutend*-Zuständen würdest du also bei einem Wurf von 01-30 an Blutverlust sterben. Wenn du bei diesem Wurf einen Pasch würfelst, setzt langsam die Gerinnung ein und du verlierst 1 *Blutend*-Zustand. Du kannst nicht wieder zu Bewusstsein kommen, solange nicht alle *Blutend*-Zustände beseitigt wurden (siehe **Verwundungen** auf Seite 172).

Ein *Blutend*-Zustand kann durch einen gelungenen *Heilen*-Wurf entfernt werden, wobei jeder EG einen zusätzlichen *Blutend*-Zustand beseitigt. Auch Zauber oder Gebete, die LP wiederherstellen, entfernen einen *Blutend*-Zustand pro geheiltem LP.

Sobald alle *Blutend*-Zustände beseitigt wurden, erhältst du einen *Erschöpft*-Zustand.

Brennend

Du stehst in Flammen! Diesen Zustand kann man normalerweise nur erhalten, wenn man brennbar ist, weil man zum Beispiel leicht entflammbare Kleidung trägt. Doch es gibt auch magische und göttliche Effekte, die dich in Brand setzen können, obwohl ein Körper normalerweise nicht leicht zum Brennen zu bringen ist.

Am Ende jeder Runde erleidest du 1W10 Schaden, abzüglich deines Widerstands-Bonus und der Rüstungspunkte an deiner am schlechtesten geschützten Trefferzone, mit einem minimalen Verlust von 1 LP.

Jeder zusätzliche *Brennend*-Zustand erhöht den Schaden um +1; 3 *Brennend*-Zustände würden also am Ende jeder Runde 1W10+2 Schaden verursachen.

Mit einem gelungenen *Athletik*-Wurf kann man einen einzelnen *Brennend*-Zustand entfernen, wobei jeder EG einen weiteren *Brennend*-Zustand löscht. Die Schwierigkeit des Wurfes hängt von den Umständen ab; es ist viel leichter, ein Feuer zu löschen, wenn man sich in Sand wälzen kann, als wenn man in einer öltriefenden Küche steht.

Demoralisiert

Du bist eingeschüchtert, besiegt, verzweifelt oder auf andere Weise davon überzeugt, dass alles verloren ist und dich hier nichts als der Tod erwartet. In deinem Zug musst du deine Bewegungsaktion und deine Handlung darauf verwenden, so schnell wie möglich vor dem Feind wegzulaufen, bis du ein gutes Versteck außer Sicht jedes Gegners gefunden hast; dort kannst du deine Handlung dann auf eine Fähigkeit verwenden, durch die du dich besser verstecken kannst. Zudem erleidest du einen Abzug von -10 auf alle Würfe, die nicht direkt mit dem Fliehen oder dem Verstecken zu tun haben.

Du kannst nicht dafür würfeln, den *Demoralisiert*-Zustand zu überwinden, solange du an einen Gegner *gebunden* (siehe Seite 159) bist. Sobald du nicht länger *gebunden* bist, kannst du am Ende jeder Runde mit einem *Besonnenheits*-Wurf versuchen, einen *Demoralisiert*-Zustand zu überwinden, wobei jeder EG einen weiteren *Demoralisiert*-Zustand entfernt und die Schwierigkeit von den Umständen abhängt. Es ist leichter, sich zu fangen, wenn man hinter ein paar Fässern hockt, die eine Straße weit von der Gefahr entfernt sind (durchschnittlich, +20), als wenn man nur drei Meter von einem gewaltigen Dämonen entfernt steht, der nach deinem Blut brüllt (sehr schwer, -30).

Wenn du eine komplette Runde damit verbringst, dich außer Sicht jedes Feindes zu verstecken, entfernst du 1 *Demoralisiert*-Zustand.

Sobald alle *Demoralisiert*-Zustände entfernt wurden, erhältst du 1 *Erschöpft*-Zustand.

Erschöpft

Du bist überanstrengt und brauchst dringend eine Pause. Dadurch erleidest du einen Abzug von -10 auf alle Würfe. Einen *Erschöpft*-Zustand zu beseitigen erfordert normalerweise eine Rast, einen Zauber oder göttliches Wirken. Allerdings verursachen auch andere Umstände einen *Erschöpft*-Zustand, zum Beispiel der, dass man zu viel trägt (siehe **Traglast** auf Seite 293), bei denen es möglicherweise einfach hilft, bezüglich des Umstandes Abhilfe zu schaffen (indem man zum Beispiel weniger Ausrüstung schleppt), um einen Zustand zu entfernen.

OPTIONEN: MÜDE WERDEN

SL, die gern in Regeln fassen wollen, wie Charaktere durch anstrengende Aktivitäten müde werden, können folgende Regel anwenden: Du erhältst 1 *Erschöpft*-Zustand, wenn du nach einer Anzahl von Runden mit starker körperlicher Anstrengung, die deinem Widerstands-Bonus entspricht, bei einem *Ausdauer*-Wurf scheiterst. Jeder EG erhöht die Anzahl der Runden bis zum nächsten Wurf um +1.

WIE LANGE MUSS MAN RASTEN?

Wie umfangreich eine Rast ausfallen muss, um einen *Erschöpft*-Zustand zu beseitigen, hängt vom SL und der Art des Spieles ab, die ihr bevorzugt. Manche Gruppen wünschen realistische Zeiten und entfernen *Erschöpft*-Zustände nur nach langer Rast. Andere setzen pro *Erschöpft*-Zustand nur eine Stunde Rast an, da sie sich lieber mit dem Abenteuer als mit müden Charakteren auseinandersetzen wollen. Wieder andere entfernen einen *Erschöpft*-Zustand pro Runde Rast, um die Dinge schnell und einfach zu halten. Es ist an euch, wie ihr das in eurer Gruppe umsetzen wollt.

Ertaubt

Du bist nicht in der Lage, richtig zu hören, sei es wegen eines lauten Knalls oder wegen eines Schlages gegen den Kopf. Du erleidest einen Abzug von -10 auf alle Würfe, die das Gehör erfordern, und jeder Gegner, der dich im Nahkampf von der Seite oder von hinten attackiert, erhält +10 auf seinen Trefferwurf (dieser Bonus ist bei mehreren *Ertaubt*-Zuständen nicht kumulativ).

Am Ende jeder zweiten Runde wird 1 *Ertaubt*-Zustand entfernt, wobei dann häufig noch ein langer Tinnitus folgt.

Geblendet

Du bist nicht imstande, richtig zu sehen, sei es wegen eines Lichtblitzes oder weil dir etwas in die Augen gespritzt wurde. Du erleidest einen Abzug von -10 auf alle Würfe, die Sicht erfordern, und jeder Gegner, der dich im Nahkampf attackiert, erhält +10 auf seinen Trefferwurf.

Am Ende jeder zweiten Runde wird 1 *Geblendet*-Zustand entfernt.

Gefesselt

Du bist durch irgendetwas Umschlingendes in deinen Bewegungen eingeschränkt, seien es Seile, Spinnweben oder die schwellenden Muskeln eines Gegners, der dich festhält. In deinem Zug darfst du keine Bewegungsaktion durchführen, und bei allen Handlungen, die mit irgendeiner Art von Bewegung einhergehen, erleidest du einen Abzug von –10 (auch beim *Packen*, siehe Seite 163). Als deine Handlung kannst du einen *Gefesselt*-Zustand entfernen, wenn dir ein vergleichender Stärke-Wurf gegen die Quelle der Fesselung gelingt, wobei jeder EG einen zusätzlichen *Gefesselt*-Zustand entfernt.

Niedergestreckt

Du bist zu Boden gegangen, sei es, weil du keine LP mehr hast, zu Fall gebracht wurdest oder dich etwas wirklich Großes getroffen hat. In deinem Zug kannst du deine Bewegungsaktion nur zum Aufstehen oder dazu verwenden, die Hälfte deines Bewegungs-Wertes in Metern weit zu kriechen (Beachte, dass du mit 0 LP nur noch kriechen kannst). Du erhältst einen Abzug von -20 auf alle Würfe, bei denen es um Bewegung irgendwelcher Art geht, und jeder Gegner, der dich im Nahkampf attackiert, erhält einen Bonus von +20 auf den Trefferwurf.

Anders als die meisten anderen Zustände ist *Niedergestreckt* nicht kumulativ. Entweder bist du *niedergestreckt* oder du bist es nicht. Der *Niedergestreckt*-Zustand endet, sobald du aufstehst.

Überrascht

Du wurdest auf dem falschen Fuß erwischt und bist nicht auf das vorbereitet, was dich gerade ereilt hat. Du kannst in deinem Zug weder eine Bewegungsaktion noch eine Handlung durchführen und dich bei Vergleichenden Würfen auch nicht verteidigen. Jeder Gegner, der dich im Nahkampf attackiert, erhält +20 auf den Trefferwurf. Der *Überrascht*-Zustand ist nicht kumulativ, weshalb du nicht mehrere *Überrascht*-Zustände zur gleichen Zeit haben kannst, selbst wenn du technisch gesehen mehrfach pro Runde überrascht werden kannst.

Am Ende jeder Runde oder nach dem ersten Versuch, dich zu attackieren, verlierst du den *Überrascht*-Zustand.

Vergiftet

Du wurdest vergiftet oder dir wurde ein Gift injiziert. Die Schwierigkeiten aller Würfe zum Überwinden der Vergiftung werden gemäß dem jeweiligen Gift modifiziert. Am Ende jeder Runde verlierst du 1 LP, unabhängig von allen Modifikatoren. Zudem erleidest du einen Abzug von -10 auf alle Würfe. Wenn du 0 LP erreichst, während du *vergiftet* bist, kannst du keine LP zurückgewinnen, ehe nicht alle *Vergiftet*-Zustände beseitigt wurden. Wenn du in *vergiftetem* Zustand *bewusstlos* wurdest, musst du nach einer Anzahl von Runden, die deinem Widerstands-Bonus entsprechen, einen ***Ausdauer*-Wurf** bestehen, oder du stirbst einen schrecklichen Tod. Mehr dazu unter **Verwundungen** auf Seite 172.

Am Ende jeder Runde kannst du einen ***Ausdauer*-Wurf** durchführen. Bei einem Erfolg wird ein *Vergiftet*-Zustand entfernt, wobei pro EG ein zusätzlicher *Vergiftet*-Zustand entfernt wird. Ein gelungener *Heilen*-Wurf führt zum selben Resultat. Sobald alle *Vergiftet*-Zustände entfernt wurden, erhältst du 1 *Erschöpft*-Zustand.

SCHICKSAL & ZÄHIGKEIT

Vielleicht ist es die Gunst der Götter, vielleicht aber auch einfach nur Glück, doch du hast etwas Besonderes an dir. Schicksal und Zähigkeit repräsentieren das, was dich von der Masse abhebt.

Charaktere beginnen ihre Abenteuerlaufbahn mit den Anfangswerten für Schicksal und Zähigkeit, die sie bei der Charaktererschaffung (siehe Seite 34) erhalten haben. Von beidem hängen abgeleitete Werte ab, nämlich Glück vom Schicksal und Mut von der Zähigkeit. Du kannst Glücks- und Mutpunkte ausgeben, um im Spiel kleine Vorteile zu haben, und diese Punkte füllen sich im Laufe des Abenteuers selbst wieder auf. Auch Schicksals- und Zähigkeitspunkte kann man im Spiel ausgeben, doch das senkt diese Werte permanent – und mit ihnen jeweils auch den jeweiligen abgeleiteten Wert. Man kann auch neue Schicksals- und Zähigkeitspunkte erhalten, doch das geschieht nur selten, also verwende sie besser sparsam.

Schicksal und Zähigkeit sind etwas sehr Seltenes und üblicherweise nur für SC reserviert, doch der SL kann auch bedeutenden NSC Schicksals- und Zähigkeitspunkte geben, sei es einer nekromantischen Nemesis, einer wichtigen Persönlichkeit mit gewisser Bedeutung oder dem wiederkehrenden Anführer eines Kultes.

Schicksal und Glück

Spielercharaktere haben eine Bestimmung. Ihre Zukunft bleibt unbekannt und es gibt keine Garantie dafür, dass sie glorreich, heroisch oder auch nur angenehm sein wird, doch ihnen ist zweifellos Wichtiges vorherbestimmt.

Um dies darzustellen, beginnst du das Spiel mit einer Anzahl von Schicksalspunkten. Dein Schicksal ist es, das dich von den übrigen Bewohnern der Alten Welt abhebt. Es erlaubt dir, selbst übermächtigen Gefahren zu trotzen und dort zu triumphieren, wo gewöhnliche Leute scheitern würden.

Das Schicksal ist direkt mit deinen Glückspunkten verknüpft. Mit Glückspunkten kann man sich kleine Boni verschaffen, zum Beispiel das Wiederholen gescheiterter Würfe, und ihre Anzahl schwankt im Laufe des Spiels. Schicksalspunkte werden hingegen permanent ausgegeben, womit dann auch die Glückspunkte permanent sinken. Schicksal gibt man nur in den übelsten Situationen aus, um dem sicheren Tod zu entgehen.

Glückspunkte ausgeben

Du kannst Glückspunkte dafür verwenden, in wichtigen Situationen einfach ein Extraquäntchen Glück zu haben, zum Beispiel einen wichtigen Treffer mit der Armbrust zu landen, der sonst fehlgegangen wäre, oder vielleicht hat dein Gegner Pech, rutscht kurz aus und gibt dir so die Chance, seinem Hieb zuvorzukommen. Deine drei Möglichkeiten sind:

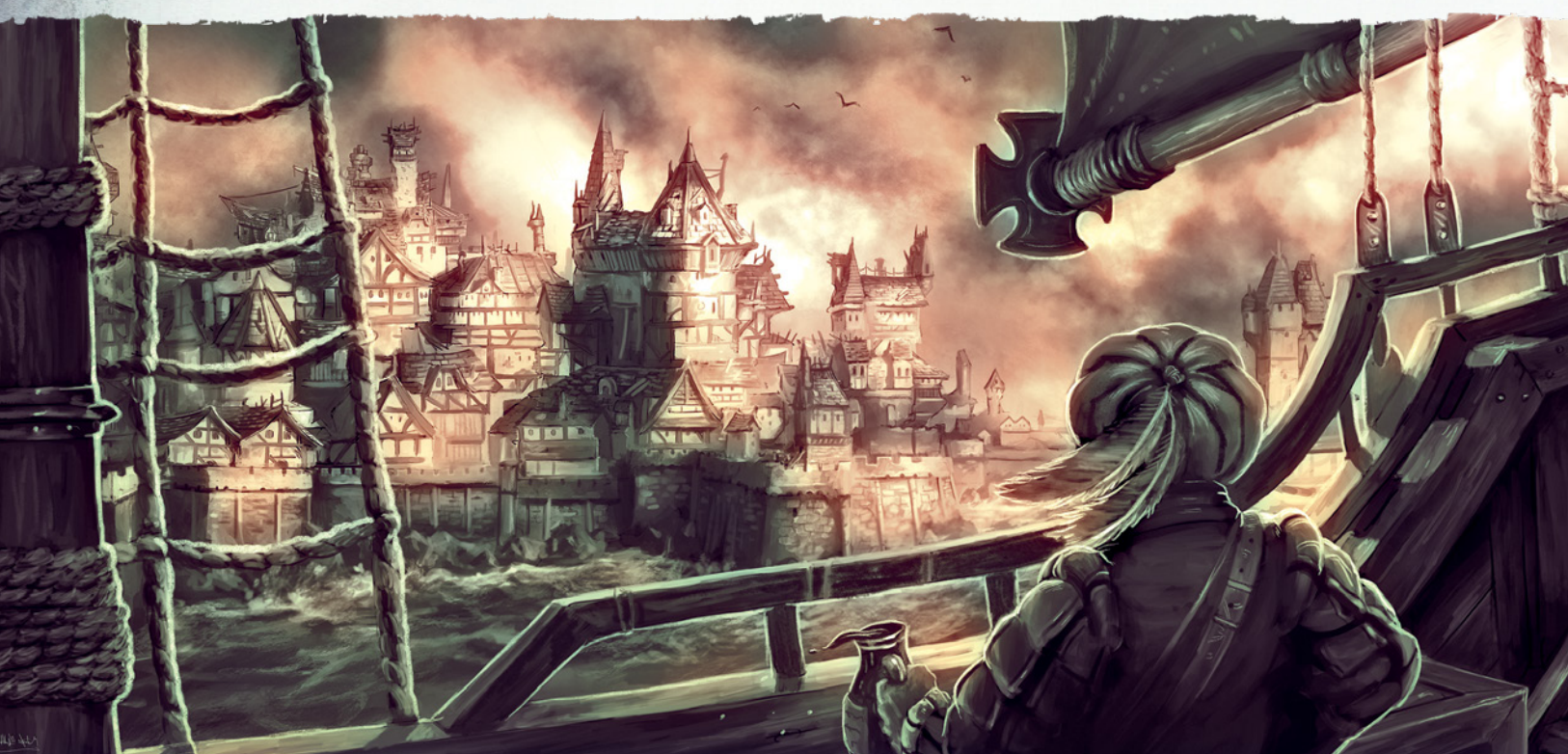
- Wiederhole einen misslungenen Wurf.
- Addiere bei einem Wurf nach dem Würfeln +1 EG.
- Entscheide am Anfang der Runde, wann du in der Runde am Zug sein möchtest, unabhängig von der Initiative-Reihenfolge.

Schicksalspunkte ausgeben

Du kannst Schicksalspunkte ausgeben, um den Tod zu vermeiden und in den gefährlichsten Situationen am Leben zu bleiben. Wenn du dies tun möchtest, hast du zwei Möglichkeiten:

- **Nein, nicht heute!** Statt zu sterben geht dein Charakter besinnungslos zu Boden und wird scheinbar tot zurückgelassen, vom Fluss weggespült oder auf andere Weise aus dem Geschehen genommen; dein SC überlebt, ganz egal wie extrem die Umstände seines Beinahe-Ablebens waren, kann in der gegenwärtigen Begegnung aber nichts mehr beitragen.

- **Wie konnte das verfehlen?** Dein Charakter entgeht auf irgendeine absurde Weise jedwedem Schaden, der ihn eigentlich getroffen hätte, sei es durch ein Stolpern, dass den Hieb an ihm vorbeigehen lässt, durch eine auf mysteriöse Weise klemmende Waffe oder einen unerwarteten Lichtstrahl, der den Gegner blendet. Dein SC kann ohne Abzüge weiterkämpfen, hat jedoch keine Garantie dafür, auch die nächsten Runden zu überleben.



Die erste Option nimmt dich aus dem Kampf, erlaubt es dir jedoch, dein Abenteurerleben später fortzusetzen, auch wenn du angeschlagen, blutig und vielleicht in Gefangenschaft bist. Die zweite Möglichkeit erlaubt es dir, den Kampf an der Seite deiner Kameraden fortzusetzen, doch du bleibst damit auch weiter in Gefahr, was bedeutet, dass du in der Folge vielleicht noch weitere Schicksalspunkte opfern musst, um am Leben zu bleiben. Beide Möglichkeiten haben Vor- und Nachteile, je nach Situation. Es ist einzig an dir zu entscheiden, welche Wahl die bessere ist.

Der SL beschreibt, wie genau du die betreffende Situation überstehst, nachdem du deinen Schicksals-Wert entsprechend angepasst hast.

Schicksals- und Glückspunkte erhalten

Du bekommst deine Glückspunkte zu Beginn jedes Spielabends zurück, und zwar in ihrer vollen, deinem Schicksal entsprechenden Anzahl. Zudem können auch bestimmte Ereignisse im Spiel deine Glückspunkte wieder auffüllen (oder sie auch senken).

Der SL kann dir für Taten extremer Heldenhaftigkeit, Tapferkeit und Bedeutung einen Schicksalspunkt geben. Normalerweise geschieht Derartiges nur am Ende eines wichtigen Abenteuers, also gib deine Schicksalspunkte klug aus, da du nur sehr selten welche dazu erhältst.

LANGE SPIELABENDE

Einige Spieler bevorzugen kurze Spielabende von wenigen Stunden, während andere den ganzen Tag dauernde Marathon-Spiele bevorzugen. Wenn deine Gruppe gern lang spielt, dann kann der SL die Glückspunkte zwischendurch zurückgeben, grob nach vier Stunden und bevorzugt in erzählerisch passenden Situationen (nach einer Rast, einem Tempelbesuch etc.).

Zähigkeit und Mut

Während das Schicksal deine Bestimmung darstellt, vielleicht auch den Umstand, dass du von einer fernen, desinteressierten Gottheit erwählt wurdest, ist die Zähigkeit ein Indikator für deine persönliche Getriebenheit und deine Entschlossenheit, angesichts von Widrigkeiten Mut zu fassen und Angst zu überwinden.

Wie beim Schicksal gibt es auch bei der Zähigkeit einen abgeleiteten Wert, nur dass dieser Mut heißt. Mutpunkte werden ausgegeben, um kleinen Widrigkeiten zu trotzen und zum Beispiel für eine Runde die Effekte Kritischer Verletzungen zu überwinden oder Zustände zu entfernen. Die Obergrenze deiner Mutpunkte werden von deiner Zähigkeit festgelegt, die du dafür ausgeben kannst, scheinbar unmögliche Situationen zu meistern.

Mutpunkte ausgeben

Du kannst Mutpunkte ausgeben, um dir ein Herz zu fassen und innere Reserven zu mobilisieren, sei es, um sich nicht von einem schrecklichen Oger einschüchtern zu lassen oder die Effekte verheerender Treffer zu überstehen. Deine Möglichkeiten sind:

- Werde bis zum Ende der nächsten Runde immun gegen Psychologie. Mehr zur **Psychologie** findest du auf Seite 190.
- Ignoriere bis zum Beginn der nächsten Runde alle Modifikatoren für eine Kritische Verletzung.
- 1 Zustand entfernen; wenn du auf diese Weise den Zustand *Niedergestreckt* beseitigst, erhältst du zusätzlich 1 LP zurück, während du zurück auf die Beine kommst.

Zähigkeitspunkte ausgeben

Du kannst Zähigkeitspunkte ausgeben, um der Korrumpierung im Inneren zu trotzen oder zu triumphieren, wo du sonst mit Sicherheit gescheitert wärest. Hier hast du die folgenden beiden Möglichkeiten:

- **Ich trotze Euch!** Du entscheidest dich, nicht für eine Mutation zu würfeln. Da du nicht mutierst, verlierst du auch keine Korrumpierungspunkte. Mehr zu **Korrumpierung** findest du auf Seite 182.

- **Ich werde nicht scheitern!** Statt für einen Wurf zu würfeln wählst du dein Wurfergebnis aus, was dir Erfolge selbst unter widrigsten Umständen erlaubt. Wenn du einen Kritischen Treffer verursachst, kannst du dir die Trefferzone aussuchen, statt sie zufällig zu bestimmen. Bei Vergleichenden Würfen gewinnst du stets mit mindestens +1 EG. Du kannst dies auch wählen, wenn du den Wurf bereits durchgeführt hast und gescheitert bist.

Beispiel: *Ein Banditen-Anführer ist schier unaufhaltsam. Er entrinnt nicht nur den Angriffen der Gruppe, sondern hat dabei auch noch 10 Vorteile angehäuft. Das wird böse enden! Salundra entschließt sich, den Banditen zu attackieren, verliert den Vergleichendem Wurf aber um 7 EG, was gewiss ziemlich weh tun wird. Also opfert sie permanent einen Zähigkeitspunkt für „Ich werde nicht scheitern!" Dies bedeutet, dass sie den Vergleichendem Wurf automatisch mit +1 EG gewinnt. Als Wurfergebnis sucht sie sich eine 11 aus, was bedeutet, dass sie einen Kritischen Treffer verursacht. Der Banditen-Anführer wird dadurch einige LP verlieren und eine Kritische Verletzung erleiden. Am Wichtigsten ist jedoch, dass sein unaufhaltsamer Vorstoß gebremst wird, da er alle 10 Vorteile verliert, was die Wende in diesem gefährlichen Kampf bedeutet.*

Zähigkeit zu opfern, um dem Einfluss des Chaos zu trotzen ist weise, entfernt aber nicht deine Korrumpierungspunkte, was bedeutet, dass die Mutation noch immer erschreckend nahe bleibt. Zähigkeit kann man auch opfern, um bei einem entscheidenden Wurf zu triumphieren und so einen ansonsten vielleicht unmöglich zu besiegenden Gegner niederzustrecken, mittels *Beruf* ein Artefakt zu erschaffen, das jedem den Atem raubt, der seiner ansichtig wird, oder einen Zauber zu wirken, der ansonsten fern der eigenen Möglichkeiten wäre.

Wenn du einen Zähigkeitspunkt ausgibst, dann solltest du dir die Zeit nehmen die enorme Entschlossenheit deines Charakters angemessen zu beschreiben, genau wie die Art, auf die sich diese im Spiel manifestiert.

Zähigkeits- und Mutpunkte erhalten

Mutpunkte erhältst du zurück, wann immer du dich gemäß deiner Motivation verhältst (mehr zur **Motivation** auf Seite 34). Wann immer du im Spiel das Gefühl hast, dies soeben getan zu haben, frag den SL, ob du einen oder mehrere Mutpunkte zurückerhältst.

Beispiel: *Griselda ist eine Nonne mit der Motivation ‚Sigmar'. Während ihre Gefährten sich in der Taverne umhören, um Hinweise zu erhalten, besucht sie den örtlichen Tempel, tätigt eine Spende und betet zu ihrem Gott. Da dies ihrer Motivation entspricht, verkündet der SL, dass sie einen ihrer Mutpunkte zurückerhält, dass Griselda aber in einem anderen Tempel spenden und beten muss, wenn sie im Laufe der folgenden Woche erneut diesen Effekt nutzen möchte.*

Der SL kann dir einen Zähigkeitspunkt geben, wenn du etwas im Sinne deiner Motivation extrem Bedeutsames geleistet hast, von dem deine Seele lange wird zehren können, doch derartige Gelegenheiten werden sehr selten sein.

Beispiel: *Nach vielen Abenteuern gelingt es Griselda endlich, in Velten, ihrem Heimatdorf nahe Nuln, einen neuen Sigmartempel zu finanzieren. Der SL erkennt die Wichtigkeit an, die dies für Griseldas Glauben hat, und gewährt ihr dafür einen permanenten Zähigkeitspunkt.*

VERWUNDUNGEN

Nahezu alle Charaktere erleiden im Verlauf eines typischen Spieles Verwundungen. Die Regeln für Verwundungen zeigen dir, wie damit umzugehen ist und wie man sie heilen kann, falls möglich.

Lebenspunktverluste, Kritische Verletzungen und Tod

Der Verlust von Lebenspunkten stellt kleinere Schnitte, Prellungen und Kratzer dar, manchmal sogar das Überanstrengen spiritueller und mentaler Reserven. Kritische Verletzungen sind im Vergleich dazu deutlich schwerwiegender und umfassen solch ernste Komplikationen wie gebrochene Knochen, Muskelrisse und aufgerissenes Gewebe. Wenn du zu viele Kritische Verletzungen erleidest, riskierst du den Tod.

Lebenspunktverluste

Man verliert LP, wenn man Schaden erleidet. Jedes Mal, wenn du 1 Punkt Schaden erleidest, verlierst du 1 LP. Wenn du also 8 Punkte Schaden erleidest, verlierst du 8 LP. Häufig, besonders im Kampf, werden der Widerstands-Bonus und die Rüstungspunkte abgezogen und reduzieren den Schaden so.

Wenn du also am Arm getroffen wirst, 10 Punkte Schaden erleidest und dein Widerstands-Bonus 3 ist, während du durch eine Lederrüstung 1 Rüstungspunkt am Arm hast, dann würdest du 6 LP verlieren (10-3-1=6). Die Regeln sagen dir, ob du Schaden um den Widerstands-Bonus und Rüstungspunkte reduzieren kannst.

Wenn du alle deine LP verlierst, überwältigen dich deine erlittenen Verletzungen und du erhältst den Zustand *Niedergestreckt*. Bis nicht mindestens 1 LP geheilt wurde, kannst du den Zustand *Niedergestreckt* nicht verlieren. Schlimmer noch: Wenn du nicht binnen einer Anzahl von Runden geheilt wirst, die deinem Widerstands-Bonus entspricht, verlierst du das Bewusstsein und erhältst den Zustand *Bewusstlos*. Du kannst diesen Zustand nicht verlieren, ehe du durch Heilung nicht wieder mindestens auf 1 LP kommst (siehe **Heilung** auf Seite 181).

Wenn du so viel Schaden erleidest, dass deine LP rechnerisch ins Negative rutschen würden (weil du zum Beispiel 5 Punkte Schaden erleidest, aber nur noch 2 LP hast), dann erleidest du eine Kritische Verletzung. Wenn du dabei rechnerisch auf weniger negative LP kommst, als dein Widerstands-Bonus beträgt (also zum Beispiel weniger als –4 LP, wenn dein Widerstands-Bonus 4 beträgt), dann ziehst du auf den **Tabellen für Kritische Verletzungen** –20 von deinem Wurfergebnis ab, mit einem Minimum von 01 (siehe Seite 174). **Beachte:** Dies sind rechnerische Effekte. Du kannst niemals wirklich negative LP haben. LP können niemals unter 0 sinken.

Kritische Verletzungen

Kritische Verletzungen werden normalerweise erlitten, wenn dich jemand wirklich erledigen möchte. Die beiden üblichen Kritische Verletzungen sind Kritische Treffer und wenn du mehr LP verlierst, als du hast (siehe Kampf auf Seite 159, um zu erfahren, wie es zu Kritischen Treffern kommt).

Jede Kritische Verletzung, die du erleidest, wird deine Möglichkeiten auf unterschiedliche Weisen einschränken. Um den Effekt einer Kritischen Verletzung zu bestimmen, verwendest du die **Tabelle für Kritische Verletzungen** (siehe Seite 174).

SICH ZURÜCKHALTEN

Die Regeln gehen davon aus, dass du jemandem immer eine möglichst schwere Kritische Verletzung zufügen möchtest. Allerdings ist es auch möglich, dass du deinen Gegner bezwingen möchtest, ohne ihn zu töten. Vielleicht kämpfst du auch in einem Übungskampf. Wenn es dir darum geht, kannst du jeden Kritischen Treffer ignorieren, den du eigentlich zufügen würdest, indem du vor dem Trefferwurf ansagst, dass du dich zurückhalten willst. Wenn du dies tust, solltest du die Situation entsprechend beschreiben und zum Beispiel sagen, dass du nur mit der breiten Klingenseite zuschlägst oder etwas anderes tust oder lässt, damit der Gegner nicht zu schwer verletzt wird.

Tod

Wenn du den Zustand *Bewusstlos* und 0 LP hast, dann vergleichst du die Anzahl der Kritischen Verletzungen, unter denen du gegenwärtig leidest, mit deinem Widerstands-Bonus. Wenn die Anzahl der Kritischen Verletzungen deinen Widerstands-Bonus übertrifft, dann erliegst du deinen schrecklichen Verletzungen und stirbst am Ende der Runde, sofern nicht doch noch ein Wunder geschieht und jemand eine deiner Kritischen Verletzungen heilt.

Im *Bewusstlos*-Zustand kann dich zudem jeder töten, der dich mit einer geeigneten Waffe attackiert und dies wünscht. Allerdings werden jene, die mitten im Kampf erkennbar kampfunfähig am Boden liegen, in der Regel zu Ungunsten jener Kombattanten ignoriert, die noch auf den Beinen sind.

Zudem gibt es auch noch einige Resultate auf den **Tabellen für Kritische Verletzungen,** die zum Tode führen können. Sollte es dazu kommen, ist es an der Zeit einen Schicksalspunkt zu opfern, sofern du noch einen hast (siehe Seite 170).

SOFORTIGER TOD

Manchmal will man sich nicht lange mit Kritischen Verletzungen befassen, sondern einfach nur wissen, ob jemand tot ist oder nicht. Der SL kann in diesem Fall die Regeln für Sofortigen Tod verwenden, die das Spiel in Kämpfen deutlich beschleunigen können. Wenn ein Ziel mehr Schaden erleidet, als es LP hat, dann stirbt es einfach auf angemessene und dramatische Weise, oder es erhält den Zustand *Bewusstlos*. Deine Wahl.

Sofortiger Tod ist vor allem dann hilfreich, wenn man schnell mit niederen Schergen und Gegnern wie Briganten, Kultisten oder wilden Tieren fertig werden will. Diese Regel sollte nicht für SC oder wichtige NSC gelten.

TABELLEN FÜR KRITISCHE VERLETZUNGEN

Wenn du eine Kritische Verletzung erleidest, weil du mehr LP verlierst, als du hast, würfelst du 1W100 und konsultierst die Tabelle für die entsprechende Trefferzone, um zu bestimmen, was passiert. Wenn du einen Kritischen Treffer erleidest, dann bestimmst du die Trefferzone nicht wie üblich, indem du das Wurfergebnis umkehrst. Stattdessen wirfst du erneut 1W100 und konsultierst die **Tabelle für die Trefferzone** (siehe Seite 159), ehe du einen weiteren 1W100 wirfst und auf der entsprechenden Tabelle für Kritische Treffer nachsiehst, was genau geschehen ist. Du verlierst die angegebene Anzahl von Lebenspunkten, nicht um den Widerstands-Bonus oder Rüstungspunkte modifiziert, wobei diese LP-Verluste keine weiteren Kritischen Verletzungen verursachen. Davon abgesehen erleidest du alle weiteren zusätzlichen Effekte, die angegeben sind. Wenn dein Charakter den Zustand *Bewusstlos* erhält, dann bleibst er entweder bis zum Ende der Begegnung bewusstlos oder bis du medizinische Versorgung erhältst (siehe **Heilung** auf Seite 181), sofern nichts anderes angegeben wird. Wenn ein Resultat angibt, dass du gebrochene Knochen, Muskelrisse oder amputierte Körperteile hast, schlage dies unter **Knochenbrüche** (siehe Seite 179), **Muskelrisse** (siehe Seite 179) oder **Amputierte Körperteile** (siehe Seite 180) nach.

TABELLE FÜR KRITISCHE KOPFVERLETZUNGEN

Wurf	Bezeichnung	LP-Verlust	Zusätzliche Effekte
01–10	*Schmiss*	1	Eine schmale Wunde über Stirn und Wange. Du erhältst 1 *Blutend*-Zustand. Sobald die Verletzung geheilt ist, bleibt ein beeindruckender Schmiss zurück, der einen Bonus von +1 EG bei passenden sozialen Würfen bringt. Du kannst diesen bleibenden Bonus nur ein einziges Mal erhalten.
11–20	*Kleiner Schnitt*	1	Der Treffer öffnet deine Wange und lässt überall Blut umherspritzen. Du erhältst 1 *Blutend*-Zustand.
21–25	*Angeschl. Auge*	1	Der Treffer streift deine Augenhöhle. Du erhältst 1 *Geblendet*-Zustand.
26–30	*Schlag aufs Ohr*	1	Dein Ohr kassiert einen flachen Treffer und klingelt nun. Du erhältst 1 *Ertaubt*-Zustand.
31–35	*Krachender Treffer*	2	Der Treffer lässt Sterne und Lichter vor deinen Augen tanzen. Du erhältst 1 *Betäubt*-Zustand.
36–40	*Blaues Auge*	2	Ein übler Treffer trifft dein Auge und hinterlässt Tränen und Schmerzen. Du erhältst 2 *Geblendet*-Zustände.
41–45	*Zerschnittenes Ohr*	2	Die Seite deines Kopfes kassiert einen bösen Treffer, der dir das Ohr zerschneidet. Du erhältst 2 *Ertaubt*-Zustände und 1 *Blutend*-Zustand.
46–50	*Stirntreffer*	2	Dich trifft ein harter Schlag mitten auf die Stirn. Du erhältst 2 *Blutend*-Zustände und 1 *Geblendet*-Zustand, wobei der *Geblendet*-Zustand nicht beseitigt werden kann, ehe nicht alle *Blutend*-Zustände beseitigt wurden.
51–55	*Angebrochener Kiefer*	3	Ein furchtbares Knacken erklingt und Schmerz schießt durch dein Gesicht, als der Treffer deinen Kiefer bricht. Du erhältst 2 *Betäubt*-Zustände und erleidest die Verletzung ***Knochenbruch (leicht)***.
56–60	*Schwere Augenverletzung*	3	Der Treffer reißt dir die Augenbraue auf. Du erhältst 1 *Blutend*-Zustand und 1 *Geblendet*-Zustand, wobei der *Geblendet*-Zustand nicht ohne medizinische Versorgung beseitigt werden kann.
61–65	*Schwere Ohrenverletzung*	3	Der Treffer verletzt dein Ohr und lässt dich mit einem permanenten Gehörverlust dieses Ohres zurück. Du erhältst einen Abzug von -20 auf alle Würfe, die mit dem Hören zu tun haben. Wenn du diesen Treffer ein zweites Mal erhältst, ist dein Gehörverlust vollständig, da auch das zweite Ohr zerstört wird. Nur Magie kann dies heilen.
66–70	*Gebrochene Nase*	3	Ein satter Treffer trifft dich mitten ins Gesicht und lässt Blut daraus hervorschießen. Du erhältst 2 *Blutend*-Zustände. Du musst einen **herausfordernden (+0) *Ausdauer*-Wurf** bestehen, oder du erhältst zusätzlich den Zustand *Betäubt*. Nach dem Verheilen erhältst du +/-1 EG bei passenden sozialen Würfen, abhängig vom Kontext, bis *Chirurgie* angewandt wurde, um die Nase zu richten.
71–75	*Gebrochener Kiefer*	4	Das Knacken verdreht einem den Magen, als ein Treffer dein Kinn trifft und es bricht. Du erhältst 3 *Betäubt*-Zustände. Du musst einen **herausfordernden (+0) *Ausdauer*-Wurf** bestehen, oder du erhältst zusätzlich den Zustand *Bewusstlos*. Du erleidest die Verletzung ***Knochenbruch (schwer)***.
76–80	*Gehirnerschütterung*	4	Dein Gehirn wird im Kopf umhergeworfen und Blut spritzt dir aus Nase und Ohren. Du erhältst 1 *Ertaubt*-Zustand, 2 *Blutend*-Zustände und 1W10 *Betäubt*-Zustände. Du erhältst zudem den Zustand *Erschöpft*, der 1W10 Tage anhält. Wenn du eine weitere Kritische Verletzung am Kopf erleidest, während der *Erschöpft*-Zustand anhält, muss dir ein **durchschnittlicher (+20) *Ausdauer*-Wurf** gelingen, oder du erhältst zudem einen *Bewusstlos*-Zustand.

81–85	*Eingeschlagener Mund*	4	Ein grausames Knirschen ertönt und plötzlich ist dein Mund mit Blut und ausgeschlagenen Zähnen gefüllt. Du erhältst 2 *Blutend*-Zustände und verlierst 1W10 Zähne – ***Amputation (einfach).***
86–90	*Zerschmettertes Ohr*	4	Von deinem Ohr bleibt wenig übrig, nachdem der Treffer es zerfetzt hat. Du erhältst 2 *Ertaubt*-Zustände und 1 *Blutend*-Zustand, und du verlierst dein Ohr – ***Amputation (durchschnittlich).***
91–93	*Zerstörtes Auge*	5	Der Treffer zerschmettert dein Auge vollständig und verursacht rasende Schmerzen. Du erhältst 3 *Blutend*-, 2 *Geblendet*-Zustände und 1 *Betäubt*-Zustand, und du verlierst dein Auge – ***Amputation (schwierig)***.
94–96	*Entstellender Treffer*	5	Der Schlag zerschmettert dein Gesicht und zerstört in einem Regen von Blut ein Auge und deine Nase. Du erhältst 3 *Blutend*-, 3 *Geblendet*- und 2 *Betäubt*-Zustände, und du verlierst ein Auge und die Nase – ***Amputation (schwer).***
97–99	*Zerschmetterter Kiefer*	5	Der Treffer reißt dir beinahe den ganzen Kiefer ab, zerfetzt deine Zunge und lässt einen Regen aus Blut und Zähnen fliegen. Du erhältst 4 *Blutend*- und 3 *Betäubt*-Zustände. Du musst einen **sehr schweren (-30)** ***Ausdauer*-Wurf** bestehen, oder du erhältst zusätzlich den Zustand *Bewusstlos*. Du erleidest die Verletzung ***Knochenbruch (schwer)*** und verlierst die Zunge und 1W10 Zähne – ***Amputation (schwer)***.
00	*Geköpft*	Tod	Dein Kopf wird vollständig vom Hals getrennt und fliegt durch die Luft, um 1W10 Fuß (je circa 30 cm) weit in Zufallsrichtung zu landen (siehe **Abweichung**). Dein Körper bricht sofort leblos zusammen.

TABELLE FÜR KRITISCHE ARMVERLETZUNGEN

Wurf	Bezeichnung	LP-Verlust	Zusätzliche Effekte
01–10	*Geprellter Arm*	1	Der Treffer prellt dir den Arm. Du lässt alles fallen, was du in der Hand hältst.
11–20	*Kleiner Schnitt*	1	Du erhältst 1 *Blutend*-Zustand, als dein Oberarm einen tiefen Schnitt erleidet.
21–25	*Stauchung*	1	Dein Arm wird gestaucht und du erleidest die Verletzung ***Muskelriss (leicht).***
26–30	*Böse geprellter Arm*	2	Der Treffer prellt dir den Arm schwer. Du lässt alles fallen, was du in der Hand hältst, die danach für 1W10 – WIB Runden (Minimum 1) nutzlos ist. Während dieser Zeit gilt die Hand, als wäre sie verloren (siehe ***Amputierte Körperteile***).
31–35	*Muskelriss*	2	Der Treffer schmettert in deinen Unterarm. Du erhältst 1 *Blutend*-Zustand und die Verletzung **Muskelriss (leicht)**.
36–40	*Blutende Hand*	2	Du hast einen üblen Schnitt in der Hand, der deinen Griff schlüpfrig werden lässt. Du erhältst 1 *Blutend*-Zustand. Während du unter dem *Blutend*-Zustand leidest, musst du vor jeder Handlung, die etwas in dieser Hand Gehaltenes erfordert, einen **durchschnittlichen (+20) Geschicklichkeits**-Wurf bestehen, oder du lässt das fallen, was du in dieser Hand hältst.
41–45	*Verdrehter Arm*	2	Dir wird beinahe der Arm aus der Schulter gehebelt. Du lässt alles fallen, was du in der entsprechenden Hand hältst. Der Arm ist danach für 1W10 Runden nutzlos. Während dieser Zeit gilt der Arm, als wäre er verloren (siehe ***Amputierte Körperteile***).
46–50	*Klaffende Wunde*	3	Der Treffer öffnet eine tiefe, klaffende Wunde. Du erhältst 2 *Blutend*-Zustände. Bis dir mit *Chirurgie* geholfen werden konnte und der Arm genäht ist, verursacht jeder weitere Treffer auf diesen Arm zusätzlich 1 *Blutend*-Zustand, da sich die Wunde wieder öffnet.
51–55	*Sauberer Bruch*	3	Ein lautes Knacken ist zu hören, als der Treffer deinen Arm trifft. Du lässt alles fallen, was du in der entsprechenden Hand hältst und erhältst die Verletzung ***Knochenbruch (leicht)***. Du musst einen **schwierigen (-10)** ***Ausdauer*-Wurf** bestehen, oder du erhältst zusätzlich einen *Betäubt*-Zustand.
56–60	*Bänderriss*	3	Du lässt alles fallen, was du in der Hand hältst, und erleidest die Verletzung ***Muskelriss (schwer)***.

61–65	*Tiefer Schnitt*	3	Du erhältst 2 *Blutend*-Zustände, als dein Arm übel zugerichtet wird. Du erhältst 1 *Betäubt*-Zustand und erleidest die Verletzung ***Muskelriss (leicht)***. Du musst einen **schweren (-20) *Ausdauer*-Wurf** bestehen, oder du erhältst zusätzlich den Zustand *Bewusstlos*.
66–70	*Verletzte Arterie*	4	Du erhältst 4 *Blutend*-Zustände. Bis dir mit *Chirurgie* geholfen wurde, verursacht jeder weitere Treffer an diesem Arm zusätzlich 2 *Blutend*-Zustände.
71–75	*Zerschmetterter Ellenbogen*	4	Der Treffer zerschlägt dir den Ellenbogen und lässt Knochensplitter und Blut spritzen. Du lässt alles fallen, was du in der Hand hältst und erleidest die Verletzung ***Knochenbruch (schwer)***.
76–80	*Ausgerenkte Schulter*	4	Dir wird der Arm ausgekugelt. Du musst einen **schweren (-20) *Ausdauer*-Wurf** bestehen, oder du erhältst die Zustände *Betäubt* und *Niedergestreckt*. Du lässt alles fallen, was du in der entsprechenden Hand hältst. Der Arm ist danach nutzlos und gilt, als wäre er verloren (siehe ***Amputierte Körperteile***). Du erhältst 1 *Betäubt*-Zustand, bis dir medizinische Versorgung zuteilwurde. Nach dieser medizinischen Versorgung ist ein **Erweiterter durchschnittlicher (+20) *Heilen*-Wurf** nötig, der 6 EG benötigt, um den Arm wieder einzurenken und ihn wieder nutzbar zu machen. Würfe, die diesen Arm erfordern, werden 1W10 Tage lang mit -10 durchgeführt.
81–85	*Abgetrennter Finger*	4	Du erstarrst vor Schreck, als plötzlich einer deiner Finger davonfliegt. Du erhältst 1 *Blutend*-Zustand – ***Amputation (durchschnittlich)***.
86–90	*Gespaltene Hand*	5	Der Treffer teilt dir die Hand. Du verlierst einen Finger – ***Amputation (schwierig)***. Du erhältst 2 *Blutend*-Zustände und 1 *Betäubt*-Zustand. In jeder darauffolgenden Runde, in der du keine medizinische Versorgung erhältst, verlierst du einen weiteren Finger, da die Wunde aufreißt; wenn dir die Finger ausgehen verlierst du die Hand – ***Amputation (schwierig)***.
91–93	*Zerfleischter Bizeps*	5	Der Treffer legt den Bizeps frei und trennt ihn teilweise vom Knochen ab, wobei aus der grausigen Verwundung Blut über deine Feinde spritzt. Du lässt alles fallen, was du in der entsprechenden Hand hältst, erleidest die Verletzung ***Muskelriss (schwer)*** und erhältst 2 *Blutend*-Zustände und 1 *Betäubt*-Zustand.
94–96	*Zerfetzte Hand*	5	Deine Hand ist nur noch ein verdrehter, blutiger Klumpen. Du verlierst die Hand – ***Amputation (schwer)*** – und erhältst 2 *Blutend*-Zustände. Du musst einen **schweren (-20) *Ausdauer*-Wurf** bestehen, oder du erhältst zusätzlich die Zustände *Betäubt* und *Niedergestreckt*.
97–99	*Gekappte Sehnen*	5	Der Treffer durchtrennt deine Sehnen und lässt den Arm nutzlos herabhängen – ***Amputation (sehr schwer)***. Du erhältst 3 *Blutend*-Zustände, 1 *Betäubt*- und den *Niedergestreckt*-Zustand und musst einen **schweren (-20) *Ausdauer*-Wurf** bestehen, oder du erhältst zusätzlich den Zustand *Bewusstlos*.
00	*Brutale Verstümmelung*	Tod	Dein Arm wird abgetrennt und lässt arterielles Blut 1W10 Fuß (je circa 30 cm) weit in Zufallsrichtung spritzen (siehe **Abweichung**), während sich der Treffer bis tief in deinen Oberkörper hineingräbt.

TABELLE FÜR KRITISCHE KÖRPERVERLETZUNGEN

Wurf	Bezeichnung	LP-Verlust	Zusätzliche Effekte
01–10	*„Das ist nur ein Kratzer!“*	1	Du erhältst 1 *Blutend*-Zustand.
11–20	*Magentreffer*	1	Du erhältst 1 *Betäubt*-Zustand und musst einen **einfachen (+40) *Ausdauer*-Wurf** bestehen, oder du erbrichst dich und erhältst zusätzlich einen *Niedergestreckt*-Zustand.
21–25	*Tiefschlag!*	1	Du musst einen **schweren (-20) *Ausdauer*-Wurf** bestehen, oder du erhältst 3 *Betäubt*-Zustände.
26–30	*Rücken verdreht*	1	Du erleidest die Verletzung ***Muskelriss (leicht)*.**
31–35	*Solarplexus geprellt*	2	Du erhältst 1 *Betäubt*-Zustand und musst einen **durchschnittlichen (+20) *Ausdauer*-Wurf** bestehen, oder du erhältst zusätzlich den *Niedergestreckt*-Zustand. Deine Bewegung ist für 1W10 Runden halbiert, da du erst wieder zu Atem kommen musst.
36–40	*Angebrochene Rippen*	2	Alle Gewandtheits-Würfe leiden 1W10 Tage lang unter einem Abzug von -10.

41–45	*Verdrehtes Schlüsselbein*	2	Wähle zufällig einen Arm aus. Du lässt alles fallen, was du in der entsprechenden Hand hältst, und der Arm ist danach für 1W10 Runden nutzlos. Während dieser Zeit gilt der Arm, als wäre er verloren (siehe ***Amputierte Körperteile***).
46–50	*Aufgerissene Wunde*	2	Du erhältst 2 *Blutend*-Zustände.
51–55	*Rippenbruch*	3	Der Treffer bricht dir eine oder mehrere Rippen. Du erhältst 1 *Betäubt*-Zustand und die Verletzung ***Knochenbruch (leicht)***.
56–60	*Klaffende Wunde*	3	Du erhältst 3 *Blutend*-Zustände. Bis dir mit *Chirurgie* geholfen wurde, verursacht jeder weitere Treffer an der Trefferzone Körper zusätzlich 1 *Blutend*-Zustand, da sich die Wunde wieder öffnet.
61–65	*Schmerzhafter Schnitt*	3	Du erhältst 2 *Blutend*-Zustände und 1 *Betäubt*-Zustand. Du musst einen **schweren (-20) *Ausdauer*-Wurf** bestehen, oder du erhältst zusätzlich den Zustand *Bewusstlos*, weil dir schwarz vor Augen wird. Sofern dir dabei nicht 4+ EG gelingen, schreist du zudem vor Pein auf.
66–70	*Arterie verletzt*	3	Du erhältst 4 *Blutend*-Zustände. Bis dir mit *Chirurgie* geholfen wurde, verursacht jeder weitere Treffer an der Trefferzone Körper zusätzlich 2 *Blutend*-Zustände.
71–75	*Gezerrter Rücken*	4	Dein Rücken scheint vor Schmerzen geradezu zu glühen, als du dir dort einen Muskel zerrst. Du erleidest die Verletzung ***Muskelriss (schwer)*.**
76–80	*Gebrochene Hüfte*	4	Du erhältst 1 *Betäubt*-Zustand und die Verletzung ***Knochenbruch (schwer)***. Zusätzlich musst einen **herausfordernden (+0) *Ausdauer*-Wurf** bestehen, oder du erhältst auch den Zustand *Niedergestreckt*.
81–85	*Schwere Brustwunde*	4	Dir wird eine schwere Wunde in der Brust zugefügt, die Haut, Muskeln und Sehnen aufreißt. Du erhältst 4 *Blutend*-Zustände. Bis dir mit *Chirurgie* geholfen wurde, verursacht jeder weitere Treffer an der Trefferzone Körper zusätzlich 2 *Blutend*-Zustände, da sich die Wunde wieder öffnet.
86–90	*Bauchwunde*	4	Du erleidest eine ***Schwärende Wunde*** (siehe **Krankheiten und Infektionen**) und erhältst 2 *Blutend*-Zustände.
91–93	*Eingeschlagener Brustkorb*	5	Du erhältst 1 *Betäubt*-Zustand, der sich nur mit medizinischer Versorgung entfernen lässt, und erleidest die Verletzung ***Knochenbruch (schwer)***.
94–96	*Gebrochenes Schlüsselbein*	5	Du erhältst 1 *Bewusstlos*-Zustand, der bis zu medizinischer Versorgung anhält, und erleidest die Verletzung ***Knochenbruch (schwer)***.
97–99	*Innere Blutungen*	5	Du erhältst 1 *Blutend*-Zustand, der sich nur mit *Chirurgie* entfernen lässt, und infizierst dich mit ***Blutfäule*** (siehe **Krankheiten und Infektionen)**.
00	*In Stücke gerissen*	Tod	Du wirst entzweigehackt. Deine obere Hälfte landet in Zufallsrichtung neben dir (siehe **Abweichung**) und alle Charaktere innerhalb von 2 Metern werden geradezu in Blut getaucht.

TABELLE FÜR KRITISCHE BEINVERLETZUNGEN

Wurf	Bezeichnung	LP-Verlust	Zusätzliche Effekte
01–10	*Verstauchter Zeh*	1	Im Getümmel wird dir der Zeh angeschlagen. Du musst einen **durchschnittlichen (+20) *Ausdauer*-Wurf** bestehen, oder du erhältst bis zum Ende der nächsten Runde -10 auf Gewandtheits-Würfe.
11–20	*Verdrehter Knöchel*	1	Du stolperst und vertrittst dir schmerzhaft den Knöchel. Du erhältst für 1W10 Runden -10 auf Gewandtheits-Würfe.
21–25	*Kleiner Schnitt*	1	Du erhältst 1 *Blutend*-Zustand.
26–30	*Aus dem Tritt*	1	Du gerätst im Getümmel aus dem Tritt und ins Taumeln. Du musst einen **herausfordernden (+0) *Ausdauer*-Wurf** bestehen, oder du erhältst den Zustand *Niedergestreckt.*
31–35	*Oberschenkeltreffer*	2	Ein schmerzhafter Treffer erwischt deinen Oberschenkel. Du erhältst 1 *Blutend*-Zustand und musst einen **durchschnittlichen (+20) *Ausdauer*-Wurf** bestehen, oder du stolperst und erhältst den Zustand *Niedergestreckt.*

36–40	*Verstauchter Knöchel*	2	Du verstauchst dir den Knöchel und erleidest die Verletzung ***Muskelriss (leicht)***.
41–45	*Verdrehtes Knie*	2	Du verdrehst das Knie deutlich zu weit und erhältst für 1W10 Runden -20 auf Gewandtheits-Würfe.
46–50	*Übler Schnitt im Zeh*	2	Du erhältst 1 *Blutend*-Zustand. Nach der Begegnung musst du einen **herausfordernden (+0) *Ausdauer*-Wurf** bestehen, oder du verlierst einen Zeh – ***Amputation (durchschnittlich)***.
51–55	*Böser Schnitt*	3	An deinem Schienbein öffnet sich ein tiefer Schnitt. Du erhältst 2 *Blutend*-Zustände und musst einen **herausfordernden (+0) *Ausdauer*-Wurf** bestehen, oder du erhältst den Zustand *Niedergestreckt*.
56–60	*Übel verdrehtes Knie*	3	Im Bemühen, deinem Gegner auszuweichen, verdrehst du dir übel das Knie. Du erleidest die Verletzung ***Muskelriss (schwer)***.
61–65	*Hieb in das Bein*	3	Der Treffer dringt in Hüfthöhe tief in das Bein ein. Du erhältst 2 *Blutend*-Zustände, den Zustand *Niedergestreckt* und erleidest die Verletzung ***Knochenbruch (leicht)***. Zudem musst du einen **schweren (-20) *Ausdauer*-Wurf** bestehen, oder du erhältst durch die Schmerzen den Zustand *Betäubt*.
66–70	*Aufgerissener Oberschenkel*	3	Die Waffe schlitzt dir den Oberschenkel auf. Du erhältst 3 *Blutend*-Zustände und musst einen **herausfordernden (+0) *Ausdauer*-Wurf** bestehen, oder du erhältst zusätzlich den Zustand *Niedergestreckt*. Bis die Wunde mit *Chirurgie* genäht wurde, verursacht jeder weitere Treffer an diesem Bein zusätzlich 1 *Blutend*-Zustand.
71–75	*Gerissene Sehne*	4	Du erhältst 1 *Betäubt*- und den *Niedergestreckt*-Zustand, als eine deiner Sehnen schmerzhaft reißt, und musst einen **schweren (-20) *Ausdauer*-Wurf** bestehen, oder du erhältst zusätzlich den Zustand *Bewusstlos.* Dein Bein ist nutzlos (siehe ***Amputierte Körperteile)*** und du erleidest die Verletzung ***Muskelriss (schwer)***.
76–80	*Schienbeintreffer*	4	Die Waffe schneidet dicht unter dem Knie tief durch Knochen und Sehnen. Du erhältst 1 *Betäubt*- und den *Niedergestreckt*-Zustand. Zusätzlich erleidest du die Verletzungen ***Knochenbruch (leicht)*** und ***Muskelriss (schwer)***.
81–85	*Gebrochenes Knie*	4	Der Hieb erwischt deine Kniescheibe und lässt sie zu kleinen Stücken zersplittern. Du erhältst 1 *Blutend*-, 1 *Betäubt*- sowie den *Niedergestreckt*-Zustand und die Verletzung ***Knochenbruch (leicht)***, um dann am Boden liegend dein verletztes Bein zu umklammern.
86–90	*Ausgerenktes Knie*	4	Dein Knie wird aus dem Gelenk gedreht und das Bein gilt als nutzlos. Du erhältst den *Niedergestreckt*-Zustand und musst einen **schweren (-20) *Ausdauer*-Wurf** bestehen, oder du erhältst zusätzlich den Zustand *Betäubt*, der bis zu medizinischer Versorgung anhält. Nach der ersten medizinischen Versorgung ist ein **Erweiterter durchschnittlicher (+20) *Heilen*-Wurf** nötig, der 6 EG benötigt, um das Knie wieder einzurenken und es wieder nutzbar zu machen. 1W10 Tage lang ist deine Bewegung halbiert und Würfe, die dieses Bein erfordern, werden mit -10 durchgeführt.
91–93	*Zerschmetterter Fuß*	5	Der Treffer zerschmettert deinen Fuß. Du musst einen **schweren (-20) *Ausdauer*-Wurf** bestehen oder du erhältst den Zustand *Niedergestreckt* und verlierst 1 Zeh, plus einen zusätzlichen Zeh für jeden EG unter 0 – ***Amputation (durchschnittlich)***. Du erhältst 2 *Blutend*-Zustände. Wenn du nicht binnen 1W10 Tagen mittels *Chirurgie* behandelt wirst, verlierst du den Fuß vollständig.
94–96	*Abgetrennter Fuß*	5	Dein Fuß wird am Knöchel abgetrennt und landet 1W10 Fuß (je 30 cm) weit in Zufallsrichtung (siehe **Abweichung**) – ***Amputation (schwer)***. Du erhältst 3 *Blutend*- und 2 *Betäubt*-Zustände und den *Niedergestreckt*-Zustand.
97–99	*Zerteilter Muskel*	5	Eine großer Muskelstrang auf der Rückseite deines Oberschenkels wird gekappt und lässt dich aufbrüllen, als das Bein unter dir zusammenbricht. Du erhältst 2 *Blutend*- und 2 *Betäubt*-Zustände sowie den *Niedergestreckt*-Zustand und starrst in blankem Entsetzen auf dein Bein, das dich nie mehr tragen wird – ***Amputation (sehr schwer)***.
00	*Zerschlagenes Becken*	Tod	Der Schlag schmettert durch dein Becken, trennt ein Bein ab und schlägt bis tief in das zweite. Du stirbst sofort durch das Wundtrauma.

HEILENDE HÄNDE

Kritische Verletzungen sind eine üble Angelegenheit, und wenn du auf deinen Reisen durch die Alte Welt überleben willst, dann sei dir angeraten, Rüstung zu tragen und mindestens einen Gefährten dabei zu haben, der über heilerische Fähigkeiten oder Zauber verfügt und vielleicht sogar in der Chirurgie bewandert ist. Falls du nicht über Hilfe dieser Art verfügst, dann könntest du an Infektionen sterben, lange bevor du die nächste Siedlung erreichen konntest.

KNOCHENBRÜCHE

Kleine Frakturen heilen oft von allein, doch ernste Brüche, bei denen Knochenstücke in bizarren Winkeln aus dem Fleisch ragen, sind eine gänzlich andere Sache. Wenn du einen *Knochenbruch* erleidest, wird in Klammern dahinter angegeben, ob er leicht oder schwer ist.

Leicht

Du hast dir einen Knochen gebrochen, doch der Bruch hat sich nicht verschoben, weshalb er auch ohne medizinische Behandlung heilen wird. Die Trefferzone ist nicht benutzbar, bis der Bruch ausgeheilt ist. Bezüglich Armen und Beinen heißt dies, dass das entsprechende Glied wegen zu großer Schmerzen nutzlos ist und ruhiggestellt werden sollte. Verwende die Regeln für Abgetrennte Arme und Abgetrennte Beine, um dies darzustellen (siehe **Amputierte Körperteile).**

Bezüglich des Kopfes heißt dies, dass man sich nur von flüssiger Nahrung ernähren kann und einen Abzug von -30 auf alle *Sprache*-Würfe hat. Beim Körper sind hingegen Kraft und Mobilität stark eingeschränkt; du hast einen Abzug von –30 auf deinen Stärke- und deinen Gewandtheits-Wert, und deine Bewegung ist halbiert.

Heilung: Ein *Knochenbruch (leicht)* braucht 30+1W10 Tage, um auszuheilen. Wenn danach ein **durchschnittlicher (+20) *Ausdauer*-Wurf** gelingt, dann bedeutet dies, dass der Knochen richtig ausgeheilt ist und es keine Spätfolgen gibt. Wenn der Wurf scheitert, dann erleidest du einen permanenten Abzug von –5 auf alle *Gewandtheits*-Würfe, bei denen du den schlecht ausgeheilten Arm verwendest, beziehungsweise -5 auf deinen Gewandtheits-Wert, wenn dein Körper oder ein Bein schlecht ausgeheilt ist, und wenn der Kopf schlecht ausgeheilt ist -5 auf alle *Sprache*-Würfe für das Sprechen.

Ein gelungener **durchschnittlicher (+20) *Heilen*-Wurf** in der ersten Woche nach dem Bruch bedeutet, dass der abschließende *Ausdauer*-Wurf unnötig wird, allerdings muss der betroffene Bereich danach für die Dauer des Heilens geschient und ruhiggestellt bleiben. Sollte Schiene und Ruhigstellung entfernt werden, muss innerhalb eines Tages ein weiterer **durchschnittlicher (+20) *Heilen*-Wurf** gelingen, um alles wieder neu zu schienen, wenn der abschließende *Ausdauer*-Wurf vermieden werden soll.

Schwer

Einer deiner Knochen ist wirklich schlimm gebrochen und liegt jetzt entweder in einem völlig falschen Winkel oder ist sogar durch die Haut gedrungen. Ohne medizinische Hilfe wird das so nicht wieder richtig heilen.

Die Trefferzone ist effektiv nicht zu benutzen, ehe der Bruch nicht geheilt ist. Verwende die gleichen Regeln wie bei *Knochenbruch (Leicht)*.

Heilung: Das Ausheilen dauert 10 Tage länger. Alle zugehörigen Würfe sind **herausfordernd (+0)**. Jeder Abzug für misslungene Würfe wird um –10 verschlechtert.

MUSKELRISSE

Sich Muskeln zu zerren oder zu reißen, führt zu starken Schmerzen und möglicherweise auch zum Verlust der Funktionalität, je nach der Schwere der Verletzung, bei der wir zwischen *Leicht* und *Schwer* unterscheiden.

Leicht

Einer deiner Muskeln ist gezerrt oder hat einen Faserriss, was dich körperlich einschränkt und starke Schmerzen verursacht. Du erleidest einen Abzug von -10 auf alle Würfe, bei denen Bewegungen der fraglichen Trefferzone nötig sind. Ist diese eines deiner Beine, ist zudem deine Bewegung halbiert.

Heilung: Der Muskel wird in (30 - Widerstands-Bonus) Tagen wieder soweit heilen. Die gelungene Anwendung von *Heilung* reduziert diese Zeit um 1 Tag, plus einen weiteren Tag pro EG (du kannst nur einmal davon profitieren).

Schwer
Einer deiner Muskeln oder eine wichtige Sehne wurde ernstlich verletzt, was enorm schmerzhaft ist und das entsprechende Körperteil stark einschränkt.

Du erleidest die gleichen Folgen wie beim *Muskelriss (leicht)*, allerdings mit -20 auf alle Würfe.

Heilung: Der Muskel wird in (30 - Widerstands-Bonus) Tagen wieder teilweise heilen, wodurch sich der Abzug bei allen relevanten Würfen auf -10 reduziert. Ausgeheilt ist der Muskel dann in weiteren (30 - Widerstands-Bonus) Tagen. *Heilen* hilft hier nicht viel, außer dich mit dem Ratschlag zu versorgen, dass du die betreffende Körperstelle besser schonen solltest.

Amputierte Körperteile
Viele der ernsteren Kritischen Verletzungen führen zum Verlust von Körperteilen, seien es Finger, Nase, Zähne oder gleich ganze Beine. Sollte ein Charakter einen solchen Verlust erleiden, dann ist es möglicherweise an der Zeit, sich um adäquaten Ersatz in Form einer Prothese zu bemühen, die die entstandenen Abzüge reduziert oder sogar negiert (siehe **Kapitel 11: Einkaufsführer**).

Wann immer du eine Kritische Verletzung erleidest, die mit *Amputation (Schwierigkeit)* gekennzeichnet ist, musst du einen ***Ausdauer*-Wurf** bestehen (dessen Schwierigkeit in der Klammer angegeben wird), oder du erhältst den Zustand *Niedergestreckt*. Bei einem Scheitern (-2 oder schlechter) erhältst du zudem 1 *Betäubt*-Zustand und bei einem Beeindruckenden Scheitern (-4 oder schlechter) erhältst du den Zustand *Bewusstlos*.

Alle Amputationen erfordern Versorgung durch *Chirurgie,* um richtig zu heilen, was bedeutet, dass je 1 LP nicht geheilt werden kann, ehe du nicht chirurgisch versorgt wurdest. Mehr zu Chirurgischer Versorgung auf Seite 181).

Arm
Verwende die Regeln für eine verlorene Hand. Du kannst keinen Schild am Arm befestigen, denn du hast ja keinen mehr.

Auge
Ein Auge zu verlieren ist furchtbar, aber du wirst rasch lernen, dies zu kompensieren. Solltest du das Pech haben, beide Augen zu verlieren, erhältst du einen permanenten Abzug von -30 auf alle Sicht erfordernden Würfe, also Trefferwürfe, *Ausweichen*, *Reiten* und so weiter. Des Weiteren erhältst du pro fehlendem Auge einen Abzug von -5 auf *Charisma*-Würfe, wenn andere deine leeren und vernarbten Augenhöhlen sehen können.

Bein
Behandle dies als verlorenen Fuß, nur dass du *Ausweichen* gar nicht mehr einsetzen kannst.

Finger
Finger zu verlieren sorgt dafür, dass der Griff schwächer wird und das Risiko auf Patzer steigt. Nach dem Verlust des ersten Fingers zählt jeder misslungene, relevante Wurf, bei dem der Würfel für die Einerstelle eine 1 zeigt, als Patzer. Fehlen zwei Finger ist es schon jeder misslungene, relevante Wurf, bei dem der Würfel für die Einerstelle eine 1 oder 2 zeigt, und so weiter.

Des Weiteren erhältst du einen Abzug von -5 pro verlorenem Finger auf jeden Wurf, bei dem die entsprechende Hand verwendet wird. Sobald vier oder mehr Finger verloren wurden, kommen die Regeln für eine abgetrennte Hand zum Tragen.

Fuß
Du reduzierst deine Bewegung permanent um die Hälfte und erleidest einen Abzug von -20 bei allen Würfen, bei denen es um die Mobilität geht, zum Beispiel *Ausweichen*. Beide Füße zu verlieren macht es schwer zu gehen. Vielleicht solltest du jemanden anheuern, der dich trägt.

Hand
Du erhältst einen Abzug von -20 auf alle Würfe, die den Einsatz beider Hände erfordern und kannst keine zweihändigen Waffen mehr führen, allerdings kann ein Schild an den handlosen Arm geschnallt werden. Solltest du deine dominante Hand verloren haben, dann leidest du unter dem üblichen Abzug von -20 bei *Nahkampf*-Würfen mit der falschen Hand. Für je 100 EP kannst du diesen Abzug um 5 reduzieren, da du dich an den Kampf mit der anderen Hand gewöhnst. Wenn du beide Hände verlierst, ist es vielleicht an der Zeit den Kampf mit Haken zu lernen.

Nase
Mit verlorener Nase hat man ein sehr verstörendes Antlitz. Du erleidest einen permanenten Abzug von -20 auf dein Charisma und erhältst einen permanenten Abzug von -30 auf alle Würfe, bei denen es um das Riechen geht.

Ohr
Ein Ohr zu verlieren ist schmerzhaft, aber du wirst rasch lernen, ohne es zu leben. Solltest du das große Pech haben, beide Ohren zu verlieren, erhältst du einen permanenten Abzug von -20 auf alle auf das Hören basierenden *Wahrnehmungs*-Würfe. Des Weiteren erhältst du pro fehlendem Ohr einen Abzug von -5 auf *Charisma*-Würfe, wenn andere deinen ohrlosen Zustand sehen können.

Zähne
Der Verlust von Zähnen macht unansehnlich und kann zu Schwierigkeiten beim Essen führen. Für je zwei Zähne, die du verlierst, sinkt dein Charisma permanent um 1.

Außerdem gilt, dass du es nach dem Verlust von mehr als der Hälfte deiner Zähne (Menschen 16, Elfen 18, Halblinge und Zwerge 29) deutlich schwerer als deine Kameraden empfinden wirst, feste Nahrung zu dir zu nehmen. Deine Essenszeiten verdoppeln sich und manche Nahrungsmittel sind schlicht nicht mehr essbar, was aber größtenteils erzählerisch ins Rollenspiel einfließen dürfte.

Zehen
Zehen zu verlieren kann deine Balance empfindlich stören. Für jeden verlorenen Zeh erleidest du einen permanenten Abzug von -1 auf dein Kampfgeschick und deine Gewandtheit.

Zunge
Der Verlust der Zunge sorgt dafür, dass du nur noch brummeln und grunzen kannst, weshalb du dich bei der Kommunikation auf Handzeichen verlagern solltest. Dir misslingen automatisch alle *Sprache*-Würfe, bei denen du sprechen musst.

Heilung

Mit der Zeit heilen die meisten Wunden. Manche sind jedoch schlimmer als andere. Die folgenden Regeln zeigen dir, wie du verlorene Lebenspunkte und Kritische Verletzungen heilst.

Lebenspunkte heilen

Du giltst als *verwundet*, sobald du LP verloren hast.

Ohne medizinischen Beistand kannst du einmal pro Tag nach erholsamem Schlaf einen **durchschnittlichen (+20) *Ausdauer*-Wurf** durchführen. Bei einem Erfolg heilen Widerstands-Bonus + EG zuvor verlorene LP. An jedem Tag, an dem du es leicht angehen lässt, heilst du zudem eine Anzahl von LP, die deinem Widerstands-Bonus entspricht.

Wenn du mehr LP als das heilen willst, dann brauchst du jemanden mit der Fähigkeit *Heilen* (siehe **Kapitel 4: Fähigkeiten und Talente**) oder du benötigst Bandagen, einen Heilenden Umschlag oder Ähnliches (siehe **Kapitel 11: Einkaufsführer**).

Es gibt keine Abzüge dafür, verwundet zu sein. Verlorene LP sind kleine Schnitte, Prellungen, Kratzer und andere, leicht ignorierbare Verletzungen.

Kritische Verletzungen heilen

Wenn du irgendwelche Kritischen Verletzungen erlitten hast, dann giltst du als *Kritisch verletzt*. Kritische Verletzungen können sehr ernst sein. Die Tabellen für Kritische Verletzungen führen genau auf, welche Abzüge du durch die jeweilige Kritische Verletzung erleidest. Kritische Verletzungen gelten nicht als geheilt, solange nicht alle von ihnen verursachten Zustände entfernt und alle nicht-permanenten Modifikatoren beseitigt sind. Wenn du *Kritisch verletzt* bist kannst du noch immer mit Hilfe der normalen Regeln deine LP heilen.

Medizinische Versorgung

Bei einigen Kritischen Verletzungen können die Folgen und Zustände nur durch medizinische Versorgung beseitigt werden. Diese umfasst das Folgende, ist jedoch nicht darauf beschränkt:

- Gelungene Anwendung der Fähigkeit *Heilen*
- Versorgung mit Bandagen, Heilenden Umschlägen und Ähnlichem
- Gelungene Anwendung eines Gebetes oder Zaubers zum Heilen

Chirurgische Versorgung

Einige Verletzungen erfordern mehr als eine Naht und stinkende Umschläge. Wenn du eine Kritische Verletzung erleidest, die chirurgische Versorgung erfordert (daran erkennbar, dass laut Tabelleneintrag die Versorgung durch *Chirurgie* gefordert ist), dann leidest du unter den gegebenen Abzügen, bis dich ein entsprechend befähigter Medicus oder Bader versorgen konnte oder dir göttliche oder magische Hilfe zuteilwurde, die ein Äquivalent zu *Chirurgie* darstellt.

Des Weiteren gilt, dass du nach einer Amputation 1 LP des bei der Kritischen Verletzung erlittenen Schadens erst dann heilen kannst, nachdem jemand mit dem Talent *Chirurgie* die Verletzung erfolgreich mit einem *Heilen*-Wurf versorgt hat. Mehr über *Chirurgie* erfährst du beim zugehörigen Eintrag in **Kapitel 4: Fähigkeiten und Talente.**

Andere Arten von Schaden

Die Alte Welt ist ein gefährlicher Ort, an dem es zahllose Arten gibt, auf die man zu Tode kommen kann. Die folgenden Regeln decken die üblichsten dieser anderen Arten ab, durch die man im Spiel Schaden erleiden kann.

Ertrinken und Ersticken

Wenn du darauf vorbereitet bist, dann kannst du deinen Atem für Widerstands-Bonus x 10 Sekunden anhalten, ohne dafür zu würfeln. Nach dieser Zeit fängst du jedoch an zu ersticken oder zu ertrinken. Wenn du nicht darauf vorbereitet warst, plötzlich keine Luft mehr zu bekommen, dann beginnt das Ersticken oder Ertrinken sofort.

In jeder Runde, in der du erstickst oder ertrinkst, verlierst du 1 LP. Solltest du so auf 0 LP kommen, erhältst du automatisch den Zustand *Bewusstlos*. Danach wirst du nach einer Anzahl von Runden, die deinem Widerstands-Bonus entspricht, an Erstickung oder Ertrinken sterben.

Witterung

Für je vier Stunden, die du in einer schwierigen Umgebung verbringst – wie Temperaturen unter Null, einer heißen Wüste oder in einem heulenden Sturm – musst du einen *Ausdauer*-Wurf durchführen. Extreme Umgebungen erfordern einen Wurf für je zwei Stunden.

Kälte: Der erste Misserfolg bringt dir einen Abzug von -10 auf Ballistische Fähigkeit, Gewandtheit und Geschicklichkeit ein. Der zweite Misserfolg reduziert auch alle übrigen Werte um -10. Der dritte und alle weiteren Misserfolge verursachen 1W10 Schaden, vor denen die Rüstungspunkte nicht schützen, mit einem Minimum von 1 verlorenen LP. Sobald die LP 0 erreichen, erhältst du den Zustand *Bewusstlos*. Bestimmte Ausrüstung verschafft dir bei diesen Würfen Boni oder verhindert Mali (siehe Seiten 302 und 309).

Hitze: Der erste Misserfolg bringt dir einen Abzug von –10 auf Intelligenz und Willenskraft, und du erhältst 1 *Erschöpft*-Zustand. Der zweite Misserfolg reduziert auch alle übrigen Werte um –10, und du erhältst 1 weiteren *Erschöpft*-Zustand. Der dritte und alle weiteren Misserfolge verursachen 1W10 Schaden, vor denen die Rüstungspunkte nicht schützen, mit einem Minimum von 1 verlorenen LP. Schwere Ausrüstung abzulegen negiert einen misslungenen Wurf.

Verdursten und Verhungern

Wenn dir die Nahrungsmittel ausgehen, kann das sehr schlecht enden, ohne Wasser dazustehen ist jedoch noch viel schlimmer. *Ausdauer*-Würfe zum Widerstand gegen Hunger und Durst haben eine steigende Schwierigkeit (kumulativ -10 für jeden Wurf). Charaktere ohne Wasser und Nahrung können nicht auf natürliche Weise LP heilen oder sich von *Erschöpfung* erholen.

Wasser: Jeder Tag ohne Wasser erfordert einen *Ausdauer*-Wurf. Der erste Misserfolg bringt dir einen Abzug von -10 auf Intelligenz, Willenskraft und Charisma. Der zweite und alle weiteren Misserfolge reduzieren alle übrigen Werte um -10 und verursachen 1W10 Schaden, vor denen die Rüstungspunkte nicht schützen, mit einem Minimum von 1 verlorenen LP.

Nahrung: Jeder zweite Tag ohne Nahrung erfordert einen *Ausdauer*-Wurf. Der erste Misserfolg bringt dir einen Abzug von –10 auf Stärke und Widerstand. Der zweite und alle weiteren Misserfolge reduzieren alle übrigen Werte um –10 und verursachen 1W10 Schaden, vor denen die Rüstungspunkte nicht schützen, mit einem Minimum von 1 verlorenen LP.

KORRUMPIERUNG

An jedem Feiertag predigen die Sigmarpriester von ihren hohen Kanzeln über die Gefahren, die von den Mächten der Verderbnis ausgehen, und wie jeder gute Bürger den Verführungen der Dämonen und dem Flüstern aus den Schatten widerstehen muss. Sie verkünden, dass alle Seelen in ständiger Gefahr und alle Menschen nur einen Schritt weit von Korrumpierung und Mutation entfernt sind. Und damit haben sie recht.

Das langsame und manchmal unausweichliche Abgleiten der Seele in die Fänge der Dunklen Götter des Chaos wird durch Korrumpierungspunkte dargestellt. Wann immer du einer potenziellen Korrumpierung ausgesetzt wirst, kannst du Korrumpierungspunkte erhalten. Je mehr du davon hast, desto näher kommst du dem Chaos und desto dunkler wird deine Seele bis du dich irgendwann … verwandelst.

KORRUMPIERUNGSPUNKTE ERHALTEN

Während des Spiels gibt es zwei Hauptquellen der Korrumpierung, dunkle Pakte und korrumpierende Einflüsse.

Dunkle Pakte

Manchmal darf man einfach nicht scheitern. Meist geht es dabei um einen wichtigen Wurf. Sollte ein entscheidender Wurf scheitern, dann kannst du einen Glückspunkt einsetzen, um ihn zu wiederholen und vielleicht im zweiten Anlauf zu schaffen. Doch was, wenn auch dieser Wurf scheitert? Oder was ist, wenn du keine Glückspunkte mehr übrighast? Dann ist es an der Zeit für einen dunklen Pakt.

Du kannst wählen, einen Korrumpierungspunkt zu erhalten und dafür einen Wurf neu zu werfen, selbst wenn dieser bereits wiederholt wurde. Dies ist allein deine Entscheidung, nicht die des SL, wobei nichts falsch daran ist, wenn dich dieser sanft lächelnd daran erinnert, dass du es erneut versuchen könntest. Denn mal ehrlich, was soll denn schon schiefgehen?

OPTIONEN: KRIECHENDE FINSTERNIS …

Man kann unkonventionelle Spieler damit überraschen, wenn ihre dunklen Pakte mit verstörenden Ereignissen im Spiel einhergehen. Sollte dieser Gedanke dir als SL gefallen, dann liegt es an dir, wie sich solche Dinge manifestieren, doch sie an die Geschichte und den betreffenden Charakter anzupassen, ist stets eine gute Idee. Klassische Effekte wären es, wenn die Tiere im Umkreis aufschrecken und fliehen, oder wenn ringsum die Pflanzen verdorren.

Du könntest auch auf die **Tabelle für Kontrollverluste** in **Kapitel 8: Magie** würfeln, wenn du hier etwas mehr Zufälligkeit wünschst (und ein solcher Wurf ist besonders bei Zauberern und Hexern passend). Denk daran, dass der wiederholte Wurf eine finstere Tat darstellt und überlege dir vielleicht einen passenden, die Seele belastenden Effekt, der das Bösartige darstellt, das den Erfolg erst möglich machte.

Korrumpierende Einflüsse

Korrumpierungspunkte erhält man meist durch den Einfluss eines Ortes, einer Person oder eines Objektes, die vom Chaos befleckt sind, oder dadurch, dass man etwas tut, das einer der Chaosgötter besonders zu schätzen weiß.

Wenn du korrumpierenden Einflüssen ausgesetzt bist, dann stehen ein **herausfordernder (+0) *Ausdauer*-Wurf** oder ein **herausfordernder (+0) *Besonnenheits*-Wurf** an, je nach Wahl des SL; physischen Einflüssen widersteht man normalerweise mit *Ausdauer*, spiritueller Korrumpierung eher mit seiner *Besonnenheit*.

Je stärker der korrumpierende Einfluss ist, desto mehr EG benötigst du, um ihm zu widerstehen. Im Folgenden findest du einige Beispiele für korrumpierende Einflüsse und die Anzahl der EG, die du benötigst, um ihnen vollständig zu widerstehen und Korrumpierungspunkte zu vermeiden.

Geringe Exposition

Diese korrumpierenden Einflüsse mögen trivial erscheinen, gefährden schwache Seelen aber dennoch. Wenn der Wurf gegen eine solche geringe Exposition scheitert, erhältst du 1 Korrumpierungspunkt.

- Anblick eines Niederen Dämons
- Direkter Kontakt mit Mutanten, raffiniertem Warpstein oder einem vom Chaos befleckten Artefakt
- Sich in Verzweiflung, Zorn, Exzess oder dem Bedürfnis nach starker Veränderung verlieren
- Sich in der Nähe von Warpstein befinden
- Längerer Kontakt zu Chaosanbetern, Tempeln von Chaoskulten, Skaven, Mutantenlagern oder Ähnlichem

Moderate Exposition
Moderate Korrumpierung ist eine Gefahr für jede Seele und sollte unter allen Umständen vermieden werden. Wenn der Wurf dagegen scheitert, erhältst du 2 Korrumpierungspunkte. Bei einem Knappen Erfolg (0-1) erhältst du 1 Korrumpierungspunkt. Bei einem Erfolg (2+) erhältst du keinen Korrumpierungspunkt.

- Anblick mehrerer Dämonen
- Kontakt mit einem Dämon, Warpstein oder einem ketzerischen Artefakt
- Sich Verzweiflung, Zorn, Exzess oder dem Bedürfnis nach starker Veränderung absolut hingeben
- Längerer Kontakt mit raffiniertem Warpstein
- Kurze Anwesenheit in einer mit *Dhar* gesättigten Umgebung, Schwarze Magie von Nekromanten oder Chaoszauberern

Schwere Exposition
Wenn du mit einem starken, korrumpierenden Einfluss konfrontiert wirst, solltest du fliehen. Bleib, und du wirst vielleicht nie mehr der Gleiche sein. Jeder gescheiterte Wurf dagegen bringt dir 3 Korrumpierungspunkte ein. Bei einem Knappen Erfolg (0-1) erhältst du 2 Korrumpierungspunkte. Bei einem Erfolg (2-3) erhältst du 1 Korrumpierungspunkt. Nur bei einem Beeindruckenden Erfolg (4+) erhältst du keinen Korrumpierungspunkt.

- Anblick eines Großen Dämons
- Längerer Kontakt mit einem Dämon, Warpstein oder einem ketzerischen Artefakt
- Einen Pakt mit einem Dämon schließen
- Verzehr von raffiniertem Warpstein
- Längere Anwesenheit in einer mit *Dhar* gesättigten Umgebung (siehe **Kapitel 8: Magie**)

Folgen von Korrumpierung
Niemand bleibt ungezeichnet, wenn er den Mächten der Verderbnis begegnet. Am Ende fallen selbst die Stärksten und ihr Geist und ihre Körper verdrehen sich zu neuen, bizarren Formen.

Solltest du jemals mehr Korrumpierungspunkte haben, als dein Willenskraft-Bonus und dein Widerstands-Bonus zusammen betragen, musst du sofort einen **herausfordernden (+0) *Ausdauer*-Wurf** durchführen. Wenn er dir gelingt, dann konntest du der Veränderung durch die Korrumpierung Einhalt gebieten, doch von nun an musst du jedes Mal erneut würfeln, wenn du Korrumpierungspunkte erhältst. Wenn du je scheiterst, mutierst du entweder mental oder physisch.

Die Auflösung von Körper und Geist
Wenn die Korrumpierung deine Seele verheert, flüstert aus ihrem Inneren der verderbende Wind des Chaos und verdreht entweder dein Fleisch zu neuer, prachtvoller Form oder zersplittert deinen Geist mit exquisitem Wissen, das nie mehr vergessen werden kann.

Zunächst verlierst du bei der Mutation Korrumpierungspunkte in Höhe deines Willenskraft-Bonus. Als Nächstes wirfst du einen W100 und überprüfst, ob es dein Körper oder dein Geist ist, der neu erblüht.

	Elf	Halbling	Mensch	Zwerg
Physisch	–	01–10	01–50	01–05
Mental	01–100	11–100	51–100	06–100

Nun würfelst du entweder auf die **Tabelle für physische Korrumpierung** (Seite 184) oder auf die **Tabelle für mentale Korrumpierung** (Seite 185), um zu sehen, was passiert.

Grenzen der Korrumpierung
Eine Seele kann nur ein gewisses Maß an Korrumpierung ertragen, ehe sie in sich selbst zusammenstürzt und nichts als eine mutierte, glibbernde Masse zurückbleibt. Solltest du so lange überleben, dass die Zahl deiner physischen Mutationen deinen Widerstands-Bonus übersteigt oder die Zahl deiner mentalen Mutationen deinen Willenskraft-Bonus, dann bist du dem Chaos anheimgefallen und deine Seele wurde zum Spielball launischer und desinteressierter Chaosgötter. An diesem Punkt ist es an der Zeit, einen neuen Charakter zu erschaffen. Dein alter Charakter ist verdammt und wird ein NSC, kontrolliert vom SL, was bedeutet, dass dir die gequälte und verdrehte Kreatur durchaus noch einmal über den Weg laufen kann …

Korrumpierungspunkte verlieren
Wenn die Dunklen Götter ihre Klauen erst einmal in deine Seele geschlagen haben, ist das Entfernen dieser bösartigen Befleckung schwierig, jedoch nicht unmöglich. Neben der wenig erstrebenswerten Option, Korrumpierungspunkte durch Mutationen zu verlieren, gibt es noch zwei andere Methoden sie zu reduzieren: Dunkle Einflüsterungen und Absolution.

Dunkle Einflüsterungen
Der Versuch, die skrupellosen und verdrehten Pläne der Dunklen Götter zu durchschauen, kann die geistige Gesundheit selbst des frommsten Mannes zerrütten. Ihre Absichten und die Gründe dafür, erkennen zu wollen, warum sie in die Welt hinausgreifen, um die eine oder andere sterbliche Seele zu verdrehen, ist nicht nur anmaßend und töricht, es ist sogar gefährlich. Und dennoch greifen sie immer wieder hinaus in die Welt.

Der SL kann dir anbieten, einen deiner Korrumpierungspunkte zu verlieren und dafür die nagende Dunkelheit in deinem Inneren kurzzeitig dein Handeln bestimmen zu lassen. Die Wahl, ob du dies tun oder lassen sollst, liegt einzig bei dir, dem Spieler. Wenn du zustimmst, verlierst du sofort 1 Korrumpierungspunkt. Hier ein paar Beispiele für das, was von dir verlangt werden kann:

- Lass einen bestimmten Feind entkommen.
- Schieße „als Unfall" auf einen Verbündeten.
- Schlaf während deiner Wache ein.

Natürlich kannst du der Verlockung durch den SL widerstehen und keine dieser schrecklichen Taten tun, doch dann behältst du den Korrumpierungspunkt und die Dunklen Mächte beherrschen weiter einen Teil deiner Seele.

SEID VORSICHTIG

Sparsam eingesetzt, sind Korrumpierungspunkte ebenso dramatisch wie unterhaltsam, denn faustische Pakte für Wiederholungswürfe und kleine Verrätereien können zu grandiosen rollenspielerischen Momenten führen. Wenn du jedoch mit einer Gruppe spielst, die die Alte Welt noch nicht richtig versteht, können die Punkte sich schnell ansammeln und zu einer immer schneller werdenden Spirale aus Mutation und Wahnsinn werden. Dies sollte man besser vermeiden. Mutation ist ein Todesurteil, wenn sie entdeckt wird, weshalb es wichtig ist, dass neue Spieler vorsichtig sind, wenn ihre Handlungen zu Korrumpierung führen könnten. So wie jedes Kind im Imperium vor den Gefahren durch die Mächte der Verderbnis gewarnt wird, sollten auch Spieler davor gewarnt werden, Warpstein zu berühren oder auch nur in seine Nähe zu kommen. Auch sollten sie wissen, dass befleckte Artefakte gefährlich sind und direkter Kontakt zu Chaosjüngern vermieden werden sollte. Natürlich werden die Umstände vieler Abenteuer deine Gruppe dennoch in die grausigsten Situationen stürzen, in denen die Korrumpierung an jeder Ecke lauert, doch so ist das **WFRS** eben.

TABELLE FÜR PHYSISCHE KORRUMPIERUNG

Nutze die stichwortartige Beschreibung unten, um eine einzigartige Version deiner Mutation zu erschaffen. Nimm dir die Zeit zu beschreiben, wie sie entsteht und füge dabei so viele schreckliche Details ein, wie du dich traust. Wenn deine Mutation offensichtlich ist, dann wirst du bei Kontakten mit anderen Menschen nicht nur deutliche Abzüge auf dein Charisma erleben, sondern auch, dass die Leute schreiend fliehen, die Wache rufen, Hexenjäger nach dir suchen und dein Leben ganz generell deutlich komplizierter wird.

W100	Beschreibung	Effekt
01–05	Tierbeine	+1 Bewegung
06–10	Korpulent	-1 Bewegung, +5 Stärke, +5 Widerstand
11–15	Verlängerte Finger	+10 Geschicklichkeit
16–20	Ausgezehrt	-10 Stärke, +5 Gewandtheit
21–25	Enormes Auge	+10 bei *Wahrnehmungs*-Würfen, bei denen es um die Sicht geht
26–30	Zusätzliche Kniegelenke	+5 Gewandtheit
31–35	Zusätzlicher Mund	Würfle die Stelle auf der Trefferzonen-Tabelle aus
36–40	Fleischige Tentakel	Du erhältst die Kreaturen-Eigenschaft *Tentakel* (siehe Seite 343).
41–45	Glühende Haut	So hell wie das Licht einer Kerze
46–50	Unmenschliche Schönheit	+10 Charisma; du bildest keine Narben
51–55	Invertiertes Gesicht	–20 Charisma
56–60	Eisenhaut	+2 Rüstungspunkte an allen Trefferzonen, –10 Gewandtheit
61–65	Züngelnde Zunge	–10 auf alle *Sprache*-Würfe beim Sprechen
66–70	Flecken mit Federn	Würfle zwei Stellen auf der Trefferzonen-Tabelle aus
71–75	Kurze Beine	–1 Bewegung
76–80	Dornige Schuppen	+1 Rüstungspunkt an allen Trefferzonen
81–85	Ungleiche Hörner	+1 Rüstungspunkt am Kopf; gilt als Kreaturen-Waffe, mit einem Schaden in Höhe deines STB (siehe Seite 343).
86–90	Triefender Eiter	Würfle die Stelle auf der Trefferzonen-Tabelle aus.
91–95	Haarige Schnauze	+10 *Spurenlesen*
96–00	Wahl des SL	Der SL wählt eine Mutation oder eine Kreaturen-Eigenschaft aus.

TABELLE FÜR MENTALE KORRUMPIERUNG

Ein korrumpierter Geist mag weniger auffällig sein als ein peitschender Tentakel, doch er kann dein Leben genauso zerstören. Nutze die stichwortartige Beschreibung, um eine einzigartige mentale Mutation zu ersinnen, die zu deinem Charakter passt, und nimm dir die Zeit, dir dazu eine glaubhafte Geisteshaltung auszudenken. Dies ist die Möglichkeit deinen Charakter auf eine neue, herausfordernde Weise auszuspielen, weshalb du deine mentale Mutation auch zum Anlass nehmen kannst, deine Motivation zu verändern.

W100	Beschreibung	Effekt
01–05	Grässliche Gelüste	–5 Charisma, –5 Willenskraft
06–10	Inneres Tier	+10 Willenskraft, –5 Charisma, –5 Intelligenz
11–15	Chaotische Träume	Du erhältst für die ersten beiden Stunden jeden Tages den Zustand *Erschöpft*.
16–20	Krabbelnde Haut	–5 Initiative, –5 Geschicklichkeit
21–25	Erratischer Phantast	–5 Initiative, –5 Willenskraft
26–30	Ängstliche Bedenken	–10 Willenskraft
31–35	Hasserfüllte Impulse	Du unterliegst *Feindseligkeit* (siehe **Psychologie**) gegenüber allen, die nicht zu deinem Volk gehören.
36–40	Leeres Herz	+10 Willenskraft, –10 Charisma
41–45	Neidvolle Gedanken	–10 Charisma
46–50	Einsame Seele	–10 auf jeden Wurf, wenn du allein bist
51–55	Mentale Blockade	–10 Intelligenz
56–60	Unheilige Unruhe	–10 Willenskraft, +10 Gewandtheit
61–65	Wankende Moral	Du erhältst jedes Mal, wenn dir irgendein Wurf misslingt, der auf deiner Willenskraft beruht, den Zustand *Demoralisiert*.
66–70	Argwöhnischer Geist	–5 Initiative, –5 Intelligenz
71–75	Süchtig nach Aufregung	+10 Willenskraft, –10 Initiative
76–80	Marternde Visionen	–10 Initiative
81–85	Völlig verstört	–20 Charisma, +10 Willenskraft
86–90	Unendliche Bosheit	–10 auf jeden Wurf, anderen keine Schmerzen zuzufügen; +10 auf jeden Wurf, anderen Schmerzen zuzufügen
91–95	Unheiliger Zorn	Du unterliegst *Raserei* (siehe **Psychologie**), +10 Kampfgeschick
96–00	Schreckhafte Ängste	+5 Gewandtheit, –5 Charisma

Absolution

Während die Zahl deiner Korrumpierungspunkte steigt, spürst du immer mehr, wie sich die gnadenlose Faust der Dunklen Götter immer fester um deine bedrängte Seele schließt. Dies bringt viele dazu, sich auf die Suche nach Absolution zu machen. Dazu reicht es nicht, einen örtlichen Priester um Vergebung anzuflehen. Die Befleckung durch die Dunklen Götter ist nichts, was man einfach abwaschen kann. Was genau man vollbringen muss, um Korrumpierung zu entfernen, obliegt dem SL, doch dies ist nur selten leicht; wenn es überhaupt möglich ist.

Offizielle Abenteuer können Möglichkeiten enthalten, Korrumpierung zu entfernen, doch wenn du deine eigenen Wege zur Erlösung finden willst, dann findest du hier ein paar Ideen:

- Reinige einen unheiligen Tempel der Dunklen Götter – wobei allein einen solchen Ort zu betreten schon wieder zu neuer Korrumpierung führen kann …
- Begebe dich auf eine lange Pilgerreise und empfange dabei am Ende eines langen und gefahrvollen Weges den Segen eines Hohepriesters.
- Zerstöre ein unheiliges Artefakt oder stelle auf andere Weise sicher, dass es nie mehr verwendet werden kann und die Pläne der Dunklen Götter durchkreuzt werden.
- Schließe dich einem heiligen Orden an und widme dein Leben einem der Götter, die dem Chaos entgegenstehen.

OPTIONEN: LANGSAME MANIFESTATION

Die Manifestation einer Mutation an Körper oder Geist kann schnell geschehen, doch normalerweise ist dieser Prozess eher langsam. Vielleicht beginnt er mit einem Jucken und einer Stelle, an der sich die Haut zu pellen beginnt, oder auch mit irgendeinem seltsamen Tick, ehe daraus eine gefiederte Stelle, ein weiteres Auge oder eine neue Geisteshaltung werden. Wenn du den Mutationsprozess ausspielen möchtest, um den Schrecken des unvermeidlich Nahenden dramaturgisch einzufangen, dann fühle dich darin absolut bestärkt. Es obliegt dem SL, das Geschehen im Detail auszuschmücken, orientiert an eurem Geschmack und eurer Präferenz.

KRANKHEITEN UND INFEKTIONEN

Seuchen und Pestilenz – die Spielzeuge von Nurgle, dem Chaosgott der Krankheiten und der Verzweiflung – sind in der Alten Welt alltäglich. Jedes Jahr brechen irgendwo Krankheiten aus und treffen alle sozialen Schichten, wobei das einfache Volk gemeinhin am meisten zu leiden hat. Um sich gegen diese schrecklichen Heimsuchungen zu wappnen, beten die meisten zu Nurgles geschworener Feindin, Shallya, der Göttin der Gnade und der Heilung, wobei jene, die an Krankheiten leiden, sich oft jeder Heilung versprechenden Hoffnung hingeben. Weise Frauen, Kräuterkundige, reisende Bader und echte Doktoren haben immer viel zu tun, egal ob sie Quacksalberei oder echte Heilkunst zu bieten haben.

KRANKHEITS-FORMAT

- **Name:** Der Name der Krankheit
- Eine Beschreibung der Krankheit
- **Übertragung:** Wie die Krankheit übertragen wird
- **Inkubationszeit:** Wie lange es dauert, bis das Opfer Symptome zeigt
- **Dauer:** Wie lange die Symptome anhalten, wenn sie unbehandelt bleiben
- **Symptome:** Die Effekte der Krankheit auf den Kranken. Unter **Symptome** (siehe Seite 188) findest du eine Liste aller Symptome und erfährst, wie sie den Charakter beeinflussen.
- **Permanente Folgen:** Manche Krankheiten sind so schrecklich, dass sie permanente Folgen haben. Diesen Abschnitt findest du nur bei Krankheiten, die entsprechende Nachwirkungen verursachen.

Die Litanei der Pestilenz

Folgend findest du eine kleine Auswahl der vielen Infektionen, Krankheiten und Seuchen, die in den dunklen Winkeln der Alten Welt lauern. Du kannst sie gern als Inspiration zu weiteren Krankheiten verwenden.

Blutfäule

Dein Blut selbst ist erkrankt und so pumpt dein Herz nun schwärende Pestilenz durch den Körper. Blutegel sind eine weithin akzeptierte Behandlungsmethode, doch es gibt auch Ärzte, die hier einen Aderlass in Halsnähe durchführen, um das kränkliche Blut ausfließen zu lassen, und vom Patienten verlangen, große Mengen gesunden Blutes zu trinken, um den Verlust auszugleichen. Egal ob der Patient sich darauf einlässt oder nicht, die *Blutfäule* ist tödlich und wird höchstwahrscheinlich mit Besuch der Gilde der Klager und dem Kult des Morr enden.

Übertragung: Als Folge einer anderen Krankheit oder einer Kritischen Verletzung
Inkubationszeit: Sofort
Dauer: 1W10 Tage
Symptome: Fieber (schwerwiegend), Siechtum, Unwohlsein

Blutschiss

Der *Blutschiss* ist ein ewiges Problem im Imperium und wird gemeinhin als Fluch gesehen, den die Götter über jene bringen, die nicht fromm genug waren. Diese üble Krankheit zwingt ihr unglückliches Opfer dazu, seine Gedärme ebenso unsanft wie ständig zu entleeren. Besonders in den Feldlagern der Heere ist der *Blutschiss* berüchtigt, und man sagt, dass er üblicherweise mehr Soldaten tötet als der Feind. Typische Behandlungen umfassen das Essen von Blutwurst zum Ausgleich des Blutverlustes, das berüchtigte „Verkorken" und das Einreiben des überanspruchten Körperteils mit Fett, um zumindest die Schmerzen zu lindern.

Übertragung: Wenn dir ein **leichter (+40) Widerstands-Wurf** misslingt, nachdem etwas Infiziertes in deinen Mund gelangte
Inkubationszeit: 2W10 Tage
Dauer: 1W10 Tage
Symptome: Durchfall (schwerwiegend), Fieber, Langanhaltend (herausfordernd), Übelkeit, Unwohlsein

Galoppierender Durchfall

Man sagt, dass der Verzehr von Halbling-Speisen zum *Galoppierenden Durchfall* führen kann, einer unerfreulichen Krankheit, die im Imperium nur allzu verbreitet ist, was nicht zuletzt an der eher sorglosen Weise liegt, in der in den Küchen gearbeitet wird. Doch selbst jene, die sich durch die billige Halbling-Pasteten, die überall in Altdorf von fliegenden Händlern verkauft werden, „Rumsters Rache" eingefangen haben, werden sich eher Gedanken darüber machen, wie lang sie wohl noch den Donnerbalken bewohnen werden.

Übertragung: Wenn dir ein **leichter (+40) Widerstands-Wurf** misslingt, nachdem etwas Infiziertes in deinen Mund gelangte
Inkubationszeit: 1W10 Stunden
Dauer: 1W10 Tage
Symptome: Durchfall (moderat), Übelkeit, Unwohlsein

Juckende Pocken

Ausbrüche der *Juckenden Pocken* sind in den Städten und Dörfern des Imperiums eine nahezu jährlich wiederkehrende Angelegenheit. Diese Krankheit verursacht überall auf dem Körper stark juckende Pusteln, verläuft harmlos und hinterlässt nur selten dauerhafte Folgen, sodass sich höchstens Eltern und Adelige Sorgen machen, wenn das Jucken umgeht. Die Krankheit ist so verbreitet, dass in den meisten Tempeln der Shallya stets Tiegel mit weißer Paste bereitstehen, um den Betroffenen Linderung zu verschaffen.

Übertragung: Wenn dir ein **durchschnittlicher (+20)** ***Ausdauer*-Wurf** misslang, nachdem du Kontakt mit einer infizierten Person hattest oder falls eine infizierte Person in deiner unmittelbaren Umgebung hustet oder niest (mit einer Rate von einem Wurf pro Stunde in entsprechender Umgebung).

KRANKHEITEN EINSETZEN

Einige Gruppen lieben Krankheiten, da diese gut zur schmutzigen und bösartigen Atmosphäre in der Alten Welt passen und Karrieren wie den Apotheker, Heckenhexer, Kräuterkundigen und Medicus – ebenso wie Zauberer und Priester – durchaus beschäftigt halten können. Andere finden derart ausführlich vorkommende Krankheiten geschmacklos, sofern die Umstände nicht gut zu ihnen passen, zum Beispiel weil es gerade gegen Skaven oder Nurgle-Kultisten geht. Und wieder andere WFRS-Spieler finden, dass man Krankheiten am besten gänzlich ignorieren sollte.

Es ist an dir und eurer Gruppe, hier eine Balance und den besten Weg zu finden, Krankheiten im Spiel vorkommen zu lassen. Ihr solltet aber bedenken, dass sie lästig werden können, denn es macht keinen Spaß, wenn der eigene SC im Bett liegen muss, während die Gruppe Abenteuer erlebt.

Inkubationszeit: 1W10 Tage
Dauer: 1W10+7 Tage
Symptome: Husten und Niesen, Pocken
Permanente Folgen: Sobald man diese Krankheit einmal durchgemacht hat, ist man dagegen immun, sich erneut anzustecken.

Leichte Infektion

Leichte Infektionen sind langsam abheilende Wunden, die etwas anschwellen und dabei warm werden. Sie sind extrem häufig. Meist heilen sie von allein wieder ab, wenn man ihnen Zeit lässt, also machen sich die meisten Leute keine Sorgen, bis es zu spät ist und sich Morrs Portal öffnet.

Übertragung: Wenn dir ein **sehr leichter (+60)** ***Ausdauer*-Wurf** nach einem Kampf misslang, indem du eine Kritische Verletzung erlitten hast.
Inkubationszeit: 1W10 Tage
Dauer: 1W10 Tage
Symptome: Langanhaltend (leicht), Offene Wunde, Unwohlsein

Rattenfieber

Das gefürchtete *Rattenfieber* wird von infizierten Nagern übertragen und beginnt mit entzündeten, eitrigen Ausschlägen, ehe das Fieber steigt und die Krämpfe beginnen. Die Krankheit verläuft selten tödlich, ist aber sehr zehrend und es dauert sehr lange, sie auszukurieren, weshalb die meisten Kranken irgendwann beinahe alles auf sich nehmen, um die Symptome zu lindern. Verbreitete Behandlungsmethoden sind zum Beispiel in Altdorf die Selbstgeißelung, die bei den Entzündungen der Haut helfen soll, und in Talabheim das Einreiben mit einer Mischung aus Ziegenkäse und importiertem kislevitischem Eispfeffer. In den größeren Städten ist das *Rattenfieber* auch als *Pastetenfieber* bekannt, denn in manch einer Pastete wird statt teurerem Fleisch Ratte verarbeitet.

Übertragung: Wenn dir ein **durchschnittlicher (+20)** ***Ausdauer*-Wurf** misslang, nachdem du im Kampf mit Nagern (inklusive Skaven) mit der Eigenschaft *Infiziert* verwundet wurdest, oder wenn dir ein **leichter (+40)** ***Ausdauer*-Wurf** misslang, nachdem etwas Infiziertes in deinen Mund gelangte.
Inkubationszeit: 3W10+5 Tage
Dauer: 3W10+10 Tage
Symptome: Fieber, Krämpfe, Langanhaltend (durchschnittlich), Offene Wunde, Pocken, Unwohlsein

Schwärende Wunde

Infizierte Schnitte und Schürfwunden sind weit verbreitet, was bedeutet, dass es viel Aberglauben bezüglich ihrer Behandlung gibt. Umschläge aus Blättern und Kot, Krötenhäute und Taubenfedern sind ebenso verbreitet wie das Einreiben mit Sigmar-geweihter Erde. Die meisten Medici lehnen Derartiges ab und bevorzugen solch wissenschaftliche Methoden wie eine Mischung aus der Galle eines schwarzen Ochsen, drei Löffeln Urin des Patienten und einem halben Löffel Meersalz, um dies dann in die schwärende, eitrige Wunde zu reiben. Die Schreie des Patienten werden hierbei als Hinweis auf die Wirksamkeit gedeutet.

Übertragung: Wenn dir ein **leichter (+40)** ***Ausdauer*-Wurf** misslingt, nachdem du mit einer Kreatur gekämpft hast, die die Eigenschaft *Infiziert* hatte (siehe **Bestiarium**). Du kannst eine *Schwärende Wunde* auch als Folge einer *Leichten Infektion* bekommen.
Inkubationszeit: 1W10 Tage oder sofort, falls sie die Folge eines anderen Symptoms ist
Dauer: 1W10 Tage
Symptome: Fieber, Langanhaltend (herausfordernd), Offene Wunde, Unwohlsein

Schwarze Pest

Historiker berichten, dass vor Jahrhunderten Ratten das Imperium überfluteten und dass ihnen die *Schwarze Pest* folgte und neun von zehn Seelen auslöschte. Auch heute noch kommt es immer wieder zu einem unerklärlichen Aufflackern dieser schrecklichen Krankheit. Wenn sie irgendwo ausbricht, erscheinen beinahe sofort die weißen Nonnen. Der Kult der Shallya hat geschworen, alles zu tun, um diese üble Pestilenz auszulöschen. Sie berufen sich auf uralte Gesetze und Rechte, die ihnen einst eingeräumt wurden, und errichten mit weißen Seilen markierte Quarantänezonen, wo auch immer sie der Seuche begegnen. Diese darf niemand betreten oder verlassen, ehe der Ausbruch nicht eingedämmt wurde und alle Leichen ordnungsgemäß bestattet wurden.

Übertragung: Führe einen **durchschnittlichen (+20)** ***Ausdauer*-Wurf** für jede ganze oder angefangene Stunde durch, die du dich in einem von infizierten Flöhen befallenen Gebiet aufhältst, oder wenn du infizierten Flüssigkeiten ausgesetzt bist.
Inkubationszeit: 1W10 Minuten
Dauer: 3W10 Tage
Symptome: Beulen, Fieber, Unwohlsein, Siechtum (moderat), Wundbrand

Treiberpocken

Eine recht häufige Krankheit unter Jägern, Kürschnern, Hirten und Händlern, die von befallenen Kühen und Schafen übertragen wird, ebenso wie von ihren Häuten und ihrer Wolle, sowie von allen, die durch die Krankheit starben. Sie beginnt als kleine juckende Stelle, doch dann breiten sich rasch rosafarbene und leicht eingesunkene Flecken am ganzen Körper aus, die sich auf Arme und Torso konzentrieren. Dies ist bei Weitem nicht die schwerste der vielen Pocken-Formen im Imperium, doch eine, die sich sehr lange hinziehen kann und manchmal tödlich verläuft.

Übertragung: Wenn dir ein **leichter (+40)** ***Ausdauer*-Wurf** misslang, nachdem du Kontakt mit infizierten Tieren, Häuten, Wolle oder Körpern hattest.
Inkubationszeit: 1W10 Tage
Dauer: 5W10 Tage
Symptome: Langanhaltend (herausfordernd), Pocken

Symptome

Dieser Abschnitt erläutert die Symptome, mit denen sich die Krankheiten manifestieren. Nutze sie, um deine eigenen, bösartigen Erkrankungen zu ersinnen.

Selbst in Nurgles Kessel rühren

In der widerwärtigsten Ecke seines verfaulenden Gartens bewahrt Nurgle, der Chaosgott des Verfalls und der Verzweiflung, einen brodelnden Kessel auf, in dem jede Krankheit gebraut wird, die jemals war oder jemals sein wird. Und es gibt keinen Grund, warum nicht auch du deinen Kessel haben solltest! Die zwölf Symptome, die wir hier vorstellen, sind die perfekte Basis für alle erdenklichen Krankheiten. Alles, was du benötigst, ist die Idee einer bösartigen Krankheit. Du denkst dir aus wie sie übertragen wird, entscheidest, wie lang sie anhält und suchst ein paar Symptome aus.

Nehmen wir an, du willst dir eine Krankheit namens *Käferhusten* ausdenken. Als erstes entscheidest du, wie sie übertragen wird (durch Käfer, die sich in Heu, Stroh und Mehl befinden können, wobei sich die Ansteckung mit einem **durchschnittlichen (+20) *Ausdauer*-Wurf** vermeiden lässt), wie lange Inkubation und Dauer sind (je 1W10 Tage) und schließlich, welche Symptome sie hat (Husten und Niesen, Unwohlsein). Fertig!

Beulen

Du hast schwellende Lymphknoten, möglicherweise im Schritt, am Hals oder in den Ellenbeugen. Diese sind normalerweise schmerzhaft und können bluten oder eitern. Zudem sind sie abstoßend, stinken und könnten als Hinweis auf die Gunst des Herrn der Pestilenz gedeutet werden, denn mancher glaubt, dass darin winzige Dämonen heranwachsen. Die übliche Vorgehensweise ist, sie aufzustechen und das herauszuholen, was im Inneren ist, wobei dies oft zu *Schwärenden Wunden* führt.

Du erleidest einen Abzug von -10 auf alle Würfe für körperliche Tätigkeiten, der auch für dein Charisma gilt, wenn irgendwer die Beulen sieht (oder riecht).

Behandlung: Mit einem gelungenen *Heilen*-Wurf mit *Chirurgie* kann man die Beulen aufstechen und den Abzug entfernen. Wenn der Wurf misslingt, erhältst du eine *Schwärende Wunde*. Wenn die Beulen aufgestochen wurden, musst du täglich einen **schwierigen (-10) *Ausdauer*-Wurf** bestehen, oder es wachsen neue an gleicher Stelle.

Durchfall

Es beginnt meist mit einem Rumpeln und Grummeln, ehe dann der nächste Sprint zum Herzhäuschen ansteht. Bleich und müde sieht man dir deutlich an, dass du schon bessere Tage erlebt hast. Buchstäblich jeden Moment kann der nächste Gang auf den Abort nötig werden. Es ist davon auszugehen, dass du jede sich diesbezüglich bietende Gelegenheit nutzen wirst, wobei die Details dir überlassen bleiben. Der SL kann dir jedoch zu einem einzelnen Zeitpunkt während des Spielabends sagen, dass es wieder so weit ist. Du hast dann deinen Widerstands-Bonus in Runden lang Zeit, dir Erleichterung zu verschaffen; egal ob du bis dahin am Ziel bist oder nicht, dein Körper wird sich zu diesem Moment auf spektakuläre Weise entleeren. Wenn der *Durchfall* als *(moderat)* gekennzeichnet ist, dann kann der SL dies zweimal pro Spielabend ansagen; ist er als *(schwerwiegend)* bezeichnet, kann er es dreimal ansagen und du verlierst dann sogar pro Besuch des stillen Örtchens 1 LP, da der Durchfall auch noch blutig ist.

Behandlung: Echte Heilmittel für *Durchfall* sind selten (10% der angebotenen Mittel sind wirksam), doch viele Apotheker und Kräuterkundige schwören dennoch Stein und Bein, dass das ihre wirkt. Der Preis schwankt stark, abhängig davon, wo du das Mittel kaufst, von ein paar Groschen bis zu einem ganzen Beutel Silber. Wenn es wirksam ist, dann wirkt das Heilmittel für eine deinem Widerstands-Bonus in Stunden entsprechende Zeit.

Fieber

Deine Temperatur ist erhöht, du schwitzt wahrscheinlich und siehst auch generell nicht so richtig gesund aus. Du erleidest einen Abzug von -10 auf alle Würfe für körperliche Tätigkeiten und für Charisma. Wenn dein Fieber als *(schwerwiegend)* gekennzeichnet ist, dann macht es dich gänzlich handlungsunfähig und du musst im Bett bleiben. Du erhältst den Zustand *Bewusstlos*, wobei du Mutpunkte ausgeben kannst, um gelegentlich ein paar Minuten zu Bewusstsein zu kommen.

Behandlung: Es gibt eine Vielzahl von Mitteln gegen *Fieber*, die jedoch meist abstoßend sind und häufig gar nicht wirken (nur 10% der verkauften Mittel sind wirksam). Ein gelungener *Heilen*-Wurf bringt wenig mehr als die Information, wie lange das Fieber wohl noch anhalten wird. Die Kosten für Heilmittel schwanken von wenigen Groschen bis zu einigen Schillingen. Die Wirksamen beseitigen die Fieber-Symptome (sofern dieses nicht *(schwerwiegend)* ist), wenn dir ein **herausfordernder (+0) *Ausdauer*-Wurf** gelingt.

Husten und Niesen

Du musst immer wieder unwillkürlich husten und niesen, was die Krankheit überall um dich herum verbreitet. Alle Charaktere in deiner Umgebung werden so deiner Krankheit ausgesetzt und müssen einmal pro Stunde oder sogar noch häufiger für Ansteckung würfeln.

Behandlung: Keine, die helfen würde.

Krämpfe

Dein Körper zuckt und verkrampft sich periodisch, so als ob dich die Infektion als ihre Marionette benutzen würde.

Du erleidest einen Abzug von -10 auf alle Würfe für körperliche Tätigkeiten, da sich dein Körper immer wieder unkontrolliert verkrampft. Wenn das Symptom als *(moderat)* gekennzeichnet ist, ist dieser Abzug -20, ist es als *(schwerwiegend)* gekennzeichnet, dann musst du fixiert werden, um dich nicht selbst zu verletzen, was dich effektiv bewegungsunfähig macht.

Behandlung: Seltene Kräuter und alchemistische Mixturen können die Symptome für einen Tag lindern, was *(schwerwiegend)* effektiv auf *(moderat)* und *(moderat)* effektiv auf die Standardstufe der Krämpfe verbessert. Die Medizin kann von jedem mit der Fähigkeit *Beruf (Apotheker)* hergestellt werden, der über die entsprechenden Ingredienzien verfügt (die pro Dosis etwa 10 Schillinge oder mehr kosten). Die fertige Medizin ist *selten* und üblicherweise wirksam (zu 80%); sie lässt sich für etwa 1 *GK* pro Dosis bei Apothekern erwerben, womit sie für den Großteil der Bewohner des Imperiums unerschwinglich ist.

Langanhaltend

Du hast eine Infektion, die einfach nicht verschwinden will. Du musst dir sogar die Sorge machen, dass es noch schlimmer werden wird. Wenn die Krankheit das Ende ihrer Dauer erreicht hat, führst du einen ***Ausdauer*-Wurf** durch, dessen Schwierigkeit hinter dem Symptom angegeben wird, also zum Beispiel als *Langanhaltend (durchschnittlich)* oder *Langanhaltend (leicht)*. Bei einem Knappen Scheitern (0 bis -1), verlängert sich die Dauer um 1W10 Tage. Wenn du ein Scheitern (-2 bis -3) erwürfelst, entwickelt sich eine *Schwärende Wunde*. Bei einem Verblüffenden Scheitern (-6 oder weniger) entwickelt sich stattdessen *Blutfäule*.

Behandlung: Medizin gegen langanhaltende Infektionen ist weit verbreitet und üblicherweise recht günstig. Selten kostet sie mehr als einen Schilling. Allerdings ist sie fast immer Scharlatanerie oder basiert auf fehlerhaften Rezepten. Jedes gekaufte Medikament hat eine Chance von 10%, wirksam zu sein. Wenn es wirksam ist, dann nur, wenn es am letzten Tag der eigentlichen Dauer eingenommen wird (der sich mit einem gelungenen *Heilen*-Wurf ermitteln lässt).

Offene Wunde

Du hast eine offene Wunde oder nässende Entzündung, die wegen einer Infektion einfach nicht abheilen will. Für jedes *Offene Wunde*-Symptom, das du hast, kann einer deiner LP nicht abheilen. Die Wunde bleibt offen, nässt und sondert möglicherweise sogar stinkenden Eiter ab. Du musst jeden Tag einen **durchschnittlichen (+20) *Ausdauer*-Wurf** bestehen, oder du erhältst eine *Schwärende Wunde*, sofern du noch keine besitzt.

Behandlung: Ein gelungener *Heilen*-Wurf pro Tag stellt sicher, dass die Wunde sauber ist und an diesem Tag nicht auf die *Ausdauer* gewürfelt werden muss, ob sie sich weiter entzündet.

Pocken

Du bist von Pusteln bedeckt, entzündeten Schwellungen, abstoßenden Ausschlägen oder juckenden Stellen, die wohl kaum das Attraktivste an dir sein werden. *Pocken* sind ein eher kosmetisches Problem, das zu einem Abzug von -10 bei allen Würfen auf Charisma führt. Zusätzlich solltest du dich daran erinnern, das Jucken rollenspielerisch auszuspielen. Wenn du dem Juckreiz für eine Zeit widerstehen willst, erfordert dies das Gelingen eines **durchschnittlichen (+20) *Besonnenheits*-Wurfes.** Wenn die *Pocken* vorüber sind, führst du einen **durchschnittlichen (+20) *Besonnenheit*-Wurf** durch. Wenn er misslingt, drehst du das Wurfergebnis um und ermittelst damit eine Trefferzone (siehe **Kampf**). Dies ist eine Körperstelle, an der du dich besonders stark gekratzt hast und die Pocken sind dort schlecht abgeheilt. Wenn die fragliche Trefferzone der Kopf ist, verlierst du permanent 1 Punkt Charisma.

Behandlung: Pocken sind äußert verbreitet, weshalb es auch diverse Mittelchen dagegen gibt, meist Salben oder Öle. Große Tempel der Shallya haben häufig einige Tiegel vorrätig und verschenken diese (wobei Spenden erwartet werden, wenn man es sich leisten kann), und auch Apotheker und Kräuterkundige bieten ähnliche Mittel zu geringen Preisen an (für selten mehr als sechs oder sieben Groschen für eine Wochenration, mit einer Chance von 90%, dass die Medizin wirksam ist). Eine Salbe zu verwenden erleichtert alle *Besonnenheits*-Würfe gegen das Jucken auf **sehr leicht (+60)**, verschönert das Gesicht aber nicht unbedingt.

Siechtum

Du bist ernstlich krank, denn die Krankheit füllt deinen Körper mit Giften, weshalb du möglicherweise schon nah an Morrs Portal stehst.

Du musst jeden Tag einen **sehr leichten (+60) *Ausdauer*-Wurf** bestehen (normalerweise, wenn du schläfst), oder du stirbst, sei es im Fieberdelirium oder in Agonie. Wenn das *Siechtum* als *(moderat)* gekennzeichnet ist, ist dieser Wurf ***leicht (+40)***, ist es als *(schwerwiegend)* gekennzeichnet, ist er **durchschnittlich (+20)**.

Behandlung: Keine, die helfen würde.

Übelkeit

Dir ist schlecht und du neigst dazu, dich zu übergeben, wenn du dich zu schnell bewegst. Wann immer dir ein Wurf für eine körperliche Tätigkeit misslingt, überkommt dich die Übelkeit und du erbrichst dich. Du bekommst einen *Betäubt*-Zustand, der repräsentiert, wie stark dich der akute Schub von Übelkeit und das krampfhafte Würgen in Anspruch nehmen, abhängig von den weiteren Umständen.

Behandlung: Medizin gegen Übelkeit ist weit verbreitet und auch in der Regel wirksam (60%); üblicherweise kostet sie etwa 30 Groschen. Wenn sie wirkt, führst du einen **herausfordernden (+0) *Ausdauer*-Wurf** durch. Wenn du nach der Einnahme **einen herausfordernden (+0) *Ausdauer*-Wurf** bestehst, kannst du die Symptome für eine Anzahl von Stunden ignorieren, die deinem Widerstands-Bonus entspricht.

Unwohlsein

Du fühlst dich gar nicht gut. Im Gegenteil, du bist müde, kannst dich kaum konzentrieren und fühlst dich einfach nur krank. Du erhältst den Zustand *Erschöpft*, der erst dann verschwindet, wenn du dich von deiner Krankheit erholt hast.

Behandlung: Medizin gegen *Unwohlsein* kostet irgendetwas zwischen ein paar Groschen und einer Handvoll Silber. Üblicherweise hilft sie wirklich (und ist zu 75% wirksam); wenn du nach der Einnahme einen **herausfordernden (+0) *Ausdauer*-Wurf** bestehst, kannst du die Symptome für diesen Tag ignorieren.

Wundbrand

Dein Fleisch wird schwarz und stirbt ab, weil es sich mit irgendetwas Furchtbarem infiziert hat und es einfach nicht besser werden will. Führe gegebenenfalls einen Prozentwurf durch, um die Trefferzone zu ermitteln (siehe **Kampf**). Wenn du den Körper erwürfelt hast, dann hattest du Glück und der *Wundbrand* ist nicht richtig ausgebrochen; ist es der Kopf, dann ist deine Nase betroffen; ist es ein Arm, dann trifft es die dortigen Finger; war es ein Bein, dann erwischt es dessen Fuß. Jeden Tag führst du einen **durchschnittlichen (+20) *Ausdauer*-Wurf** durch. Wenn er gelingt, breitet sich der *Wundbrand* an diesem Tag nicht weiter aus, und wenn er misslingt, wird es schlimmer. Wenn der Wurf eine Anzahl von Malen misslingt, die deinen Widerstands-Bonus übersteigt, verlierst du sämtliche Kontrolle über die betroffene Stelle. Sollte es dazu kommen, verwendest du die gleichen Regeln wie für eine Amputation (siehe **Kritische Verletzungen**). Solange du unter *Wundbrand* leidest, hast du -10 auf alle Charisma-Würfe und leidest unter dem Symptom *Offene Wunde*. Des Weiteren leidest du auch unter *Siechtum*, solange du es nicht sowieso schon tust, bis die betroffene Körperstelle amputiert wurde; dieses bleibt dir erhalten, selbst wenn die Krankheit, die den Wundbrand ursprünglich auslöste, längst geheilt wurde.

Behandlung: Amputation der brandigen Stelle ist die einzige funktionierende Behandlung.

PSYCHOLOGIE

Unsere Emotionen und Instinkte haben großen Einfluss darauf, wie wir in bestimmten Situationen reagieren. Diese Regeln bringen eine weitere dramaturgische Ebene in das Spiel und helfen dabei, die Bewohner der Alten Welt zum Leben zu erwecken.

Psychologie-Würfe

Wenn du mit einer der unten folgenden Psychologischen Eigenschaften konfrontiert wirst, dann kannst du ihren Effekten widerstehen, wenn dir ein *Besonnenheits*-Wurf gelingt. Dieser wird am Anfang der Runde durchgeführt und der SL legt die Schwierigkeit fest. Ein gelungener Wurf hält bis zum Ende der Begegnung an, wobei jedoch zusätzliche Würfe erforderlich werden können, falls sich die Situation verändert.

Beispiel: *Brokk hat* Feindseligkeit (Elfen). *Als der Zwerg einigen der von ihm verachteten Elfen begegnet, die gerade singend und lachend in einer Taverne feiern, da würfelt er für seine* Besonnenheit*, ob er sich zurückhalten kann. Der Wurf gelingt und er unterliegt nicht der* Feindseligkeit*, lässt es sich jedoch nicht nehmen, auf den Boden zu spucken, als er die feiernden Spitzohren passiert. Später, als ihn einer der Elfen am Arm streift und Brokk etwas von seinem Bier verschüttet, fordert der SL den Spieler des Zwerges auf, erneut zu würfeln. Diesmal misslingt der Wurf. Also stellt Brokk seinen Humpen ab und steht auf, um sich mal ernsthaft mit dem aufdringlichen Elfen zu unterhalten. Unfähig sich zusammenzureißen, faucht er dem Elfen eine wüste Tirade über das entgegen, was er von der angeblich so großen, aber dennoch Bier verschüttenden Eleganz und Grazie der verräterischen Elfen hält!*

Psychologische Eigenschaften

Folgend findest du die häufigsten Psychologischen Eigenschaften im **WFRS**.

Angst (Wert)

Die *Angst* repräsentiert extreme Aversion oder Furcht vor etwas. Kreaturen die *Angst* verursachen, haben einen *Angst*-Wert; dieser Wert nennt die EG, die du bei einem **Erweiterten *Besonnenheits*-Wurf** erreichen musst, um deine *Angst* zu überwinden. Du kannst diesen Wurf am Ende jeder Runde fortsetzen, bis deine EG den *Angst*-Wert der Kreatur erreichen oder übertreffen. Bis dir dies gelungen ist, unterliegst du der *Angst*.

Solange du der *Angst* unterliegst, erleidest du -1 EG bei allen Würfen gegen die Quelle dieser Angst. Du darfst dich nur näher an das heranbewegen, was die *Angst* verursacht, wenn dir dazu zuvor ein **herausfordernder (+0) *Besonnenheits*-Wurf** gelingt. Wenn die Quelle der *Angst* näher an dich herankommt, musst du einen **herausfordernden (+0) *Besonnenheits*-Wurf** schaffen, oder du erhältst 1 *Demoralisiert*-Zustand.

Entsetzen (Wert)

Einige Kreaturen sind so tief verstörend und beunruhigend, dass sie grauenhaftes, markerschütterndes Entsetzen verbreiten. Wenn du einer Kreatur das erste Mal begegnest, die *Entsetzen* verbreitet, führst du einen ***Besonnenheits-Wurf*** durch. Wenn dir dieser gelingt, hat das *Entsetzen* keinen weiteren Effekt auf dich. Wenn er misslingt, erhältst du eine Anzahl von *Demoralisiert*-Zuständen, die dem *Entsetzen*-Wert der Kreatur entspricht, zusätzlich der EG unter 0.

Nachdem der Psychologie-Wurf abgehandelt ist, verbreitet die Kreatur *Angst*, wobei der *Angst*-Wert ihrem *Entsetzen*-Wert entspricht.

Feindseligkeit (Ziel)

Du hegst tiefe Ressentiments gegenüber dem Ziel, bei dem es sich normalerweise um eine Gruppe von Leuten oder Kreaturen handelt, zum Beispiel „Nordländer“, „Tiermenschen“ oder „Adelige“. Du musst einen Psychologie-Wurf durchführen, wann immer du auf Vertreter der entsprechenden Gruppe stößt. Wenn dieser gelingt, dann wirst du vielleicht fluchen und ausspeien, unterliegst danach aber nur einem Abzug von -20 bei allen Charisma-Würfen gegenüber dieser Gruppe. Sollte der Wurf aber scheitern, dann unterliegst du *Feindseligkeit*.

Am Ende jeder folgenden Runde kannst du versuchen, die *Feindseligkeit* mit einem weiteren *Psychologie*-Wurf zu beenden. Wenn du dies nicht tust, endet die *Feindseligkeit* automatisch, sobald alle Mitglieder der betreffenden Gruppe in deinem Sichtbereich entweder beschwichtigt oder verschwunden sind, du die Zustände *Betäubt* oder *Bewusstlos* erhältst oder einer anderen Psychologischen Eigenschaft unterliegst.

Wenn du der *Feindseligkeit* unterliegst, musst du die fraglichen Vertreter dieser Gruppe sofort angehen, entweder sozial (durch Beleidigungen, Spott oder Ähnliches) oder körperlich (in aller Regel mit den Fäusten), je nachdem, was angemessen ist. Du erhältst dabei zudem einen Bonus von +1 EG bei allen Versuchen die Gruppe sozial oder geistig anzugreifen. *Feindseligkeit* wird von *Angst* und *Entsetzen* stets nichtig gemacht.

Hass (Ziel)

Du hegst tiefe Hassgefühle gegenüber dem *Ziel*, bei dem es sich normalerweise um eine Gruppe von Leuten oder Kreaturen handelt, zum Beispiel „Hochländer“, „Sumpfoktopusse“ oder „Sklavenhändler“. Du wirst niemals sozial mit irgendjemandem oder irgendetwas interagieren, das du hasst. Du musst einen *Psychologie*-Wurf durchführen, wann immer du auf Vertreter der entsprechenden Gruppe stößt. Wenn dieser misslingt, unterliegst du *Hass*. Am Ende jeder folgenden Runde kannst du versuchen, deinen *Hass* mit einem weiteren *Psychologie*-Wurf zu beenden. Wenn du dies nicht tust, endet der *Hass* automatisch, sobald alle Mitglieder der betreffenden Gruppe in deinem Sichtbereich entweder tot oder verschwunden sind oder du den Zustand *Bewusstlos* erhältst. Solange du *Hass* unterliegst, musst du sofort versuchen, die Mitglieder der verhassten Gruppe auf die schnellste und tödlichste Weise zu vernichten. Du bekommst +1 EG auf alle Würfe, die du im Kampf gegen die spezifische Gruppe durchführst und bist immun gegen *Angst* und *Einschüchtern* (nicht jedoch gegen *Entsetzen*), sofern es von deinem verhassten Gegner verursacht wird.

Raserei

Mit einem Willenskraft-Wurf kannst du dich selbst in einen Zustand der Raserei versetzen, indem du dich selbst mental aufpeitschst, heulst, in deinen Schild beißt oder Ähnliches tust. Wenn du Erfolg hast, unterliegst du *Raserei*.

Solange du der *Raserei* unterliegst, bist du gegen alle anderen Effekte von Psychologie immun und wirst weder fliehen noch dich zurückziehen, egal was geschieht. Tatsächlich musst du dich stets so schnell wie möglich auf den nächsten Gegner zubewegen, um ihn attackieren zu können. Generell sind die einzigen Handlungen, die du wählen kannst, Kampfgeschick-Würfe oder *Athletik*-Würfe zum möglichst schnellen Erreichen des Feindes. Des Weiteren darfst du in jeder Runde als Freie Handlung einen *Nahkampf*-Wurf durchführen, da du dich mit allem, was du hast, in deine Attacken stürzt. Zudem bekommst du auch noch +1 auf deinen Stärke-Bonus, so groß ist deine Wildheit. Du bleibst in *Raserei*, bis entweder alle Feinde in deinem Sichtbereich erledigt sind oder du den Zustand *Betäubt* oder *Bewusstlos* erhältst. Wenn deine *Raserei* vorbei ist, erhältst du automatisch 1 *Ermüdet*-Zustand.

Vorurteil (Ziel)

Du magst das Ziel in keiner Weise. Bei diesem handelt es sich normalerweise um eine Gruppe von Leuten oder Kreaturen, zum Beispiel „Ostländer", „Elfen" oder „Zauberer". Du musst einen Psychologie-Wurf durchführen, wann immer du auf Vertreter der entsprechenden Gruppe stößt. Wenn dieser gelingt, dann wirst du vielleicht finster dreinblicken, verhältst dich ansonsten aber normal, abgesehen von einem Abzug von -10 bei allen Charisma-Würfen gegenüber dieser Gruppe. Sollte der Wurf aber scheitern, dann unterliegst du dem *Vorurteil*. Am Ende jeder folgenden Runde kannst du versuchen, das *Vorurteil* mit einem weiteren Psychologie-Wurf zu beenden. Wenn du dies nicht tust, endet das *Vorurteil* automatisch, sobald alle Mitglieder der betreffenden Gruppe aus deinem Sichtbereich verschwunden sind, du den Zustand *Betäubt* oder *Bewusstlos* erhältst oder einer anderen Psychologischen Eigenschaft unterliegst.

Wenn du dem *Vorurteil* unterliegst, musst du die fraglichen Vertreter dieser Gruppe sofort beleidigen. Lautstark.

Massgeschneiderte Psychologie

Du kannst deine eigenen Psychologischen Eigenschaften ersinnen, um Ereignisse im Spiel darzustellen. Dies ist etwas, das sehr von deiner Gruppe und eurem Spielstil abhängt. Es ist außerdem etwas, das ihr mit Vorsicht angehen solltet. Im Zweifel vermeidet alles, was irgendwen in der Gruppe verstimmen könnte.

Zusätzlich zu ihren regelmechanischen Effekten, bieten Psychologische Eigenschaften wundervolle Möglichkeiten zum Rollenspiel. Eine maßgeschneiderte Psychologische Eigenschaft zu wählen erlaubt es dir, deine rollenspielerischen Fähigkeiten zu verfeinern und auch vielleicht noch ein paar zusätzliche EP zu bekommen. Mehr dazu unter **Steigerungen** in **Kapitel 2: Charaktere**.

Wenn du dir maßgeschneiderte Eigenschaften überlegst, solltest du dir überlegen, was die Eigenschaft auslöst und welchen Effekt diese hat. Macht sie den Charakter gegen eine einzelne oder vielleicht gar alle Psychologischen Eigenschaften immun? Gewährt sie Boni in bestimmten Situationen? Abzüge in anderen? Wie immer ist der SL die letzte Instanz. Beispiele für Abzüge oder Boni durch eine Psychologische Eigenschaft sind:

- +/-1 EG bei bestimmten Würfen
- Immunität gegen bestimmte Psychologische Eigenschaften
- Verbote oder Festlegungen bestimmter Handlungen und Bewegungsaktionen
- Erhalten von Zuständen

Die folgenden Beispiele von maßgeschneiderten Eigenschaften sollen dich zu eigenen inspirieren:

Beispiel: Kameradschaft

Kameradschaft stellt positive Empfindungen und Vertrauen innerhalb einer Gruppe von Individuen dar.

Du musst zur Hilfe eilen, wenn irgendwer in der Gruppe körperlich oder sozial bedroht ist und du bekommst einen Bonus von +1 EG bei allen Würfen zur Verteidigung oder zum Beistand von jemandem aus deiner Gruppe.

Beispiel: *Amhold hatte eine schwierige Kindheit und wuchs in den Straßen auf, ohne Familie. Trotz seiner sonst eher rauen Art hat er* Kameradschaft (Waisen).

Beispiel: Liebe

Dichter schreiben endlos über die Liebe und jeder Minnesänger im Reikland kennt dutzende von Liedern, die die Macht der Liebe preisen. Wenn dein Charakter die Eigenschaft *Liebe* gegenüber einem oder mehreren Individuen empfindet, dann reflektiert dies eine tiefe und andauernde emotionale Verbindung. Dies mag die intensive romantische Beziehung zu einer Ehefrau, einem Gatten oder einer Geliebten sein, die starke familiäre Verbundenheit zwischen Geschwistern oder Eltern und Kindern, oder es ist eine besonders starke Freundschaft.

Du musst zur Hilfe eilen, wenn jemand, den du liebst körperlich oder sozial bedroht ist. Du bist immun gegen *Angst* und *Einschüchterung*, wenn du eine geliebte Person verteidigst und du bekommst einen Bonus von +1 EG bei allen entsprechenden Würfen.

Beispiel: *Rilla ist eine Flussbewohnerin und fährt mit ihrer kleinen Familie den Reik auf und ab. Sie hat* Liebe (Sohn), Liebe (Bruder) *und* Liebe (Eltern). *Wenn du dich mit Rillas Familie anlegst, dann bekommst du es mit Rilla zu tun!*

Beispiel: Phobie

Eine *Phobie* stellt eine besondere Furcht dar; diese kann sich auf bestimmte Kreaturen, bestimmte Objekte oder bestimmte Umstände beziehen, zum Beispiel *Phobie (Insekten)*, *Phobie (Bücher)* oder *Phobie (enge Räume)*. Behandle das Objekt deiner Phobie als würde es *Angst 1* verursachen. Du kannst den *Angst*-Wert auch erhöhen, wenn die Phobie besonders stark ist.

Beispiel: *Doktor Johannsen ist ein bekannter Antiquitätenhändler. Trotz seiner vielen Abenteuer und all der Geschichten, die er schon erlebt hat, leidet er unter* Phobie (Schlangen)*; wo auch immer diese Aversion herkommt, sie quält ihn mit alarmierender Regelmäßigkeit.*

Beispiel: Trauma

Das Leben eines Reikländers ist rau, brutal und kurz. Das gilt doppelt für Abenteurer, die im Leben oft traumatische Erfahrungen gemacht haben. Jedes *Trauma* ist auf seine Weise einzigartig und daher solltest du etwas aussuchen, dass dieser breiten Spanne Rechnung trägt: Albträume, Missbrauch von Alkohol oder Drogen, blitzartige Rückerinnerungen, *Feindseligkeit* oder *Hass* gegenüber einer bestimmten Gruppe, oder eine *Phobie*. Ein Charakter, der eine traumatische Erfahrung gemacht hat, kann durch diese über die Zeit auf verschiedene Weisen beeinflusst werden.

Beispiel: *Horsts Dorf wurde von einem schrecklichen Feuer zerstört. Er kann die Schreie nachts noch immer hören. Wenn Horst einen Charakter sieht, egal ob Freund oder Feind, der den Zustand* Brennend *hat, dann muss er einen* ***herausfordernden (+0)*** **Besonnenheits-*Wurf*** *durchführen. Wenn dieser misslingt, erhält er 1* Betäubt*-Zustand, mit je 1 weiteren* Betäubt*-Zustand für jeden EG unter 0. Zudem muss Horst jede Nacht einen* ***leichten (+40)*** **Besonnenheits-*Wurf*** *durchführen. Wenn dieser misslingt, hat er Albträume und erhält den Zustand* Erschöpft.

ZWISCHEN DEN ABENTEUERN

„Natürlich stimmt etwas nicht mit uns. Diese Welt hat mehr als genug Sorgen und Schmerz zu bieten. Was tun wir also? Wir suchen nach Dingen, die selbst die Mutigsten fürchten, und stellen uns ihnen im Dunkel. Vermutlich sind wir einfach nur die Lieblings-Schachfiguren der Götter. Was mache ich also mit meiner Zeit, wenn ich mich gerade mal nicht in irgendein närrisches Abenteuer stürze? Natürlich trinken!"

– Liselotte Aderhold, Abenteurerin

Es mag viele Spielabende erfordern, doch irgendwann kommen alle Abenteuer zu einem Ende. Wenn dies geschieht, hat dein Charakter vielleicht einige Wochen Zeit, ehe das nächste Abenteuer beginnt. Dieses Kapitel versorgt dich mit den nötigen Werkzeugen, um auf eine schnelle Weise für ein paar Details zu sorgen, was in der Zwischenzeit passiert.

Zu Beginn würfelst du ein zufälliges Ereignis aus. Dann wirst du etwas oder alles von dem Geld ausgeben, das du bei deinen Eskapaden gemacht hast, ehe du dich in eine Vielzahl von Aktivitäten stürzt, die Unternehmungen genannt werden. Deren Spanne reicht von ganz gewöhnlichen Dingen, wie der Arbeit in deinem Beruf oder dem Ordnen deiner Angelegenheiten, bis zu spezielleren Unternehmungen, wie dem Besuch bei einem Gelehrten oder dem Erlernen einer neuen Fähigkeit. Wenn all das abgehandelt ist, kannst du noch die Dinge erledigen, die sich aus deinen Unternehmungen vielleicht noch ergeben haben, ehe du dazu bereit bist, dich in das nächste Abenteuer zu stürzen.

OPTIONEN: ES IST ALLES OPTIONAL

Jede Regel in diesem Kapitel ist optional. Einige werden es lieben, schnelle Regeln zu haben, die die Dinge zwischen den Abenteuern behandeln, andere werden derartige Dinge im Detail rollenspielerisch erleben wollen, nicht zuletzt als Gelegenheit, ihren Charakteren mehr Tiefe zu geben und Spuren und Ideen zu verfolgen, die vielleicht zu eigenen Abenteuern werden. Es gibt hier kein Richtig oder Falsch. Sieh dieses Kapitel als Inspirationsquelle und mach einfach das, was dir gefällt.

EREIGNISSE

Bevor es an Unternehmungen geht, würfelst du zunächst auf die **Tabelle für Ereignisse** auf den nächsten zwei Seiten. Einige dieser Ereignisse betreffen nur dich, andere vielleicht die ganze Gruppe.

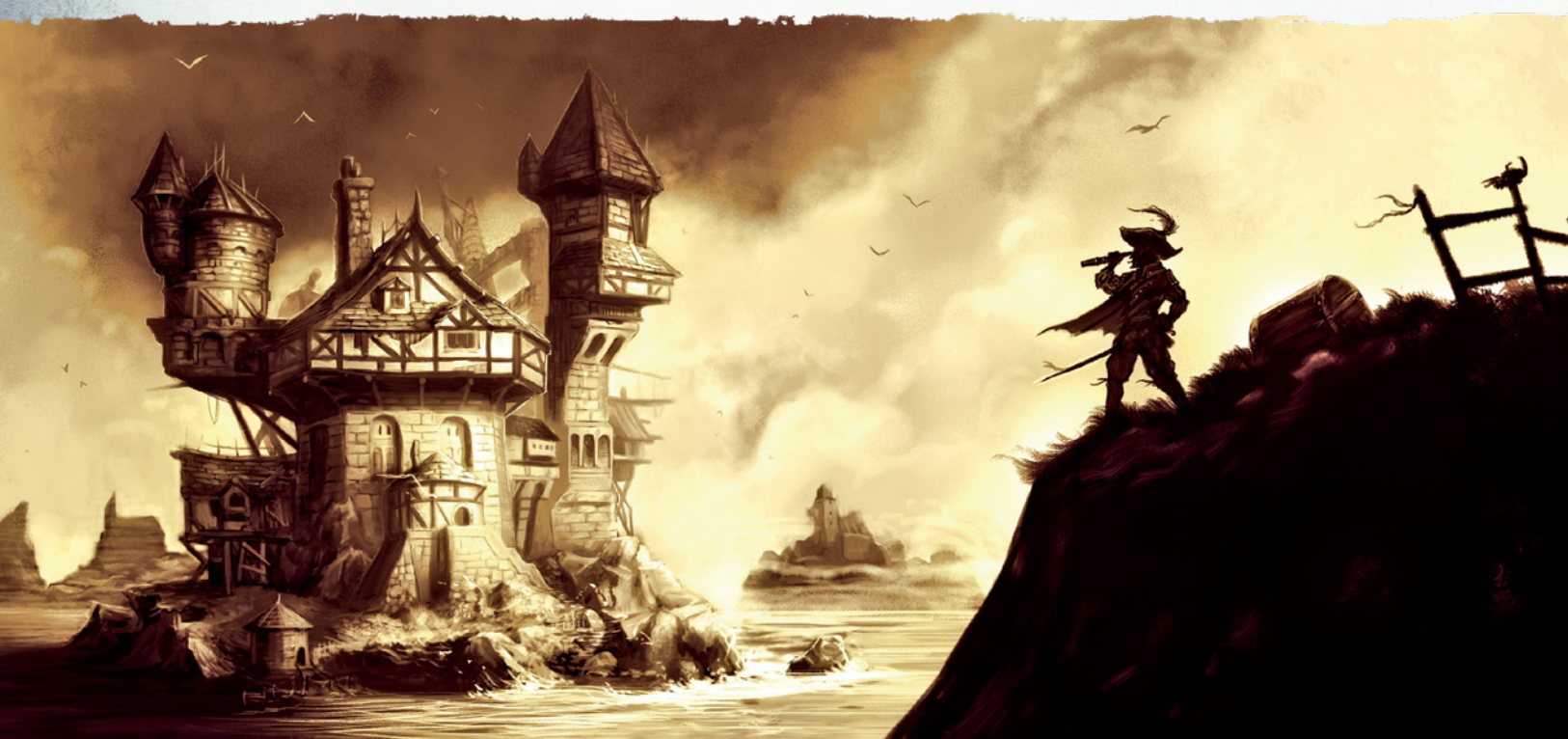


TABELLE FÜR EREIGNISSE

01-03: Beschuldigter Verbündeter

Einer deiner Verbündeten oder nahen Bekannten wird eines schrecklichen Verbrechens angeklagt. Ein Charakter mit der Gildenlizenz eines Advokaten kann eine Unternehmung dafür aufwenden, den Verbündeten mit dem Gelingen eines **durchschnittlichen (+20) *Wissen-(Gesetz)*-Wurf** zu befreien. Anderenfalls kann die Gruppe 3 Unternehmungen dafür aufwenden, die Unschuld ihres Verbündeten zu beweisen (oder ein Alibi zu konstruieren, falls er es wirklich war). Wenn der Verbündete befreit wurde, erhältst du einen *Großen Gefallen* (siehe *Tu mir einen Gefallen …*, auf Seite 198) zur künftigen Verwendung. Falls nicht, hängt dein Verbündeter!

04-06: Arkane Auktion

Die Habseligkeiten eines kürzlich verstorbenen Nachbarn werden versteigert, darunter auch ein altes, staubiges Buch unbekannter Herkunft. Wenn du dazu imstande bist, 10 *GK* zu zahlen, ist das Buch dein! Abgesehen von anderen Dingen, die das Buch nach Wahl des SL enthalten kann, erhält jeder Charakter der Akademiker-Klasse, der sich an der Unternehmung *Recherche* versucht, +20 auf seinen Wurf.

07-10: Verraten!

Ein Freund, Familienmitglied oder Verbündeter wendet sich gegen dich, und die Auswirkungen die das hat, werden dein nächstes Abenteuer beeinflussen. Wenn du keine Freunde, Familienmitglieder oder Verbündete hast, dann vergeht die Zeit zwischen den Abenteuern ohne Vorkommnisse, ist aber ein wenig langweilig.

11-14: Ab durch die Mitte

Irgendein nutzloser Stallknecht muss die Stalltür offengelassen haben und nun ist dein Pferd durchgegangen! Wenn dir ein **durchschnittlicher (+20) *Abrichten-(Pferd)*-Wurf** gelingt, dann weiß dein gut ausgebildetes Tier, welche Hand es füttert, und kehrt zurück. Misslingt der Wurf, dann wirst du dein Ross wohl nie wiedersehen. Wenn du kein Pferd besitzt, dann hast du dir an einem deiner Füße eine schmerzhafte neue Blase gelaufen.

15-18: He, du hast mein Bier verschüttet!

Eine unwichtige Streiterei im Ort wächst sich zur Fehde aus. Der SL entscheidet, wen du beleidigt hast und wie dies geschah. Diese Person wird sich die Gelegenheit zu einer hübschen kleinen Rache nicht entgehen lassen, vielleicht sogar schon im nächsten Abenteuer …

19-21: Razzien

Die Wache führt gerade eine Serie von Razzien gegen die örtliche Unterwelt durch. Charaktere der Klasse Gesetzlose können keine Gelder über *Einnahmen*-Unternehmungen erhalten, und wenn Gesetzlose eine *Bankgeschäfte*-Unternehmung durchführen, dann können sie als Investition nur solche mit maximalem Risiko wählen, da derzeit kein angesehenes Bankhaus ihr Schwarzgeld annehmen möchte.

22-25: Der Steuereintreiber naht

Der Ort wird von einem unerwarteten Besuch des Steuereintreibers (und seiner stattlichen Eskorte von Soldaten) heimgesucht. Alle Charaktere verlieren 30% ihrer aktuellen Geldmittel, noch ehe irgendetwas für Unternehmungen eingesetzt werden konnte.

26-29: Falsches Silber

Zum Schrecken der Kaufleute gehen in der Gegend gefälschte Münzen um. Ein Fünftel aller Münzen ist betroffen. Charaktere, die eine *Bankgeschäfte*-Unternehmung durchführen, werden 20% des angelegten Geldes verlieren, und Charaktere, die eine *Einnahmen*-Unternehmung durchführen, erhalten dadurch 20% weniger Geld.

30-33: Schwimmender Profit

Für alle, die mit dem Fluss Geschäfte machen, laufen diese wirklich gut. Wenn jemand mit der Klasse Flussvolk eine *Einnahmen*-Unternehmung durchführt, dann verdient er dabei 50% mehr.

34-36: Vorgewarnt heißt vorbereitet

Du erhältst ein kryptisches Omen durch einen Strigani-Mystiker oder einen Magister des Himmelsordens. Während des nächsten Abenteuers ist dein Maximum an Glückspunkten um 1 erhöht.

37-40: Festivitäten

Es wird gefeiert! Besprich die Art der Feierlichkeit mit dem SL. Die Möglichkeiten reichen von einer örtlichen Hochzeit über eine gute Ernte bis zu einer öffentlichen Hinrichtung! Du wirst sehr vom Anlass (und dessen Nachwirkungen) in Anspruch genommen und verlierst eine Unternehmung.

41-44: Schreckliches Wetter

Das Wetter wird äußerst schlecht. Während des nächsten Abenteuers werden alle Würfe für soziale Interaktionen mit -10 abgehandelt (weil jeder schlechter Stimmung ist) und die Lebensmittelpreise steigen um 20%.

45-48: Wundervolles Wetter

Das prachtvolle Wetter inspiriert dich und sorgt für gute Stimmung. Du kannst ein zusätzliches kurzfristiges Ziel wählen. Wenn es erreicht wurde, wird es nicht durch ein neues ersetzt.

49-52: Örtliche Missernte

Nahrung wird äußerst knapp und gerade das einfache Volk leidet sehr. Charaktere der Klasse Landvolk können keine *Einnahmen*-Unternehmungen durchführen, und für die Dauer des nächsten Abenteuers sind die Nahrungsmittelpreise in dieser Region doppelt so hoch.

53-56: Üble Heimsuchung

Im Ort geht der *Blutschiss* um. Führe einen **einfachen (+40) Widerstands-Wurf** durch. Gelingt er, wirst du nicht betroffen. Misslingt er, kennen du und die Wäscher-Gilde einander bald ziemlich gut. Details zum *Blutschiss* auf Seite 186.

57-60: Monströse Komplikationen

Ein Monster (das der SL auswählt, siehe **Kapitel 12: Bestiarium**) verbreitet Angst und Schrecken in der örtlichen Bevölkerung. *Einnahmen*-Unternehmungen werfen nichts ab, solange die Gefahr nicht gebannt wurde. Die Charaktere können je eine Unternehmung opfern, um sich der Sache anzunehmen (diese Begegnung sollte im Rollenspiel ausgetragen werden). Wenn ihr Erfolg habt, bekommt jeder eine freie *Einnahmen*-Unternehmung, die die individuellen Belohnungen

vor Ort darstellt, und es wird ein Fest zu euren Ehren ausgerichtet. Scheitert ihr oder kümmert sich die Gruppe nicht darum, dann zieht das Monster irgendwann weiter oder wird von Rivalen getötet.

61-63: Morrs Umarmung

Einer der Freunde, Verwandten oder Verbündeten des Charakters stirbt. Der Tod könnte natürliche Ursachen haben, ein Unfall gewesen sein oder auf irgendetwas Finsteres hindeuten …

64-65: Neumond

Die Nächte sind derzeit besonders dunkel. Alle Gesetzlosen, die eine *Einnahmen*-Unternehmung angehen, haben einen Bonus von +20% auf den Gewinn.

66-67: Alte Schulden

Jemand fordert einen *Großen Gefallen* oder einen *Erheblichen Gefallen* von dir ein. Sich damit zu befassen wird Teil eures nächsten Abenteuers sein und du verlierst eine Unternehmung, da du dich darauf vorbereiten musst.

68-69: Gelegenheiten kommen des Weges

Marschierende Soldaten, wohlhabende Kaufleute oder reisende Adelige kommen durch das Gebiet und auch die Charaktere können versuchen, an ihnen zu verdienen und ihren Schnitt zu machen. Charaktere der Klassen Bürger und Landvolk haben bei *Einnahmen*-Unternehmungen einen Bonus von +50% auf den Gewinn.

70-71: Ruhe und Frieden

Es sind Zeiten wie diese, die dich daran erinnern, worum es im Leben wirklich geht: Guten Schlaf und feinen Käse. Das nächste Abenteuer trittst du sehr entspannt und zufrieden an.

72-73: Hausierer

Ein sehr gewitzter und weitgereister Hausierer kommt vorbei, der viel Spaß an Klatsch und Tratsch hat. Für den Preis eines guten Bieres (3 *G*) erhältst du einen Bonus von +10 auf jede *Neueste-Nachrichten*-Unternehmung.

74-76: Erkranktes Tier

Eines deiner Tiere erkrankt; führe einen **herausfordernden (+0) *Tierpflege*-Wurf** durch. Gelingt er, kommt dein Tier durch. Falls nicht, stirbt die unglückliche Kreatur. Falls du keine Tiere hast, suchen dich böse Omen nach Wahl des SL heim.

77-79: Ausgenommen

Ehe du eine *Bankgeschäfte*-Unternehmung durchführen kannst, wird dein verstecktes Geld bis auf den letzten Groschen gestohlen. Wenn die versteckte Summe weniger als 1 *GK* betrug, stehlen die Diebe auch noch dein wertvollstes Ausrüstungsstück.

80-82: Unruhen

Das gemeine Volk ist aufgebracht über die Reichen und Mächtigen! Charaktere der Klasse Adel können keine *Einnahmen*-Unternehmungen durchführen, denn selbst mit Leibwächtern ist es draußen derzeit nicht sicher genug, um seinen Geschäften nachzugehen. Des Weiteren muss sofort für jede Anlage bei einer angesehenen Bank gewürfelt werden (siehe Seite 196), denn die Unsicherheit und die Gewaltausbrüche haben diese Bank möglicherweise ihre Geschäfte beenden lassen. Allerdings erhalten Spieler, die sich an der Unternehmung *Aufwiegeln* versuchen, +10 bei allen zugehörigen Würfen.

83-85: Lange Finger

Deine Börse wurde geleert! Du verlierst die Hälfte des Geldes, mit dem du aus dem letzten Abenteuer gekommen bist.

86-88: Verdacht der Ketzerei

Du fällst einem Hexenjäger ins Auge, der dich verdächtigt, mit Mutanten, Kultisten oder Schlimmerem zu verkehren, während du dich bei deinen sogenannten „Abenteurern" herumtreibst. Es erfordert einen **sehr schweren (-30) *Charme*-Wurf,** den Hexenjäger von deiner Unschuld zu überzeugen. Ein Misslingen des Wurfes kann dir eine äußerst hartnäckige Nemesis bescheren, die dir in der Zukunft gewiss noch viel Ärger bereiten wird …

89-91: Unter Verdacht

Die eher ungewöhnlichen Reisen der Gruppe haben Verdacht erregt, ebenso wie ihr plötzlicher Wohlstand. Alle Charaktere müssen eine ihrer Unternehmungen opfern, um ihre Unschuld zu beweisen. Charaktere der Klasse Gesetzlose können bis zum nächsten Abenteuer kein Geld über *Einnahmen*-Unternehmungen verdienen.

92-94: Ereignislos

Wenig Interessantes passiert, was dich vielleicht in so große Langeweile versetzt, dass du nun erst recht Appetit auf Risiken hast!

95-97: Unerwartete Wertschätzung

Jemand, dem du in der Vergangenheit geholfen hast, nutzt seine Chance, einen Teil seiner Schuld zu begleichen. Was genau deine Belohnung ist, sollte von deinen früheren Taten und den NSC abhängen, denen du während des Spiels oder in deiner Hintergrundgeschichte geholfen hast. Die Dankbarkeit könnte in Form eines einzelnen, qualitativ hochwertigen Gegenstandes oder einer Börse mit Silber (die zu Beginn des nächsten Abenteuers zur Verfügung steht) auftreten. Natürlich ist nicht alles Gold was glänzt, und so manches Geschenk kommt mit Hintergedanken …

98-00: Söldner anwerben

Einer oder mehrere seltene Söldner tauchen in der nächsten Siedlung auf und suchen nach Arbeit, vielleicht ein tileanischer Duellist mit gefürchtetem Ruf, die sogenannten Vogelmenschen von Catrazza, kontraktlose Oger unter dem Befehl eines Halbling-Hauptmannes oder andere, eher unwahrscheinliche Gesellen. Die Söldner werden interessierte Charaktere gern in kriegerischen Fähigkeiten oder Talenten unterweisen, mit einer Ermäßigung der Kosten um 20%, sofern die SC die Unternehmungen *Unterweisung* oder *Besonderes Lernen* wählen. Zusätzlich erhalten alle Charaktere, die die Unternehmung *Kampfübungen* durchführen, einen Bonus von +20 auf alle zugehörigen Würfe.

UNTERNEHMUNGEN

Zwischen den Abenteuern gibt es eine Reihe von Dingen, um die du dich kümmern kannst – die sogenannten Unternehmungen. Du darfst maximal eine Unternehmung pro Woche durchführen, wenn du nicht auf Abenteuern bist, und du darfst insgesamt *maximal drei Unternehmungen* durchführen, unabhängig davon, wie lange der Abstand zwischen den Abenteuern auch sein mag. Die übrige Zeit – und zwar egal, ob es sich um Tage, Wochen, Monate oder Jahre handelt – lebst du dein Leben einfach in relativer Ruhe, wie auch immer dieses bei deinem Charakter aussehen mag.

Die meisten Unternehmungen können von jedem unternommen werden, es gibt jedoch auch einige, die auf bestimmte Klassen oder Karrieren beschränkt sind.

JAHR EIN, JAHR AUS

Wenn die Zeit Zwischen den Abenteuern gar zu lang ist, dann kannst du mit dem SL besprechen, wie ihr den Umfang der Unternehmungen erzählerisch etwas ausdehnen könnt. Wenn du dir zum Beispiel mit der Unternehmung *Beschaffung* ein neues Schwert besorgen möchtest, dann könntest du zunächst einen geeigneten Waffenschmied suchen, dann die besonderen Erze und Materialien besorgen, die dieser benötigt, dann warten, bis Schmied und Schwertfeger ihre Arbeit beendet haben, dann könnte dein Schwert gestohlen worden sein und so weiter und so weiter.

Geld durchbringen

Nachdem du auf die **Tabelle für Ereignisse** gewürfelt hast, kannst du das während der letzten Abenteuer verdiente Geld ausgeben, ganz nach den normalen Regeln. Dann, nachdem du deine Unternehmungen abgeschlossen hast, gilt all das Geld, das dein Charakter dabei hatte, als ausgegeben. Ja, wirklich alles. Das Silber, dass du aus der Börse eines Bürgers stibitzt hast? Weg. Der Schatz, den du den Piraten abgejagt hast? Auch weg. Der Troll-Hort, den ihr ausgeräumt habt? Ebenfalls weg. Alles weg.

Was ist damit passiert? Es wurde ausgegeben, versoffen, verspielt, für Reparaturen verwendet, zur Tilgung von Schulden, zum Zahlen von Steuern, für Bestechungen oder was auch immer du bevorzugst. Du solltest dir die beste Geschichte dazu ausdenken, die dir zum Verschwinden deines Geldes einfällt, denn diese verrät eine Menge über deinen Charakter.

Wenn du etwas von deinen hart verdienten Münzen behalten möchtest, dann solltest du eine *Bankgeschäfte*-Unternehmung (siehe Seite 196) in Erwägung ziehen. Wenn du am Anfang des nächsten Abenteuers Geld zur Verfügung haben willst – ob ehrlich oder auf andere Weise erworben, je nach Charakter –, dann solltest du eine *Einnahmen*-Unternehmung (siehe Seite 197) in Erwägung ziehen.

Pflichten und Verantwortlichkeiten

Abhängig von deiner Karriere oder deinem Volk, kannst du eine oder mehrere Unternehmungen verlieren.

Mit großer Macht …

„Das gemeine Volk wird meine Bürde nie verstehen, das schiere Gewicht der Pflicht auf meinen Schultern. Die Schuldigen richten sich nicht von allein und es gibt stets noch so viele Dörfer mehr zu reinigen, denn unsere Feinde sind Legion.“

– Lothar Metzger, Hexenjäger

Während du deinen Weg hinauf durch die Ränge deiner Karriere machst, wachsen auch deine Verantwortung und die Erwartungen an dich. Adelige Herren müssen sich um ihre Güter kümmern, Gildenmeister den Überblick über die Geschäfte der Gilde bewahren und ein Hauptmann der Wache seine Wächter im Auge behalten. Wenn du deine Verantwortung vernachlässigst, wirst du an Ansehen und Status verlieren.

Wenn du eine der beiden höchsten Karrierestufen deiner Karriere erreicht hast und keine *Einnahmen*-Unternehmung durchführst (die symbolisiert, dass du dich um deine Geschäfte kümmerst), sinkst du um eine Karrierestufe innerhalb deiner Karriere ab; du sackst von der vierten auf die dritte Stufe oder von der dritten auf die zweite. Dies kostet keine Erfahrungspunkte und gilt als freier Karrierewechsel, nur halt eben abwärts.

Nach diesem Schritt zurück auf deinem Karriereweg hast du nun einen niedrigeren Status und verdienst bei *Einnahmen*-Unternehmung weniger Geld. Mehr zu Karrieren und Status erfährst du in **Kapitel 3: Klassen und Karrieren**. Der Abstieg im Karriereweg führt nicht dazu, dass du irgendwelche Steigerungen verlierst, die du in der höheren Karrierestufe vorgenommen hast.

Wenn du zur verlorenen Karrierestufe zurückkehren möchtest, musst du den Wechsel erneut mit EP bezahlen und dir deinen „rechtmäßigen Platz in der Gesellschaft“ zurückerobern.

Elfische Angelegenheiten

„Es gibt Zeiten, zu denen ich es kaum in Altdorf aushalte. Das liegt nicht am Gestank – obwohl dieser zutiefst abstoßend ist – oder am infernalen Lärm, es ist einfach so, dass ihr alle so furchtbar hässlich seid. Ich habe einfach das Gefühl, dass ich meinen Blick ab und an auch wieder auf etwas Schönem ruhen lassen muss, um nicht irgendwann in Geschrei auszubrechen und nie wieder damit aufzuhören.“

– Irlianmaris Ellarel, Gesandter der Asur

Selbst jene Elfen, die innerhalb der Grenzen des Imperiums leben, verstehen sich nicht als Bürger des Reiches. Es gibt Hochelfen mit diplomatischen Posten am Hofe von Karl-Franz I. sowie Kaufleute und Handelsprinzen in vielen der großen Städte des Imperiums, doch die Mehrheit der Asur vermeidet Kontakte mit Menschen (um gar nicht erst von Zwergen zu reden) und wenige würden einen Reikländer „Freund“ nennen.

Die Waldelfen sind sogar noch zurückhaltender. Sie sind geradezu mythisch, lassen sich nur selten sehen, und wenn sie doch mal unter Menschen gehen, dann verfolgen sie eigene Interessen, die sie niemandem mitteilen.

ELFISCHES ANSEHEN

Du wirst bemerken, dass hochrangige Elfen, die ihren Karriere-Status nicht verlieren wollen, effektiv nur noch Zeit für eine einzige „freie" Unternehmung haben. Dies ist gewollt und soll zum einen ein paar der anfänglichen Vorteile ausgleichen, die elfische Charaktere haben, und zum anderen zum Ausdruck bringen, wie langsam sich Elfen mit ihren langen Leben an Veränderungen anpassen. Wenn ihr jedoch das Gefühl habt, dass dies elfische Charaktere unangemessen benachteiligt oder dem Spielspaß abträglich ist, dann könnt ihr eine oder auch beide Beschränkungen aufheben.

Zwischen den Abenteuern müssen elfische Charaktere eine ihrer Unternehmungen dafür aufwenden, Kontakt zu ihresgleichen zu halten und ihrer Verantwortung gegenüber dem eigenen Volk Genüge zu tun. Hochelfen geben gemeinhin Berichte über das, was sie erfahren haben, an Agenten Ulthuans weiter, sei es in Altdorf oder Marienburg, während die Asrai ähnliche Treffen mit Spionen aus ihrer Waldheimat abhalten. Diese Unternehmung verschafft ihnen keinen Vorteil, der über den generellen Vorteil hinausgeht, ein Elf zu sein. **Beachte:** Elfen verlieren nur dann eine Unternehmung in der „Zwischen den Abenteuern "-Phase, wenn diese mindestens 3 Wochen lang ist, der Charakter also eigentlich 3 Unternehmungen zur Verfügung hätte.

Allgemeine Unternehmungen

Hier findest du nun eine Liste der Unternehmungen, denen jeder Charakter zwischen den Abenteuern nachgehen kann.

ALLEINGÄNGE

Unternehmungen sind eigentlich so entworfen, dass die Charaktere ihnen allein nachgehen, doch wenn sich Situationen ergeben, an denen mehrere Mitglieder der Gruppe beteiligt sind, dann spielt diese im Rollenspiel aus. Unternehmungen können natürlich geradezu zu Startpunkten weiterer Abenteuer werden. Wenn ein Charakter zum Beispiel all sein Geld bei einer *Bankgeschäfte*-Unternehmung verloren hat, dann stellt sich die Frage, bei wem das Geld gelandet ist. Hat der Dieb oder Betrüger vielleicht irgendwelche Spuren hinterlassen?

Bankgeschäfte

Diese Unternehmung erlaubt es dir, Geld zur späteren Verwendung zurückzulegen. Wie unter **Geld durchbringen** erwähnt wird, ist, sobald das nächste Abenteuer beginnt, alles Geld verloren, das du am Ende der „Zwischen den Abenteuern "-Phase noch besitzt, sofern du es nicht mit dieser Unternehmung gesichert hast. Wenn du also mehr Geld besitzt, als du gerade ausgeben kannst oder willst, dann wäre es eine gute Idee, ein Bankhaus zu besuchen. Wenn du dich für eine *Bankgeschäfte*-Unternehmung entscheidest, dann musst du als Erstes entscheiden, ob du dein Geld bei einem angesehenen Bankhaus anlegen willst oder es irgendwo anders an einem weniger sicheren Ort verstecken möchtest.

Investieren: Du musst den Status-Rang Gold oder Silber haben, um Geld bei einem Bankhaus einzahlen zu dürfen. Dein Geld wird dort vergleichsweise sicher sein und auch noch Zinsen abwerfen. Wenn du eine *Bankgeschäfte*-Unternehmung durchführst, um dein Geld anzulegen, dann musst du den Zinssatz festlegen, indem du eine Zahl zwischen 1 und 10 wählst (oder einfach ein W10 geworfen wird). Dies ist der Zinssatz, den du vereinbart hast, und zugleich der Maßstab für das Risiko, das du mit dieser Investition eingehst. Geld abzuheben erfordert eine weitere *Bankgeschäfte*-Unternehmung. Diese darf unmittelbar nach der ursprünglichen *Bankgeschäfte*-Unternehmung durchgeführt werden oder irgendwann nach weiteren Abenteuern. Wirf beim Abheben 1W100: Wenn du gleich oder unter deinem Zinssatz würfelst, dann ist das, worin investiert wurde, gescheitert und du hast all dein investiertes Geld verloren. Wenn du höher als der Zinssatz würfelst, dann bekommst du dein Geld zurück, zuzüglich der vereinbarten Zinsen.

Verstecken: Alle Charaktere können sich dafür entscheiden, ihre Beute zu verstecken. Dies ist eine riskante Strategie, denn sie bedeutet, dass du dein Geld entweder irgendwo in deinen Sachen oder deiner Matratze verbirgst oder es irgendwo vergräbst. Verstecktes Geld wirft nie irgendwelche Zinsen ab. Spieler können verstecktes Geld vor Beginn eines neuen Abenteuers zurückholen, ohne dafür eine Unternehmung aufwenden zu müssen. Wirf dabei 1W100. Wenn du 10 oder weniger würfelst, dann wurde dein Versteck entdeckt und du hast all dein Geld verloren; anderenfalls erhältst du dein verstecktes Geld.

Wenn du dein Geld erfolgreich zurückgeholt hast, dann steht es dir zu Beginn des nächsten Abenteuers zur Verfügung, zusätzlich zu dem, was du mit einer *Einnahmen*-Unternehmung erhalten hast.

Beispiel: *Gerhard und Uli haben sich im tapferen Kampf gegen eine Grünhaut-Horde (und durch schamloses Plündern der Leichen) jeder 10 GK verdient. Der stets hochmütige Gerhard entscheidet sich, sein Geld beim angesehenen Bankhaus* Krumm, Geizer & Schrägmann *anzulegen. Der SL wirft 1W10 und es fällt eine 6. Gerhard wird 6% Zinsen auf seine Anlage bekommen (bei 10 GK wären das 12 S, siehe Seite 288), und die Investition geht verloren, falls er beim Abheben mit einem W100 eine 6 oder weniger wirft.*

Uli hingegen ist durch und durch ein Zocker. Er vergräbt sein Geld nahe am ersten Wegweiser auf der Übersreik-Straße. Er muss, anders als Gerhard, keine weitere Unternehmung verwenden, um seine Beute zurückzuerhalten, würfelt aber tragischerweise eine 07, als er das Gold wieder bergen will, womit er beim Wegweiser nichts als ein frisch aufgescharrtes Loch und ein aufgebrochenes Kistchen vorfindet.

Beschaffung

Du willst also eine von Von Meinkopts legendären Bündelpistolen besitzen? Oder einen maßgefertigten Schaller, dessen Helmschmuck deine epischen Siege feiert? Die *Beschaffungs*-Unternehmung erlaubt es dir, ungewöhnliche oder hochspezialisierte Gegenstände zu erwerben, die man nicht einfach so in den Regalen der Geschäfte im Imperium findet. Sie ermöglicht es dir zudem, die Schöpfung einzigartiger Gegenstände zu arrangieren. Natürlich brauchen derartige Dinge Zeit …

Wenn du nach einem Gegenstand mit der Verfügbarkeit *Exotisch* suchst und jemanden kennst, der ihn entweder herstellen oder beschaffen kann, dann kannst du eine *Beschaffungs*-Unternehmung wählen, das nötige Geld bezahlen und deine Bestellung aufgeben. Der Gegenstand wird dann nach dem nächsten Abenteuer am entsprechenden Ort auf dich warten. Ein Charakter kann mit einer solchen Unternehmung immer nur einen einzigen *exotischen* Gegenstand beschaffen. Weitere Gegenstände erfordern weitere Unternehmungen. Wenn du keine Quelle für den fraglichen Gegenstand kennst, dann musst du zunächst mit einer Unternehmung einen *Experten konsultieren* und herausfinden, wer ihn beschaffen kann.

Besonderes Lernen

Es ist eine Sache, sich eine Fähigkeit anzueignen, die man mit genug Geduld einüben kann, doch etwas völlig anderes, etwas zu lernen, für das man nicht die Anlage oder Begabung mitbringt. Diese Unternehmung erlaubt dir den Versuch, ein Talent zu erlernen, das nicht Teil deiner Karriere ist. Es gibt keine Garantie dafür, dass dies gelingen wird, was bedeutet, dass es eine gewisse Chance gibt, dass du beim Versuch, dieses Talent zu erwerben, scheiterst und EP und Geld für nichts ausgegeben hast.

Du kannst nur dann ein Talent erlernen, wenn du einen geeigneten Tutor dafür hast. In den meisten großen Städten sollte dies kein Problem sein, doch wenn das Talent eher obskur ist oder die nächste Stadt ein Stück entfernt liegt, dann wird der SL verlangen, dass du zunächst eine *Experten-konsultieren*-Unternehmung durchführen musst.

Sobald du einen Tutor gefunden hast, musst du ihn dafür bezahlen, dich zu trainieren, was dich 2W10 Schillinge pro 100 EP kostet, die der Erwerb des Talentes erfordert. Wenn du beides bezahlt hast, führst du einen **schweren (-20) Wurf** für den Spielwert oder die Fähigkeit aus, die für das Talent am wichtigsten ist, nach Entscheidung des SL. Wenn der Wurf gelingt, erhältst du das Talent. Falls es misslingt, hat es diesmal zwar nicht geklappt, doch du kannst es mit einer künftigen Unternehmung erneut versuchen und erhältst dabei für jeden zuvor gescheiterten Versuch +10 auf den Wurf.

Einnahmen

Die *Einnahmen*-Unternehmung deckt viele Weisen ab, auf die du zwischen deinen Abenteuern Geld verdienen kannst. Bei den meisten wird es so sein, dass sie in ihrer offensichtlichen Profession tätig sind – Kopfgeldjäger jagen Kopfgeldern hinterher, Flusswächter bewachen Flüsse und Trollslayer töten Trolle –, während andere sich auf lukrative Fähigkeiten und Möglichkeiten verlassen. Wohlhabende Charaktere wie Adelige und Kaufleute können schon dadurch Geld bekommen, dass sie Bezüge aus dem Familienvermögen erhalten oder sich Gewinne aus laufenden Geschäften auszahlen lassen. Gesetzlose haben ebenfalls ihre Wege, an Geld zu kommen, doch hier fragt man besser nicht nach den Details.

Du solltest kurz erzählerisch zusammenfassen, wie dein Charakter zu Geld kommt. Dabei geht es mehr um Spaß und Atmosphäre als um echte Konsequenzen, obwohl manch ein SL dabei finstere Ideen für künftige Abenteuer und Verwicklungen sammeln mag, abhängig von dem, was du beschreibst. Dann erhältst du das Geld, das dir am Beginn des nächsten Abenteuers zur Verfügung steht, wobei die Summe gemäß deinem Status ermittelt wird (siehe Seite 51). Bestimmte Resultate aus der **Tabelle für Ereignisse** auf Seite 193 können die *Einnahmen* direkt beeinflussen. Das Geld aus einer *Einnahmen*-Unternehmung erhältst du, nachdem das Geld aus dem letzten Abenteuer weg ist (siehe *Geld durchbringen*).

Zusätzlich zu dem Geld zur späteren Verwendung, geht es bei dieser Unternehmung auch darum, in seinem Geschäft aktiv zu bleiben, was für Charaktere in der dritten und vierten Karrierestufe notwendig ist, um ihren Status aufrecht zu erhalten. Mehr dazu erfährst du unter *Mit großer Macht …* auf Seite 195.

Erfinden

Eine *Erfinden*-Unternehmung erlaubt es dir, neue Ausrüstung zu ersinnen. Dies erfolgt in zwei Schritten: Planung und Bau. Zur Planung musst du dir zunächst überlegen, welche Ausrüstungsgegenstände du im Zuge deiner Erfindung zu kombinieren gedenkst. Zum Beispiel wurden Pistolen mit anderen Pistolen kombiniert, um die Bündelpistole zu erfinden, und Tauben wurden mit Bomben kombiniert, um Taubenbomben zu erfinden. Lass deinem Vorstellungsvermögen freien Lauf. Nachdem du einen Plan hast, ist es an der Zeit einen Entwurf zu zeichnen, was pro Versuch 1 Unternehmung erfordert. Führe einen ***Beruf-(Technicus)*-Wurf** durch, bei dem die Schwierigkeit davon abhängt, als wie bizarr und befremdlich die gewünschte Kombination von deinem SL eingeschätzt wird. Wenn der Wurf gelingt, bist du bereit für den Bau. Jeder erreichte EG bedeutet später +1 EG beim Bau, denn je besser der Plan, desto leichter ist er umzusetzen.

Der Bau der Erfindung erfolgt entweder mittels einer *Beschaffungs*-Unternehmung oder einer *Herstellen*-Unternehmung. *Herstellen* ist es dann, wenn du das Objekt selbst herstellst. In diesem Fall musst du die entsprechenden Fähigkeiten haben, um mit allen kombinierten Elementen umgehen zu können. Wenn du also Tauben und Bomben kombinieren willst, dann würdest du *Abrichten (Taube)* und *Beruf (Sprengmeister)* benötigen. Die Schwierigkeit des *Herstellens* ist immer **sehr schwer (-30)** und die EG werden normal ermittelt. Die Rohstoffe kosten das Doppelte des addierten Preises der Komponenten und haben eine Verfügbarkeit, die der der seltensten Komponente entspricht. Wenn du den Bau mit einer *Beschaffungs*-Unternehmung angehst, dann wirst du fast immer zuerst mittels einer *Experten-konsultieren*-Unternehmung jemanden mit den erforderlichen Fähigkeiten finden müssen. Wenn dies geschehen ist, wird die *Beschaffungs*-Unternehmung normal durchgeführt; sie kostet das Sechsfache des addierten Preises der Komponenten. Die genauen Regeln für deine Erfindung muss der SL absegnen oder selbst festlegen.

Experten konsultieren

In der Alten Welt gibt es viel altes und arkanes Wissen, doch dieses steht nicht frei zur Verfügung. Wenn du irgendein obskures oder arkanes Wissen erwerben möchtest, dann musst du zunächst einen Experten dafür finden. Du kannst die Unternehmung *Experten konsultieren* nutzen, um andere Unternehmungen möglich zu machen (zum Beispiel *Beschaffung*, *Unterweisung* oder *Besonderes Lernen*) oder um irgendeine spezielle Information zu erlangen.

Die Unternehmung hat zwei Stufen; zunächst musst du einen Experten finden, ehe du ihn dann konsultieren kannst.

Zunächst gilt es, einen örtlichen Experten zu finden (dieser Schritt kann mit Erlaubnis des SL ausgelassen werden, wenn du bereits einen entsprechenden Experten gefunden hast, zum Beispiel während eines Abenteuers). Führe einen **herausfordernden (+0) *Klatsch*-Wurf** durch, wobei die Schwierigkeit des Wurfes auch eine andere sein kann (je nach Größe des Ortes). Wenn der Wurf gelungen ist, hast du einen Experten gefunden. Ist er misslungen, bist du einfach nur an den geraten, der an diesem Ort am lautesten für sich in Anspruch nimmt, in dieser Sache kundig zu sein, und es steht dem SL frei, den Wert und die Genauigkeit der gefundenen Information ein wenig anzupassen. Selbstverständlich kannst du dich weigern, dich mit einer derart fragwürdigen Quelle zu befassen, doch du weißt nie, ob du da nicht doch den einen Diamanten im Kohlenhaufen gefunden hast. Manchmal sind SL nämlich tatsächlich großzügig.

Sobald der Experte ausgemacht ist, musst du ihn davon überzeugen mit dir zu reden. Abhängig von dem, was du zu wissen wünschst, können dazu nicht mehr als ein gelungener **Charme-Wurf** oder eine angemessene Spende an den örtlichen Tempel der Verena erforderlich sein. In extremeren Fällen wird man dich vielleicht zu einem oder mehreren *Gefallen* nötigen (siehe *Tu mir einen Gefallen …*), die dann entweder während späterer Abenteuer eingefordert werden oder später durch das Opfern weiterer Unternehmungen „abgearbeitet" werden. Wie groß der Gefallen ist, hängt von der Komplexität und der Gefährlichkeit der Information ab, die du suchst, nach Wahl des SL.

Die genaue Art der Information hängt vom konsultierten Experten und dem gesuchten Wissen ab. Akademiker kennen die Hintergründe und die Geschichte des Themas, mit dem sie vertraut sind; Magister der Magischen Orden verstehen das Wesen der Magie und kennen viele

TU MIR EINEN GEFALLEN ...

Ein *Gefallen* ist eine zukünftige Bürde, die du dir zum Ausgleich für Hilfe in der Gegenwart auferlegst. In der Alten Welt gilt das gegebene Wort sehr viel und es zu brechen kann ernste soziale Auswirkungen haben. Niemand traut Eidbrechern, was bedeutet, dass dein Status um 1 sinkt (siehe Seite 49). Mächtige und gefährliche Leute neigen dazu, es sehr schlecht aufzunehmen, wenn ihnen jemand einen *Gefallen* verweigert, weshalb dies blutige Konsequenzen haben kann.

Die Mächtigen finden es meist deutlich nützlicher, verschiedene Individuen zu haben, die ihnen *Gefallen* schulden, statt für ihre Hilfe einfach nur Geld zu erhalten. Zudem wird Derartiges auch gern als Investition gesehen: Du hilfst heute einem Studenten und irgendwann schuldet dir ein erfolgreicher Advokat einen Gefallen. Gefallen werden regional oder in anderen Ständen manchmal auch „Gunst", „Dienst" oder „Schuld" genannt, doch im Grunde ist all dies das Gleiche.

Gefallen gibt es in drei Stufen. *Klein*, *Groß* und *Erheblich*. Unabhängig von der Stufe des Gefallens wird die Person, die ihn einfordert, dabei die Möglichkeiten und Grenzen desjenigen beachten, der ihn ihm schuldet. Es bringt zum Beispiel nichts, eine Priesterin der Shallya zur Ermordung eines konkurrierenden Kaufmannes aufzufordern, selbst wenn sie dir einen *Erheblichen Gefallen* schuldet. Von solchen Extremen abgesehen, bringen die *Gefallen*, die NSC einfordern, den moralischen Kompass jedoch nicht selten unter einen gewissen Druck.

- Ein ***Kleiner Gefallen*** ist meist eine Tat, die sich sofort oder in wenigen Stunden erledigen lässt. Vielleicht musst du in einer shallyanischen Armenküche helfen oder für jemanden ein gutes Wort einlegen. Mit der Erlaubnis des SL kannst du eine Unternehmung opfern, um den *Gefallen* zu begleichen.
- Ein ***Großer Gefallen*** ist eine zeitaufwendige oder riskante Unternehmung. Er könnte mehrere Wochen in Anspruch nehmen und eine Reise erfordern. Vielleicht musst du als Köder für eine Bande Straßenräuber herhalten, die Gilden der Stauer und der Lastenträger davon abhalten, eine Gildenfehde eskalieren zu lassen, oder ein wichtiges Paket in eine andere Stadt bringen. Mit Erlaubnis des SL kannst du zwei oder mehr Unternehmungen dafür aufwenden, diesen *Gefallen* zu begleichen.
- Ein ***Erheblicher Gefallen*** ist etwas sehr Seltenes, und ihn zu begleichen erfordert meist den Einsatz von Leib und Leben. Es kann monatelanges Reisen und ein hohes Maß an Gewalt erforderlich sein. Vielleicht wirst du dazu aufgefordert, einen gegnerischen Paten zu eliminieren, es geht um das Ausheben eines Goblin-Lagers oder Ermittlungen inmitten von städtischen Unruhen. *Erhebliche Gefallen* lassen sich nicht mit Unternehmungen abbezahlen, sie werden eigene Abenteuer im Rollenspiel.

mysteriöse Objekte, insbesondere mit Bezug auf ihren eigenen Orden; Hofapotheker können selbst seltenste Gifte identifizieren; ein Gelehrter eines Verena-Ordens wird Detailinformationen zu vielen historischen Ereignissen haben. Kurz gesagt wird der Hintergrund des Experten deutlich beeinflussen, wie das Wissen des Weges kommt und wie sehr es durch Vorurteile eingefärbt ist.

Zusätzlich zu der spezifischen Information, die der SL dem Spieler zukommen lässt, verschafft dir eine gelungene *Experte-konsultieren*-Unternehmung, bei der es um Wissen geht (und nicht darum, eine andere Unternehmung zu ermöglichen) einen Experten-Wiederholungswurf (den du auf deinem Charakterbogen vermerken kannst). Dieser Wiederholungswurf darf einzig bei einem Wurf verwendet werden, bei dem es genau um den fraglichen Wissensbereich geht, und er muss vor dem Ende des nächsten Abenteuers verbraucht sein, sonst verfällt er.

Herstellen

Statt Läden und Werkstätten zu durchstreifen, um jemand anderen zu finden, der die Arbeit für dich erledigt, kannst du auch deine eigenen Ausrüstungsgegenstände herstellen. *Herstellen* erlaubt dir die Fertigung von jedem Ausrüstungsstück, das du in **Kapitel 11: Einkaufsführer** findest, sofern du die entsprechende *Berufs*-Fähigkeit besitzt und dir der SL die Fertigung erlaubt. Dazu benötigst du das passende Handwerkszeug, Rohmaterialien und Zugang zu einer geeigneten Werkstatt. Üblicherweise kosten die nötigen Rohstoffe ein Viertel dessen, was das fertige Produkt kosten würde, und du musst sie erworben haben, ehe das eigentliche *Herstellen* beginnt (wobei der SL die Verfügbarkeit festlegt). Der SL kann auch entscheiden, dass die Rohmaterialien günstiger oder teurer sind, abhängig von dem, was du herstellen möchtest und der Art der erforderlichen Rohmaterialien.

BESONDERE GEGENSTÄNDE

Mit Erlaubnis des SL können Charaktere auch zwei (oder mehr) *Herstellen*-Unternehmungen aufwenden, um ganz besonders unübliche Gegenstände herzustellen. Das könnten persönliche Ausrüstungsgegenstände von der Technicusakademie sein, ein besonders gefährliches Gift oder ein magisch verzaubertes Objekt. Die Preise solcher Objekte rangieren üblicherweise zwischen „sehr hoch" und „den Atem verschlagend", könnten auch einen Gefallen oder zwei erfordern (siehe *Tu mir einen Gefallen ...*) oder sogar ein Abenteuer zur Beschaffung der Rohstoffe nötig machen.

Um den Gegenstand herzustellen ist ein **Erweiterter *Berufs*-Wurf** nötig, wobei die Schwierigkeit vom SL festgelegt wird und als grober Richtwert von der Verfügbarkeit des Gegenstandes abhängt.

Verfügbarkeit	Schwierigkeit
Verbreitet	durchschnittlich (+20)
Knapp	herausfordernd (+0)
Selten	schwierig (–10)
Exotisch	sehr schwer (–30)

Die Anzahl der EG, die erforderlich ist, um den Wurf abzuschließen, wird ebenfalls vom SL festgelegt, wobei er die gelisteten Preise in **Kapitel 11: Einkaufsführer** als Referenz verwendet.

Die Zahl der erforderlichen EG wird weiterhin gemäß den Qualitäten und Makeln modifiziert, die der Gegenstand besitzen soll. Jeder Makel halbiert die Zahl der erforderlichen EG und jede Qualität fügt +5 EG hinzu (nach dem Halbieren für die Makel).

Jede Unternehmung, die du auf das *Herstellen* verwendest, erlaubt dir einen Wurf bei deinem Erweiterten Wurf. Unvollendete Arbeiten können dort aufbewahrt werden, wo du normalerweise unterkommst oder von dir im Gepäck mit ins Abenteuer genommen werden, sollte dies möglich sein.

Listenpreis	EG
Messing	5
Silber	10
Gold	15+

Karriere wechseln

In einer Gesellschaft, die so hierarchisch ist wie die des Imperiums, kann das Wechseln der Karriere viel Geschick und Hartnäckigkeit erfordern. Die Zeit zu haben, die richtigen Verbindungen zu knüpfen und zu lernen, was von dir erwartet wird, kann dabei sehr helfen. Wenn der SL zustimmt und du deine gegenwärtige Karriere abgeschlossen hast, kannst du umsonst in jede Karrierestufe wechseln, die zur Geschichte deines Charakters passt. Wenn du deine gegenwärtige Karriere noch nicht abgeschlossen hast, kostet der Wechsel 100 EP. Die auf diese Unternehmung verwendete Zeit repräsentiert das Knüpfen der erforderlichen Kontakte, die nötigen Bestechungen, den Erwerb von Erlaubnisschreiben und Lizenzen, Bekanntmachungen und ähnliche Aktivitäten.

Tier abrichten

Du verbringst Zeit damit, eines deiner Tiere auszubilden. Führe einen **durchschnittlichen (+20) *Abrichten*-Wurf** durch. Wenn du Erfolg hast, dann darfst du deinem Tier eine Fähigkeit der Kreaturen-Eigenschaft *Ausgebildet* (siehe Seite 338) hinzufügen.

Unterweisung

Die Unternehmung Unterweisung erlaubt es dir, eine einzelne Fähigkeit oder einen einzelnen Spielwert außerhalb deiner Karriere zu steigern, so als wären sie Teil deiner Karriere. Zusätzlich zu den normalen EP-Kosten musst du auch noch den Tutor entlohnen. Die Unterweisung in Grundfähigkeiten und Spielwerten kosten EP+1W10 Groschen, wobei EP der Anzahl der EP entspricht, die die Steigerung kostet. Die Unterweisung in einer Ausbaufähigkeit kostet das Doppelte. Mehr zu Steigerungen erfährst du auf Seite 43.

Es sollte möglich sein, für die meisten Fähigkeiten einen Tutor zu finden, zumindest, wenn man sich in einer Metropole wie Altdorf aufhält. Doch einige eher ungewöhnliche Fähigkeiten mögen dennoch die Suche nach einem Lehrer erfordern, mutmaßlich mittels der Unternehmung Experten konsultieren. Professionelle Diebe, die dir das Schlösser öffnen beibringen könnten, inserieren üblicherweise nicht in den öffentlichen Aushängen. Andere Fähigkeiten, besonders *Wissen*-Fähigkeiten, erfordern Institutionen der Gelehrsamkeit, wobei so manches Wissen im Imperium schlicht verboten ist. Einen Tutor zu finden, der in der Lage (und willens) ist, dich in verbotenem Wissen zu unterweisen – zum Beispiel in allem, was mit den Mächten der Verderbnis oder Nekromantie zu tun hat –, kann reichlich gefährlich sein und vielleicht sogar ein Abenteuer erfordern. Solche Lehrer lassen sich auch nicht unbedingt mit ein paar Münzen abspeisen, sondern werden eher einen *Erheblichen Gefallen* verlangen (**siehe *Tu mir einen Gefallen …***).

Klassen-Unternehmungen

Klassen-Unternehmungen haben die Tendenz, einfacher zu sein als die Allgemeinen Unternehmungen und passen ganz besonders zu den Charakteren bestimmter Klassen. Jeder Charakter kann jede Klassen-Unternehmung durchführen, doch wenn er nicht zu den unter der Bezeichnung aufgeführten Klassen gehört, dann sind alle notwendigen Würfe eine Stufe schwerer, also zum Beispiel schwer (-20) statt schwierig (-10).

Aufwiegeln

Bürger, Landvolk

Wenn du die örtliche Bevölkerung nutzbringend aufstacheln möchtest, dann führe eine *Aufwiegeln*-Unternehmung durch. Du sprichst dann mit örtlichen Meinungsführern, organisierst Treffen und bringst dich so bei diesen ein, dass du den Gesprächsverlauf lenken und hintergründig die Wut auf bestimmte Gruppen oder Institutionen aufstacheln kannst. Dies erfordert jedoch Zeit, weshalb *Aufwiegeln* immer zwei Unternehmungen erfordert (und zudem als *Einnahmen*-Unternehmung gilt, wenn du die Karriere Agitator hast).

Um diese Unternehmung durchzuführen, musst du zunächst einen **durchschnittlichen (+20)** ***Klatsch*-Wurf** bestehen, um die örtlichen Meinungsführer und Multiplikatoren auszumachen. Wenn der Wurf gelang, führst du danach einen ***Charme*-Wurf** durch, dessen Schwierigkeit davon abhängt, wie unpopulär das Ziel ist. Den Zorn auf ein vor Ort verhasstes Adelshaus zu schüren wird **leicht (+40)** sein, doch die Leute gegen die gute Arbeit eines örtlichen Hospizes der Shallyanerinnen aufzubringen ist **schwer (-20)**. Wenn dir einer dieser Würfe misslingt, scheitert die Unternehmung.

Wenn die Würfe gelingen, dann wird es dir deutlich leichter fallen, den Zorn der Massen auf dein auserkorenes Ziel zu lenken. Während des nächsten Abenteuers kannst du mit einem ***Charme*-Wurf** versuchen, eine aufgewiegelte Menschenmenge auf das Ziel zu hetzen, wobei der SL die Schwierigkeit gemäß der Frage festsetzt, wie gut die Menschenmenge organisiert wurde.

Gelingt der Wurf, bedeutet das, dass du genug wütende Städter oder Dörfler zusammenbekommst, um das Ziel anzugehen, Beleidigungen zu brüllen, Gerechtigkeit zu verlangen, faules Gemüse zu werfen und ziemlich gute Ablenkung zu liefern. Ein Beeindruckender Erfolg (+4 bis +5) oder ein Verblüffender Erfolg (+6 und mehr) führen zu Menschenmengen, die unbedingt Blut sehen wollen und vielleicht sogar Häuser anzünden!

Misslingen bedeutet, dass den Leuten nicht der Sinn nach Ärger steht; mit negativen EG zu scheitern mag sogar dazu führen, dass das Ziel oder deren Sympathisanten von deinen Taten Wind bekommen …

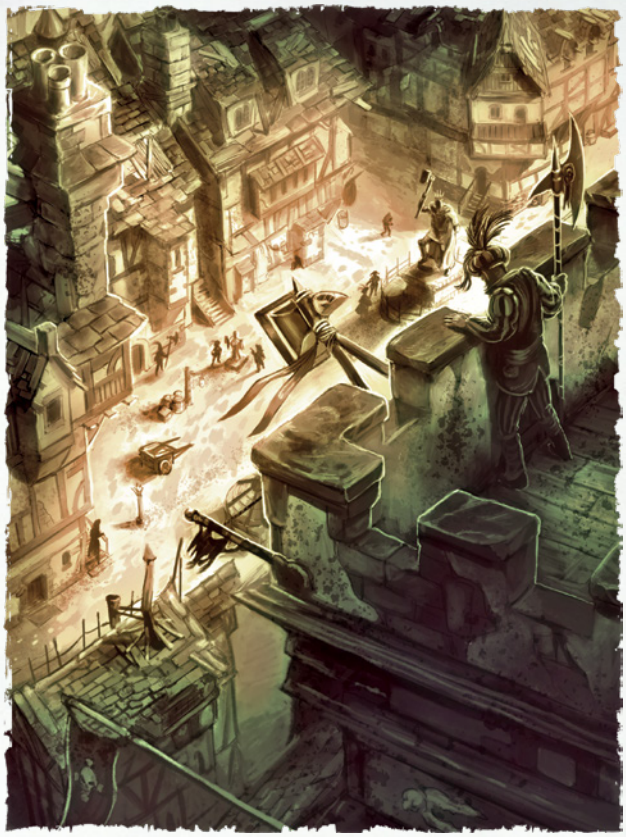
Sobald du das Ohr der Massen hast (also bei dieser Unternehmung erfolgreich warst), kannst du versuchen, die Menge während des Abenteuers auch noch gegen ein weiteres Ziel zu führen, wobei dies schwieriger wird und die Schwierigkeit des erneuten ***Charme*-Wurfes** zwei Stufen höher ist.

Ausbaldowern

Gesetzlose

Du nutzt diese Unternehmung, um ein potentielles Ziel zu beobachten und ein paar Vorteile bei deinen nächsten kriminellen Aktivitäten zu erhalten. Ein Scharlatan könnte einen Kaufmann beobachten, um ihn bei einem künftigen Betrug besser imitieren zu können, während sich ein Grabräuber vielleicht bei einem Tempel des Morr herumdrückt, um ein Gefühl für den Tagesablauf der Priester zu bekommen und um sich bei Nacht auf ihrem Morrsgarten orientieren zu können.

Führe einen **herausfordernden (+0)** ***Wahrnehmungs*-Wurf** durch, wobei der SL die Schwierigkeit gemäß den Gegebenheiten und der Vorsicht des Zieles modifizieren kann. Wenn der Wurf gelingt, darfst du während des nächsten Abenteuers bei einem einzelnen Wurf mit Bezug zu deinen Beobachtungen die Würfel vertauschen. Notiere dies auf deinem Charakterbogen. Du kannst diese Unternehmung mehrfach durchführen, wenn du willst. Des Weiteren sollte der SL dir auch noch Informationen (oder Desinformationen!) zukommen lassen, abhängig von deinen erzielten EG.



Kampfübungen

Freisassen, Krieger

Kämpfer, die dem Feld zu lange fernbleiben, können ihre Routine im Kampf verlieren. Immer wieder hart zu trainieren wirkt dem nicht nur entgegen, sondern sorgt auch für mehr Finesse, wenn es wieder an der Zeit ist zu kämpfen. Wenn du diese Unternehmung durchführst, dann verbringst du deine Tage mit Übungen mit den dir bekannten Waffen und Techniken, was für mehr Kampfroutine sorgt, wenn es dann wieder ernst wird.

Nachdem du diese Unternehmung durchgeführt hast, führst du einen **herausfordernden (+0) Wurf** auf eine *Nahkampf-* oder *Fernkampf*-Fähigkeit aus. Wenn der Wurf gelingt, darfst du während des nächsten Abenteuers bei einem einzelnen Wurf für die fragliche Fähigkeit die Würfel vertauschen. Notiere dies auf deinem Charakterbogen. Du kannst diese Unternehmung mehrfach durchführen, wenn du willst.

Neueste Nachrichten

Flussvolk, Freisassen

Diese Unternehmung erlaubt es dir, das Neueste aus Nah und Fern zu erfahren. Führe einen **herausfordernden (+0)** ***Klatsch*-Wurf** durch. Wenn er gelingt, erfährst du ein interessantes Gerücht; jeder EG fügt ein weiteres Gerücht hinzu, wobei diese möglicherweise schon Bezug zum nächsten Abenteuer haben. Wenn du so richtig danebengewürfelt hast (ab einem Beeindruckenden Scheitern), dann erfährst du etwas Falsches, von dessen Richtigkeit du jedoch überzeugt bist; um dies möglich zu machen, würfelt der SL verdeckt für dich.

Recherche

Akademiker

Diese Unternehmung erlaubt es dir, genaueres Wissen bezüglich einer spezifischen Sache zu erhalten, sei es der Schauplatz einer Schlacht, ein berühmtes historisches Ereignis oder ein Individuum. Der Charakter muss Zugang zu einem geeigneten Ort des Wissens haben, zum Beispiel den Annalen einer Zwergenfeste, den Aufzeichnungen einer Gilde oder einem Tempel der Verena.

Führe einen **durchschnittlichen (+20)** ***Wissen*-Wurf** durch, und zwar für die *Wissen*-Spezialisierung für das Thema, um das es geht. Wenn du nicht über die korrekte *Wissen*-Spezialisierung verfügst, aber *Lesen & Schreiben* kannst, kannst du dennoch versuchen, etwas zu erfahren, doch dies erfordert einen **schwierigen (-10) Intelligenz-Wurf**. Wenn der Wurf gelingt, erfährst du eine interessante, nützliche oder verborgene Information über das Thema; jeder EG fügt eine weitere relevante Information hinzu. Wenn es dramatisch schiefgeht (mit einem Beeindruckenden oder Verblüffenden Scheitern), dann erfährst du etwas Falsches, von dessen Richtigkeit du jedoch überzeugt bist; um dies möglich zu machen, würfelt der SL verdeckt für dich.

Reputation

Akademiker, Bürger, Höflinge

Geld macht Freunde, sagt man. Wenn dir daran gelegen ist, deinen Einfluss zu erweitern und deinen Status zu verbessern, dann wäre es vielleicht ganz gut, ein wenig Geld unter die Leute zu bringen. Jede Verbesserung deiner Reputation wird verblassen, sobald die Münzen nicht länger fließen, also sollte man deren Effekt ausnutzen, solange er anhält.

Charaktere können Geld dafür ausgeben, ihren Status für die Dauer des nächsten Abenteuers um +1 zu verbessern. Danach ist der Effekt wieder vorbei. Dies kostet dich das Maximum dessen, was du an *Geld verdienen* kannst (siehe Seite 51); solltest du also normalerweise 4W10 Groschen verdienen, dann kostet dich diese Unternehmung 40 *G und* zudem ein **herausfordernden (+0) Wurf** für deine Karriere-Fähigkeit. Gelingt der Wurf, erhöht sich dein Ansehen um +1. Wenn du einen Verblüffenden Erfolg (+6) erzielst, erhöht es sich um +2. Wenn der Wurf misslingt, hast du einfach nur dein Geld verschwendet. Wenn du ein Verblüffendes Scheitern (-6) erzielst, dann sind deine gar zu offensichtlichen Bemühungen so negativ aufgefallen, dass dein Ansehen für die gesamte Dauer des nächsten Abenteuers um -1 sinkt (bis auf ein Minimum von 0).

RELIGION UND GLAUBE

Hinweise auf die Religionen findet man überall in der Alten Welt, von den prachtvollen Tempeln in den Metropolen bis zu bescheidenen Schreinen am Wegesrand und kleinen Hausaltären. Die Bewohner der Alten Welt geben ihr Bestes, um bezüglich der Götter auf der richtigen Seite zu bleiben.

Hochrangige Kleriker sind reich und mächtig. An Einfluss und Prestige stehen sie dem Hochadel in nichts nach. Am anderen Ende der Skala versehen kleine Dorfpriester ihren Dienst, kümmern sich um die spirituellen Bedürfnisse ihrer ländlichen Gemeinden, predigen den Gläubigen und flehen ihre erwählte Gottheit an, über die Gemeinde zu wachen. Einige der Religionen unterhalten zudem Templerorden. Diese aus Priesterrittern bestehenden Privatarmeen sind nur ihrem religiösen Oberhaupt Rechenschaft schuldig, nicht den Adeligen und auch keinem Kurfürsten, was mitunter zu starken politischen Spannungen führen kann.

DIE GÖTTER

Die Bewohner der Alten Welt kennen viele Götter. Einige werden in der ganzen Alten Welt verehrt, anderen huldigt man nur in einem Land und wieder andere werden nur regional oder sogar nur in einer einzigen Stadt angebetet.

Götter des Imperiums

Im Imperium lässt sich das Pantheon in drei grobe Kategorien aufteilen: die Alten Götter, die Klassischen Götter und die Regionalen Götter. Außerhalb dieser Kategorien steht Sigmar, der erste Imperator, der heute Schutzgott des ganzen Imperiums ist.

Die Alten Götter

Unter den Alten Göttern versteht man jenes Pantheon von Göttern, das schon verehrt wurde, als das Imperium noch von einem einzigen Wald bedeckt war, in dem Barbarenstämme umherwanderten. Viele der Alten Götter waren Schutzpatrone eines dieser Stämme und werden bis zum heutigen Tag mit jener Region in Verbindung gebracht, die damals die Jagdgründe dieses vorzeitlichen Stammes waren. Viele halten die Alten Götter für die waren Götter des Imperiums und die Klassischen Götter für neumodisch, auch wenn dies kaum jemand laut ausspricht.

Im Laufe der Zeit stiegen fünf der Alten Götter zu allgemeiner Bekanntheit auf und werden vom einen Ende des Imperiums bis zum anderen verehrt: Ulric, Taal, Rhya, Manann und Morr, die die grundsätzlichen Konzepte des Krieges, der Natur, der Fruchtbarkeit, des Meeres und des Todes verkörpern.

Die Klassischen Götter

Die Klassischen Götter hielten von südlichen Ländern her durch Handel und diplomatische Kontakte Einzug, aus Tilea, Estalia und den Grenzgrafschaften. Heute werden sie vor allem in den kosmopolitischeren Städten verehrt und nicht wenige Adelige und Bürger halten ihre Verehrung für etwas feiner und kultivierter als die Verehrung der Alten Götter, auch wenn es kaum jemand wagen würde, eine solche Behauptung laut zu äußern.

Die verbreitetsten Kulte der Klassischen Götter sind die der Verena, der Myrmidia, der Shallya und des Ranald, der Schutzgötter der Weisheit, der Strategie, der Gnade und der Gaunereien. Zu ihnen gehört eigentlich auch noch Khaine, der Gott der Mörder, dessen Kult jedoch an den meisten Orten gesetzlos und verboten ist.

Die Lokalen Götter

Das Imperium kennt viele weitere Götter, Schutzpatrone von Provinzen, Städten, Wäldern, Seen, Flüssen, Handwerkern und so weiter. Sie bilden lokale Pantheons, die auf örtlichen Legenden und Mythen beruhen. Die Lokalen Götter haben kleine Kulte, die sich ihnen widmen, aber selten überregionalen Einfluss haben. Allerdings gibt es auch hier Ausnahmen; mit Handrich, dem Gott des Handels, hat sich einer der Regionalen Götter hoch über Seinesgleichen erhoben, denn seine Verehrung und sein Einfluss sind mit den aufstrebenden Kaufmanns-Familien des Imperiums deutlich gewachsen.

Sigmar

Sigmar gründete das Imperium vor über zweitausend Jahren und es gibt zahllose Legenden über all die übermächtigen Feinde und all die unmöglichen Herausforderungen, die er bezwang. Er herrschte fünfzig Jahre lang, ehe er abdankte und gen Osten wanderte, um seinen magischen Kriegshammer *Ghal Maraz* zurück zu dessen Schöpfern zu bringen, seinen alten Verbündeten, den Zwergen. Er ward nie wieder gesehen. Nicht lange danach verkündeten Orakel und Propheten, dass Sigmar zum Gott aufgestiegen sei, von Ulric erhoben und mit dem Segen des ganzen Pantheons der alten und der neuen Götter.

Heute, viele Jahrhunderte danach, ist der Kult des Sigmar, des Schutzgottes des Imperiums, zu solcher Macht gewachsen, dass dessen Oberhaupt, der Großtheogonist, von manchen für mächtiger gehalten wird als der Imperator selbst.

Andere Pantheons

Die unterschiedlichen Länder und Völker der Alten Welt haben alle ihre eigenen Götter. Einige sind nach Ansicht der Theologen nur Aspekte anderer Gottheiten, die unter einem anderen Namen verehrt werden. Andere werden einzig von bestimmten Völkern verehrt, darunter Grungni, der Ahnengott des Bergbaus und des zwergischen Stolzes, Isha, eine Göttin der Fruchtbarkeit und der Natur, die als die Mutter aller Elfen gesehen wird, und Esmeralda, die Halbling-Göttin des Herdes, des Heimes und der Familie.

GÖTTER DES REIKLANDES

Wie alle Provinzen hat auch das Reikland eine ganze Fülle Lokaler Götter, von denen einige kleine aber dennoch fest etablierte Kulte haben. Folgend einige Beispiele dafür:

Gott	Bereich	Gläubige	Opfergaben	Anmerkungen
Bögenauer	Fluss Bögen	Bootsleute, Kaufleute und Bögenhafener	Münzen, Schilfgarben, Kieselsteine	Ein einzelner Tempel in Bögenhafen ohne ständige Priester; Schreine entlang des Flusses
Borchbach	Rhetorik	Agitatoren, Politiker, Advokaten	Geschriebene Reden, Eicheln, Federkiele	In Altdorf finden sich zwei Tempel und einige Schreine des Borchbach.
Clio	Geschichte	Gelehrte	Alte Artefakte, Pfirsiche, Schnitzarbeiten	An die Universität von Altdorf ist ein großer Tempel der Klassischen Göttin Clio angeschlossen.
Dyrath	Frauen	Frauen	Früchte, Honig, Monatsblut	Dyrath hat keine Tempel; stattdessen gibt es einen geheimen Kult, der sich über die Dörfer und Gehöfte der Hagerberge verteilt.
Großvater Reik	Fluss Reik	Kaufleute, Kahnführer, Fischer	Bier, Aale, Silber	Es gibt den ganzen Reik entlang Schreine, jedoch keinen formellen Kult.
Katya	Entwaffnende Schönheit	Kuppler, Liebende, Einsame	Münzen, Juwelen, Kleidung	In den Städten des Vorberglandes fungieren Tempel der Katya auch als Bordelle.

Die Chaosgötter

Die dämonischen Gottheiten aus dem Reich des Chaos sind die größte Bedrohung der Alten Welt, denn ihr Ziel ist nicht weniger als die vollständige Vernichtung der Reiche der Sterblichen. Ihre Gefolgschaft besteht aus den Verlorenen und den Verdammten sowie zahlreichen dunklen Kulten, die alle Ebenen der Gesellschaft infiltrieren. Khorne, Nurgle, Tzeentch und Slaanesh, die Götter von Zorn, Verzweiflung, Ehrgeiz und Exzess; wenige wagen es, ihre verderbten Namen zu flüstern, denn schon diese bergen bösartige Macht und bringen Mutation und Schrecken.

DIE KULTE

Die Alte Welt hat viele Kulte, die sich der Verehrung und Beschwichtigung der Götter und der Verbreitung der Ideale verpflichtet fühlen, die diese verkörpern. Die Anführer dieser Kulte sind nicht selten einflussreiche Faktoren der lokalen Politik. Sie sind nicht nur die Vertreter ihrer Gottheit, sondern befehligen auch hunderte oder gar tausende von Klerikern und Templern. Sie stellen eine Macht dar, die niemand ignorieren kann.

Um ihre zahlreichen Mitglieder zu organisieren, sind die meisten größeren Kulte in Orden aufgeteilt, die meist von bedeutenden heiligen Städten oder Tempeln aus operieren.

Orden

Die meisten Kulte der Alten Welt teilen sich in Orden auf, wobei jeder Orden einen unterschiedlichen Aspekt der Bereiche abdeckt, für den die Gottheit verantwortlich ist. Es gibt verschiedene Arten von Orden, beispielsweise klösterliche Mönchs- oder Nonnen-Gemeinschaften, Templerorden mit Rittern, Priesterorden, die sich um die spirituellen Bedürfnisse der Gläubigen kümmern, und Bettelorden, deren Brüder und Schwestern die Welt durchwandern und oft nur von Almosen leben. Jeder Orden ist auf seine eigene Weise organisiert, häufig stark geprägt von individuellen Gesetzen und Traditionen des Kultes, doch ihnen allen ist gemein, dass ihre Loyalität der Führung ihres Kultes gehört, nicht dem örtlichen Adel.

Heilige Stätten

Die Kulte hüten überall in der Alten Welt heilige Stätten, von denen viele mit legendären Taten in Verbindung stehen, die ihre Gottheit dort in mythischen Zeiten vollbrachte. Die meisten werden von Gebäuden beschützt, seien es Tempel, Abteien, Ordenshäuser oder Klöster. Einige ältere Stätten oder solche, die nicht sehr bekannt sind, werden vielleicht nur von einem Schrein oder einer Kapelle markiert, der kein Priester vorsteht. Kultgebäude sind meist wundervoll gestaltet, innen wie außen, mit Szenen aus der Mythologie der jeweiligen Religion. Sie unterscheiden sich stark in Form und Größe, nicht selten auch gemäß der örtlichen Architektur. Einige sind extrem reich, besonders in den Städten, wo die zahlreichere Bevölkerung auch für mehr Spenden sorgt. Größere Kultgebäude beherbergen oft Dutzende von Menschen als Personal, von Laien und Handlangern bis zu Wächtern und Bediensteten. Kleinere Gebäude werden hingegen vielleicht nur von einigen wenigen Tempeldienern in Ordnung gehalten, denen ein paar Freiwillige aus der Gemeinde zur Hand gehen. In Dörfern ist ein einzelner Priester die Norm, unterstützt von den Gläubigen.

Schreine und Kapellen sind meist deutlich bescheidener; sie haben in der Regel nur die Größe eines aus einem Zimmer bestehenden Hauses oder sind noch kleiner. Hier gibt es selten feste Priester. In der Regel kommt einfach nur regelmäßig jemand vom nächsten größeren Tempel vorbei, wobei es jedoch auch wandernde Priester gibt, die immer von einem Dorfschrein zum nächsten ziehen, besonders in ländlichen Gebieten. Wenn gerade kein Priester da ist, beten die Dörfler ohne Anleitung, hinterlassen kleine Opfergaben und halten ihren Schrein in bester Ordnung.

OPTIONEN: KLEINE GEBETE

Gebete zu den Göttern werden selten beantwortet, wenn man keinen göttlichen *Segen* (siehe Seite 144) empfangen hat, doch manchmal hören die Götter dennoch zu. An heiligen Stätten haben Gebete die Chance, göttliche Aufmerksamkeit zu erregen. Wenn Opfergabe, Motivation und Umstände stimmen, dann kann der SL verdeckt einen W100 werfen und überprüfen, ob die Gebete gehört werden. Bei einer 01 wurden sie es. Wenn du die Fähigkeit *Beten* hast, kann der SL die Chance erhöhen. Wenn Gebete erhört werden, dann ist die Antwort nur selten das, was man erwarten würde, denn die Götter der Alten Welt erfüllen nicht einfach so Wünsche, doch du wirst gewiss etwas erhalten, was bei der Erfüllung eines Zieles hilft, das auch der Gottheit wichtig ist. Dies könnte ein Bonus bei einem Würfelwurf oder die einmalige Verwendung einer Fähigkeit oder eines Gebetes sein, die oder das sonst unerreichbar sind; oder irgendein anderer kleiner Vorteil.

Hauptkulte des Imperiums

Es mag hunderte von Göttern geben, die im Imperium verehrt werden, doch es gibt zehn von besonderer Bedeutung, die in allen Provinzen Anhänger haben und denen von Magnus dem Frommen vor über zweihundert Jahren eine besondere Stellung eingeräumt wurde.

Das Grosse Konklave

Als Magnus der Fromme das Imperium nach dem Großen Krieg gegen das Chaos wieder einte, da war ihm sehr bewusst, dass die vorherigen Teilungen des Imperiums durchaus auch religiöse Gründe gehabt hatten.

Um Derartiges für die Zukunft zu verhindern, schuf er das Große Konklave, ein alle fünf Jahre stattfindendes Treffen der Hauptkulte des Imperiums, bei dem deren Vertreter ihre Belange diskutieren können, mit dem Imperator als Vorsitzenden.

Seinerzeit war diese Entscheidung sehr kontrovers, doch inzwischen ist das Große Konklave fest etabliert und geht mit prachtvollen Feierlichkeiten und Festivitäten einher. Zur Versammlung werden die Repräsentanten der folgenden Götter geladen: Manann, Morr, Myrmidia, Ranald, Rhya, Shallya, Sigmar, Taal, Ulric und Verena. Obwohl auch andere mächtige Kulte existieren, zum Beispiel der des Handrich, der derzeit intensiv darum wirbt, ebenfalls einen Sitz im Konklave zu erhalten, wird dies der Bedeutung dieser zehn Religionen als der mächtigsten des Imperiums gerecht.

HAUPTGÖTTER DES IMPERIUMS

Gott	Bereich	Gläubige	Opfergaben
Manann	Meere und Ozeane, das Ödland	Seeleute, Fischer, Kaufleute	Fische, Edelsteine, Gold
Morr	Tod und Träume, Ostmark	Bestatter, Hinterbliebene, Untotenjäger, Mystiker	Silbermünzen, Weihrauch, Kerzen
Myrmidia	Strategische Kriegführung, Tilea, Estalia	Estalier, Strategen, Tileaner	Speere, Schilde, Diensteide, Trophäen
Ranald	Schurken, Diebe, Glück, die Armen	Gesetzlose, Glücksspieler, die Armen	Karten, Münzen, Würfel, Nahrung
Rhya	Fruchtbarkeit, Leben, Sommer	Bauern, Kräuterkundige, Hebammen	Der erste Schnitt der Ernte, Getreide, Früchte
Shallya	Gnade und Heilung	Die Armen, Medici, die Kranken, missbrauchte Frauen	Nahrung, Medizin, Münzen
Sigmar	Das Imperium, Reikland	Bürger des Imperiums	Hämmer, Münzen, Nahrung
Taal	Die Wildnis, Frühling, Talabecland	Hirten, Förster und andere Landbevölkerung	Der Wildnis überlassenes Land, die erste Beute einer Jagd, Tiere
Ulric	Krieg, Winter, Wölfe, Middenland	Krieger, Middenländer	Waffen, Trophäen, Bier, Wolfsfelle
Verena	Gelehrsamkeit, Gerechtigkeit, Weisheit	Schreiber, Advokaten, Gelehrte	Bücher, Wissen, gerechte Taten

DER KULT DES MANANN, GOTT DER MEERE

Machtzentrum: Marienburg, das Ödland
Oberhaupt des Kultes: Matriarchin der See
Wichtige Orden: Orden des Albatros, Seetempler
Wichtige Feiertage: Frühlings-Tagundnachtgleiche, Herbst-Tagundnachtgleiche
Heilige Schriften: *Die 1000 Seemannsgesänge, Geschichten des Albatros, Liber Manann*
Heilige Symbole: Fünfzackige Krone, Wellen, Albatros

Der launische Manann, Sohn von Taal und Rhya, ist der unberechenbare König der Meere, der Meister der Mahlströme und der Rufer der Stürme. Er ist für seine düsteren Stimmungen und sein wechselhaftes Temperament bekannt, weshalb das Volk findet, dass sein Kult mehr gebraucht wird als irgendeiner sonst, denn wenn es einen Gott gibt, den man besänftigen muss, dann Manann. Er wird als gewaltiger, schwarzbärtiger Mann dargestellt, der Seegras im Haar hat und über seiner gerunzelten Stirn eine fünfzackige Krone aus schwarzem Eisen trägt. Man sagt, dass er am Grund des Ozeanes Hof hält, die größten Monster der Tiefe sein Gefolge bilden und dass das Ein- und Ausatmen seiner gewaltigen Brust Wellen und Gezeiten formt.

Gläubige

Manann wird entlang der Küsten der Alten Welt verehrt, überall dort, wo die Menschen vom Meer leben und dieses nah genug ist, um ihre Häuser zu bedrohen. Selbst jene, die wenig von Manann wissen, werden eine Münze oder einen anderen kleinen Wertgegenstand ins Wasser werfen, ehe sie eine Seefahrt antreten, in der Hoffnung auf eine sanfte Reise.

Der Kult hat eine bedeutende Zahl von Orden, die meisten monastisch, die damit betraut sind, einsame, dem Gott heilige Inseln zu schützen. Der Orden des Albatros ist der größte seiner Orden und stellt die Priester, die seine Tempel in der Alten Welt hüten und auch Handels- und Kriegsschiffe mit ihrer Gegenwart segnen. Dabei werden sie oft von Seetemplern begleitet, dem militärischen Arm des Manann. Sie sind die Ritter-Seesoldaten des Kultes und die geschworenen Beschützer Marienburgs.

Mananns Kleriker tragen meist Roben in dunklem, grünlichem Blau oder blaugraue Roben mit einem weißen Wellenmuster.

Heilige Stätten

Mananns Tempel finden sich in allen Küstenstädten und in fast allen Flussstädten, die für Hochseeschiffe erreichbar sind. Der Hochtempel steht in der Hafenstadt Marienburg. Er ist ein gewaltiger, prachtvoll dekorierter Komplex, der für die Gezeiten offen ist. Die Matriarchin der See, das Oberhaupt des Ordens des Albatros, residiert hier. Eine Frau, die offiziell auch den ganzen Kult des Manann leitet, wobei die Kleriker des Meeresgottes jedoch ebenso wankelmütig wie ihr Herr sind und auf Befehle mal mit Sturheit, mal bereitwillig reagieren. Der Kult unterhält auch viele Klöster und Abteien auf kleinen isolierten Inseln, die meist einem von Mananns vielen Heiligen geweiht sind.

Busse

Manann-gefällige Buße sind häufig gefährliche Pilgerreisen über das Meer, Prüfungen seglerischen Geschicks oder Expeditionen gegen die Feinde des Meeresgottes, besonders den häretischen Kult des Stromfels, des Gottes der Piraten, Strandräuber und Haie.

GEBOTE

- Kein Pfeifen oder Fluchen auf See oder heiligem Boden
- Schade niemals einem Albatros.
- Der erste Fang gehört Manann.
- Ein Silberling und ein Fisch für jeden Tempel und Schrein des Manann, dem du dich näherst
- Jage und töte die Diener des Stromfels, wo auch immer sie sich verstecken mögen.

DER KULT DES MORR, GOTT DES TODES

Machtzentrum: Luccini, Tilea
Oberhaupt des Kultes: Custode del Portale (Wächter des Portals)
Wichtige Orden: Orden des Grabtuchs, Orden der Schwarzen Garde, Orden der Auguren
Wichtige Feiertage: Hexennacht, Geheimnistag
Heilige Schriften: *Das Buch der Tore, Libro Dei Morti, Die Klagelieder des Raben*
Heilige Symbole: Portale, Rabe, Schwarze Rose

Der kultivierte Morr, Gott des Todes und König der Unterwelt, ist der Gatte Verenas, Bruder des mörderischen Khaine und Vater von Myrmidia und Shallya. Er sendet seine göttlichen Raben aus, um die Seelen der Toten zum Portal zu geleiten, dem säulengesäumten Durchgang, der das Reich der Sterblichen mit dem Reich der Götter verbindet. Von dort aus geleitet er jede Seele zu ihrer letzten Heimat, entweder in Morrs Unterwelt oder ins Nachleben eines anderen Gottes. Er wird in der Regel als hochgewachsener, dunkelhaariger Mann mit aristokratischem Auftreten dargestellt, der eine grüblerische, intensive Ausstrahlung hat.

Busse

Die meisten Buße des Morr umfassen die Jagd auf Nekromanten, die Vernichtung von Untoten oder die Suche und Wiederherstellung alter Begräbnisstätten und heiliger Orte, die verfallen sind und vergessen wurden. Manchmal geht es auch darum, Jünger des Khaine an ihrem blutigen Treiben zu hindern.

GEBOTE

- Respektiere und beschütze die Toten.
- Jage und töte Nekromanten und Untote, wo auch immer sie erscheinen.
- Beachte deine Träume.
- Weigere dich niemals, die Bestattungsriten zu vollziehen.
- Sei zu keiner Zeit Teil des Unterfangens, Untote zu erheben, sofern Morr es nicht gestattet.

Gläubige

Außerhalb der Ostmark, in der Morr besondere Bedeutung hat, wollen nur Wenige die Aufmerksamkeit des Gottes des Todes erregen, weshalb meist nur Hinterbliebene zu ihm beten. Allerdings gibt es auch jene, die verzweifelt oder tapfer genug sind, um Träume zu erbitten, die ihnen die Zukunft offenbaren, wobei man in solchen Träumen nur selten etwas sieht, das nicht mit dem Tod zu tun hat.

Der Orden des Grabtuchs dominiert den Kult und kontrolliert sowohl alle anderen Orden als auch die Gilde der Klager, die Bestattungen durchführt und die Friedhöfe betreut. Ihrer Unterstützung dient der Orden der Schwarzen Garde, der größte Templerorden des Kultes, der die Tempel bewacht und Untote jagt. Der Orden der Auguren mag klein sein, doch er leitet die Führung des Kultes mit seinen Vorhersagen an und organisiert den Orden der Schwarzseher. Letztere sind ein Orden wandernder Morr-Priester, die das Land bereisen und allen menschlichen Kindern im zehnten Lebensjahr ihren Unkenruf verkünden. Um all dies zu koordinieren, findet alle zehn Jahre in Luccini in Tilea eine große Zusammenkunft der Priester des Morr statt bei der, inmitten stadtweiter Festivitäten, die Zukunft des Kultes besprochen wird.

Alle Kleriker des Morr tragen einfache schwarze Roben mit Kapuzen, ohne jeden Zierrat oder Besatz.

Heilige Stätten

Tempel des Morr liegen inmitten der Morrsgärten, großer Friedhöfe, die von schwarzen Rosen bewachsen sind, welche das ganze Jahr über blühen und nur selten für etwas anderes als Beerdigungen verwendet werden. Die meisten Tempel sind schlichte Bauten aus dunklem Stein, die über einen breiten Eingang mit schwerem Türsturz verfügen, der Morrs Portal symbolisiert. Die Tore sind immer geöffnet, genau wie die Tore des Königreichs des Todes. Im Inneren sind die Tempel karg. Jedes notwendige Möbelstück und jede andere Ausstattung wird außer Sicht gelagert und nur zu Beerdigungen herbeigeschafft. Auch Schreine des Morr ähneln in der Regel einem Tor mit zwei schlichten Säulen und einem Sturz. In einigen Fällen ist die eine Säule aus weißem Marmor und die andere aus schwarzem Basalt.

DER KULT DER MYRMIDIA, GÖTTIN DER STRATEGIE

Machtzentrum: Magritta, Estalia
Oberhaupt des Kultes: La Aguila Ultima (Der höchste Adler)
Wichtige Orden: Orden des Adlers, Orden des Gerechten Speers, Sonnenorden
Wichtige Feiertage: Keine im Imperium
Heilige Schriften: *Bellona Myrmidia, Strategia Belli, Das Buch des Krieges*
Heilige Symbole: Ein Speer hinter einem Schild, Adler, Sonnen

Im Imperium ist die sonnengebräunte Myrmidia, Tochter von Verena und Morr, Schwester der Shallya, vor allem als Göttin der Strategie und der als Wissenschaft betriebenen Kriegsführung bekannt. Im sonnenbeschienenen Süden ist Myrmidia jedoch noch mehr, denn sie ist sowohl die Schutzpatronin der Estalischen Königreiche als auch der Tilanischen Stadtstaaten, weshalb sie in beiden Reichen fanatisch verehrt wird. Daher ist ihr Kult auch der größte in der Alten Welt, trotz seiner eher überschaubaren Präsenz im Imperium. Sie wird gemeinhin als hochgewachsene, muskulöse junge Frau dargestellt, die in einem archaisch südlich anmutenden Stil gerüstet und bewaffnet ist. Zudem ist sie für ihre ruhige und ehrbare Herangehensweise an jedwede Angelegenheit bekannt, ein Charakterzug, den auch ihre Kleriker zu verkörpern versuchen.

Gläubige

Myrmidias Lehren gewähren Generälen die notwendigen Einsichten, um Schlachten mit minimalen Verlusten zu gewinnen, und verschaffen Soldaten das kämpferische Vermögen, Feinde schnell und ohne große Verluste zu besiegen. Daher erfreut sich ihr Kult in den Armeen und Garnisonen des Imperiums wachsender Beliebtheit, besonders im Reikland, im Averland und im Whisenland. Im Imperium ist der Kult besonders mit drei Orden präsent. Der Orden des Adlers hütet die Tempel und die umliegenden Gemeinden, wobei er von Nuln aus vom sogenannten „Adler des Nordens" geführt wird, dem mächtigsten Myrmidianer nördlich der Himmelspfeiler. Der Templerorden des Gerechten Speers unterhält Ordenshäuser bei jedem dieser Tempel, die dem örtlichen Hohepriester unterstellt sind. Ein dritter Templerorden, der Sonnenorden, ist der älteste myrmidianische Orden im Imperium und operiert unabhängig vom Orden des Adlers.

Myrmidias Kleriker im Imperium tragen normalerweise blaue Gugeln über weißen Roben mit rotem Saum, wobei ihr Symbol entweder über der linken Brustseite oder als Mantelschließe getragen wird.

Heilige Stätten

Die meisten heiligen Stätten der Myrmidia befinden sich in Estalia und Tilea und stehen in Verbindung mit den Feldzügen, die die Göttin in sterblicher Gestalt vor über zweitausend Jahren in diesen Landen führte. Im Imperium ist die Göttin deutlich weniger präsent, mit Tempeln, die sich nur in den größeren Städten finden, und nur einem einzigen Kloster, nämlich dem der Dunklen Jungfrau in Whisenland. Tempel der Myrmidia folgen gemeinhin dem architektonischen Stil Tileas und Estalias, mit Kuppeldächern über quadratischen oder rechteckigen Hallen. Das Äußere ist meist mit Reliefs bedeckt, die Schlachtszenen oder Schmuckdarstellungen von Waffen und Schilden zeigen. Schreine können die Form von Miniaturtempeln, Statuen der Göttin oder freistehenden Skulpturen aus aufgestapelten Waffen, Schilden und Rüstungen haben. Myrmidias Heiligtümer sind zudem für ihre skandalöse Darstellung der Göttin und ihrer Heiligen bekannt, die oft mit wenig mehr als einem dünnen Tuch um ihre Hüften gezeigt werden, was viele Sigmariten als gänzlich inakzeptabel empfinden.

Busse

Buße Myrmidias sind üblicherweise militärischer Natur. Ein Gläubiger mag den Befehl erhalten, einen feindlichen Anführer im Kampf Mann gegen Mann zu besiegen oder Bauern beim Waffentraining anzuleiten und sie bei der Verteidigung ihres Dorfes zu führen. Pilgerrouten zu beschützen, die zu Myrmidia-heiligen Orten führen, ist ebenfalls eine häufige Aufgabe.

GEBOTE

- Handle stets und in allen Dingen in Ehre und Würde.
- Respektiere Kriegsgefangene und töte keinen Feind, der sich ergeben hat.
- Zeige den reuelosen Feinden der Menschheit gegenüber keine Gnade.
- Befolge jeden ehrbaren Befehl.
- Beschütze die Schwachen vor den Gräuel des Krieges.

DER KULT DES RANALD, GOTT DER SCHURKEREI

Machtzentrum: Kein Offizielles
Oberhaupt des Kultes: Kein Offizielles, doch es gibt hartnäckige Gerüchte über einen Kult-Anführer, der mit zehn Kreuzen gezeichnet ist
Wichtige Orden: Die Kreuze, die Bruderschaft, die Gekreuzten Finger
Wichtige Feiertage: Der Narrentag
Heilige Schriften: *Zehn Rätsel, Mitternacht und die Schwarze Katze, Der Große Witz*
Heilige Symbole: Gekreuzte Finger, Katzen, Elstern

Glaubt man der Legende, dann war Ranald einst ein Sterblicher, ein freundlicher Bandit, der von den Reichen nahm, um es den Armen zu geben. Er war so charmant, dass sich die Göttin Shallya in ihn verliebte. Eines schicksalhaften Tages fand sie Ranald sterbend, tödlich berührt von den Seuchen des Herrn der Fliegen. Sie war nicht bereit dies zu akzeptieren, und so ließ sie Ranald aus ihrem heiligen Kelch trinken, wodurch der Schurke ewiges Leben erhielt. Doch dies war nur ein Trick gewesen; Ranald hatte alles inszeniert, und so lachte der schelmische Gott und tanzte singend in den Himmel empor. Gemäß einer anderen Legende war es Ranalds größter Trick, die Menschen glauben zu machen, er sei einst einer der Ihren gewesen. Davon abgesehen, dass Ranald als eleganter Mann mit ewigem Lächeln dargestellt wird, gibt es wenig Konsistenz bezüglich seiner Größe, seines Gewichts, seiner Hautfarbe oder seines Geschlechts, wobei der Gott im Imperium fast immer männlich dargestellt wird. Er ist mehr ein schelmischer Gauner als ein harter Krimineller und man sagt, dass Ranald es liebt, Stolz und Eitelkeit mit klugen Tricks und Spielereiern vorzuführen.

Gläubige

Ranald wird vor allem als Schutzpatron der Diebe und Schurken wahrgenommen, doch der Kult zieht auch Spieler, Lügner, Kaufleute, Betrüger und die Armen und Geknechteten an.

Der Kult des Ranald ist nach allgemeiner Ansicht eine unorganisierte Ansammlung von Scharlatanen, Dieben und Taugenichtsen. Dabei ist er jedoch deutlich organisierter als es den Anschein hat und unterteilt sich in drei hauptsächliche Orden. Die Kreuze sind dabei noch am ehesten akzeptiert; sie sind eine Priesterschaft, die die Spielhöllen des Kultes führt, deren Gewinn hauptsächlich an die Armen geht. Die Bruderschaft ist weniger offen und so etwas wie eine geheime Bruderschaft von Kaufleuten; sie nutzen ihre Geschäfte, um die Hoffärtigen und die Gierigen zu Fall zu bringen. Und dann gibt es da noch die größte und der Gesellschaft missliebigste Gruppe, nämlich die Gekreuzten Finger, die Diebe, Schurken und Lügner des Ranald, denen nahezu jeder misstraut.

Priester des Ranald haben keine einheitliche Tracht, an der man sie erkennen könnte, tragen aber immer irgendwo an ihrer Kleidung ein Kreuzsymbol, möglicherweise als Teil eines Musters.

Heilige Stätten

Ranald hat keine formell organisierten Tempel, doch der Kult unterhält scheinbar unabhängig voneinander betriebene Spielhöllen in den meisten Städten. In den Hauptquartieren vieler Banden und den Häusern vieler Kaufleute befinden sich kleine Schreine, und auch in den ärmeren Vierteln vieler Städte gibt es Straßenecken mit kleinen Schreinen, die dem Gott des Glücks geweiht sind. Letztere werden meist von örtlichen „Schreingruppen“ unterhalten, die sich sowohl sozial als auch religiös engagieren und üblicherweise von einem Mitglied der Gekreuzten Finger geführt werden. Die Schreine sind nie prachtvoll und enthalten oft kaum mehr als eine lächelnde Statue, die die Finger hinter dem Rücken über Kreuz hält, manchmal aber auch grobe Abbilder von Katzen oder Elstern, die zu lächeln scheinen.

Busse

Ranalds Buße sind gern Einbrüche in gesicherte und bewachte Örtlichkeiten, um von dort wertvolle Gegenstände zu bergen oder Hinweise auf ihn zu hinterlassen. Die Demütigung von Unterdrückern der Armen ist ebenfalls sehr beliebt – zum Beispiel, indem man einen brutalen Hauptmann der Wache für ein absurdes Verbrechen bestrafen lässt oder ihn in seinen eigenen Zellen einsperrt. Ranald schickt in seiner Gunst und Missgunst befindliche Anhänger gerne mal auf eine „Pilgerschaft der Finger“, die sowohl die Fähigkeiten als auch die Loyalität fordert.

GEBOTE

- Eine von zehn Münzen gehört Ranald.
- Verrate nie jemanden an die Autoritäten; es gibt keine größere Sünde als die, ein Spitzel zu sein.
- Gewalt ist verboten, außer zur Notwehr.
- Es ist besser frei zu leben und zu sterben, als in Unterdrückung zu leben.
- Es gibt keine Ehre unter Dieben, doch es gibt sie unter Ranaldianern.

DER KULT DER RHYA, GÖTTIN DER FRUCHTBARKEIT

Machtzentrum: Kein Offizielles
Oberhaupt des Kultes: Keines
Wichtige Orden: Keiner
Wichtige Feiertage: Sommersonnenwende, wobei auch die Tagundnachtgleichen gefeiert werden
Heilige Schriften: Keine, wobei es eine starke mündliche Tradition gibt
Heilige Symbole: Ährengarben, Früchte, Spiralen

Die freigiebige Rhya ist die Göttin der Fruchtbarkeit und des Sommers, weithin bekannt als Erdmutter und *die, die das Leben erhält.* Sie wird typischerweise als Gattin des Gottes Taal gesehen, doch die Mythen verbinden sie mit vielen Göttern und sie hat aus vielen dieser Beziehungen Kinder. Normalerweise wird sie als hochgewachsene, wunderschöne Frau portraitiert, die in Blätter und Früchte gewandet ist, wobei Statuen Rhyas üblicherweise nackt, schwanger und umgeben von ihren Kindern sind. Viele Theologen verbinden Rhya mit dem Alten Glauben, einem prähistorischen Kult der ersten Bauern und Jäger, die im Einklang mit dem Land lebten, ehe das Imperium geboren wurde. Es soll noch immer abgeschiedene Gemeinden geben, die dieser Tradition anhängen.

Gläubige

Die ländliche Bevölkerung der Alten Welt verehrt Rhya und verlässt sich darauf, dass sie für die Ernten sorgt, von denen ihr Leben abhängt. Frauen bilden den Hauptteil ihres Kultes und die meisten Hebammen berufen sich zumindest in Lippenbekenntnissen auf *Rhyas Weisheit*, eine Reihe oraler Traditionen, die sich mit der Geburt von Kindern befassen. Obwohl sie in den Städten nicht offen verehrt wird – Stadtbürger wenden sich eher an Shallya als an sie – ist Ihr Name dort doch fest mit Taal verbunden, womit auch sie dort gut bekannt bleibt.

Da ihr Kult keine großen Tempel unterhält und keine heiligen Bücher oder Reliquien von bekannter Signifikanz beschützt, nehmen viele Gelehrte an, dass ihre Verehrung schwindet und möglicherweise schon so gut wie tot ist. Ihre vielen Anhänger tun nichts, um derartiges Gerede zu korrigieren.

Rhyas Priester haben kein festes Ornat oder bevorzugtes Gewand, wobei allerdings Grüntöne sehr beliebt sind, genau wie die Verwendung von Pflanzen, Blumen und Kräutern, um die Kleidung zu schmücken. Sie kleiden sich meist in einer Weise, die nach sigmaritischer Ansicht deutlich zu offenherzig ist. Dies sorgt immer wieder für Reibungen, denn die Rhyaner glauben, dass solche Prüderie dazu führt, dass man den Prinzen des Exzesses anlockt, da so verbotene Gelüste genährt werden. Gläubige Sigmariten widersprechen dem vehement und behaupten, dass Abstinenz und der Widerstand gegen jedwede Versuchung einen besseren Schutz darstellen als gelebter Genuss.

Heilige Stätten

Rhya hat keine großen Tempel, obwohl viele uralte, von den als Ogham-Steinen bekannten Menhiren markierten Orte Zentren ihres Kultes sind und während der Tagundnachtgleichen noch immer von den Schreien ekstatischer Feiernder wiederhallen.

Schreine der Rhya sind häufig einfache Statuen der Göttin, häufig umgeben von Speisen und Getränken als Opfergaben. Ältere Steine sind häufig kleine Menhire, die von ausgewaschenen Spiralmustern bedeckt sind.

Busse

Rhyas Buße könnten die Wiederherstellung verheerter Gegenden, Hilfe für leidgeprüfte Familien und die Hege heiliger Lichtungen sein. Es kommt immer wieder vor, dass Rhyaner damit beauftragt werden, hilfsbedürftigen Familien beizustehen, was sie nicht selten in Konflikt mit dem örtlichen Büttel oder gar den Gesetzeshütern bringt.

GEBOTE

- Verteidige Familien, Kinder und Ernten vor jeder Bedrohung.
- Schäme dich niemals für den Leib, den Rhya dir schenkte.
- Leben ist heilig; füge niemandem Leid zu wenn kein anderes Leben in Gefahr ist.
- Verurteile niemanden wegen dem, den er liebt.
- Vereitle die Werke des Prinzen des Exzesses, wann immer sich sein Durst erhebt.

DER KULT DER SHALLYA, GÖTTIN DER GNADE

Machtzentrum: Couronne, Bretonia
Oberhaupt des Kultes: Großmatriarchin
Wichtige Orden: Orden des Blutenden Herzens, Orden des Kelches
Wichtige Feiertage: Keine
Heilige Schriften: *Das Buch des Leids, Livre des Larmes, Das Testament der Pergunda*
Heilige Symbole: Weiße Tauben, Schlüssel, ein Herz mit einem Blutstropfen

Shallya ist die Göttin der Heilung, der Gnade und des Mitleids. Sie ist die Tochter von Verena und Morr, und Myrmidias Schwester. Shallya wird normalerweise als junge, wunderschöne Jungfrau dargestellt, deren Augen stets voller Tränen sind, da sie das Leid der Welt beweint. Man sagt, dass Shallyas Mitgefühl keine Grenzen kennt, und einige Mythen – zum Beispiel die, in der Ranald sie dazu bringt, ihm Unsterblichkeit zu gewähren, oder die, in der Manann sie am Grunde der See einsperrt – scheinen zu belegen, dass es bis über die Grenzen der Narretei geht. Allerdings betonen ihre Anhänger, dass jeder Gnade verdient. Narretei sei es vielmehr, sich als Mensch ein Urteil darüber anzumaßen, wer Shallyas Gnade verdient und wer nicht.

Gläubige

Die meisten in der Alten Welt denken, dass Shallyas Kult vollständig aus Heilern oder Medici besteht, doch zu ihren Anhängern gehören auch viele, die andere Arten von Leiden mildern wollen; mildtätige Seelen, die den Armen helfen, Leute, die in Waisenhäusern, Anstalten und Elendsquartieren arbeiten, und sogar jene mutigen Seelen, die ausziehen, um Vermisste wieder mit ihren Lieben zu vereinen. Der Kult wird vom weit verbreiteten Orden des Blutenden Herzens geführt, der alle Tempel, Hospize, Gnadenhäuser und andere heilige Stätten betreut. Der deutlich kleinere Orden des Kelches ist damit betraut, dem Einfluss des Herrn der Fliegen entgegenzutreten, und stellt sich den schlimmsten Seuchen und Krankheiten, wo auch immer sie sich zeigen.

Shallyaner tragen allesamt weiße Roben, häufig mit Kapuze, bei denen ein blutendes Herz auf die linke Brust gestickt ist.

Heilige Stätten

Der höchste Tempel der Shallya steht in Couronne in Bretonia und erhebt sich über einer berühmten Heilquelle. Die Einheimischen erzählen, das heilige Wasser sei dort einst mit dem gleichen Kelch vergossen worden, der auch Ranald die Unsterblichkeit verlieh, und sie behaupten weiterhin, dass es sich dabei um den Heiligen Gral der Herrin des Sees gehandelt habe, der Schutzgöttin Bretonias. Dies mag wahr sein oder nicht, doch in jedem Fall ist der Ort seither Ziel zahlreicher Pilger, von denen sich viele auf den Weg machten, um von unheilbaren Krankheiten befreit zu werden. Anderenorts haben alle großen und kleinen Städte mindestens einen Tempel der Shallya, und selbst kleinere Siedlungen haben meist zumindest einen Schrein, der ihr geweiht ist. Shallya-Tempel haben üblicherweise einen Innenhof mit dem eigentlichen Tempel auf der einen und einem Siechenhaus auf der anderen Seite, im südlichen Stil gehalten. Große Tempel haben kleine Nebenkapellen, die von lokalen Familien gestiftet wurden, und sind häufig mit einem angeschlossenen Hospital ausgestattet. Schreine sind meist sehr einfach und zeigen häufig die Taube oder das Herz Shallyas als steinernes Relief oder verfügen über kleine Springbrunnen, in die von einfachen Statuen ewige Tränen fließen.

Busse

Bei Buße, die Shallya auferlegt, geht es stets darum, den Kranken, Armen und Geknechteten zu helfen. Ein Shallyaner könnte zur Aufgabe erhalten, in ein Dorf zu gehen, in dem gerade eine Seuche tobt, und dort den Erkrankten beizustehen, bis die Krankheit wieder abflaut. Shallya schickt ihre Gläubigen auch oft aus, um den Verletzten des Krieges zu helfen oder auf Pilgerrouten zu patrouillieren und dort jene zu unterstützen, die ohne Hilfe nicht mehr weiterkommen.

GEBOTE

- Leiste stets Beistand, ohne Urteil und einzig mit Rücksicht auf das, was die Person braucht.
- Töte niemals, außer zur Selbstverteidigung oder im Angesicht von Jüngern des Fliegengottes.
- Jage die Diener des Fliegengottes, wo auch immer sie sich einnisten.
- Shallyas Werk ist nie vollendet, also erlaube dir keine Selbstgefälligkeit.
- Greife nie zur Waffe; ein Wanderstab und Mut werden genügen.

DER KULT DES SIGMAR, GOTT DES IMPERIUMS

Machtzentrum: Altdorf, Reikland
Oberhaupt des Kultes: Der Großtheogonist
Wichtige Orden: Orden des Amboss, Orden der Läuternden Flamme, Orden des Silberhammers, Orden der Fackel
Wichtige Feiertage: Sigmartag (28. Sigmarzeit)
Heilige Schriften: *Das Buch des Sigmar, Deus Sigmar, Das Seelenbuch*
Heilige Symbole: *Ghal Maraz* (Sigmars Kriegshammer), zweischweifige Kometen, Greifen

Sigmar ist der Schutzpatron des Imperiums und sein Kult dominiert das Reich. Da Sigmar einst Imperator war, ist seine Verehrung sehr mit der Politik verwoben und drei der hochrangigsten Mitglieder des Kultes sind direkt an der Wahl neuer Imperatoren beteiligt. Gemäß der Legenden wurde Sigmars Geburt vor über 2500 Jahren von einem zweischweifigen Kometen angekündigt. Er war der erstgeborene Sohn des Häuptlings des Unberogen-Stammes. Als er älter war, erhielt er den magischen Kriegshammer *Ghal Maraz* („Schädelspalter“) als Geschenk des Zwergenkönigs Kurgan Eisenbart, nachdem er dessen Leben vor den Grünhäuten gerettet hatte. Sigmar verbündete sich später mit den Zwergen und ihre gemeinsamen Heere besiegten die Grünhäute. Er wurde danach zum ersten Imperator der von ihm vereinigten Stämme der Menschen gekürt. Nach fünfzig Jahren erfolgreicher Herrschaft, verschwand er unter mysteriösen Umständen, nur um später zur Göttlichkeit aufzusteigen, gekrönt vom Gott Ulric, dem Sigmar zu seinen Lebzeiten als Sterblicher gehuldigt hatte.

Gläubige

Die meisten Bürger des Imperiums ehren ihren Schutzpatron zumindest als Lippenbekenntnis. In den gläubigsten Provinzen, zum Beispiel dem Reikland, ist die Verehrung Sigmars ein von niemandem hinterfragter Teil des Alltages. Das Volk wohnt wöchentlich Andachten bei, in denen die Lektionen Sigmars gepredigt werden. Viele kommen regelmäßig zu den Tempeln, um als Teil der örtlichen Miliz zu trainieren, Sünden zu beichten und die Seele zu reinigen, oder um zu erfahren, wie sie dem Gottkaiser noch mehr nacheifern können. Sigmars Kult besteht aus einer unüberschaubaren Zahl verschiedener Orden. Der Größte ist der Orden der Fackel, den jene Priester Sigmars bilden, die die örtlichen Gemeinden leiten. Andere bedeutsame Orden sind der Orden der Läuternden Flamme, der aus Inquisitoren und Hexenjägern besteht, der Orden des Silberhammers, dem Kriegerpriester und noch mehr Hexenjäger angehören, und der Orden des Amboss, ein Mönchsorden, der sich der Bewahrung von Sigmars Taten und Schriften verschrieben hat. Der Kult unterhält zudem viele Templerorden. Die bekanntesten sind die stolzen Ritter vom Blute Sigmars, die fanatischen Ritter vom Flammenden Herzen und die militaristischen Greifenritter. Da der Kult so groß ist, werden viele verschiedene Uniformen, Ornate, Kutten und Roben getragen, die verschiedene Farben und Schnitte haben, gemäß der örtlichen Traditionen und der Erfordernisse.

Heilige Stätten

Jede Stadt und jedes Dorf im Imperium hat zumindest einen Tempel des Sigmar. In der Großen Kathedrale des Sigmar zu Altdorf arbeiten Hunderte Priester und Laienbrüder, beschützt von mindestens zwei Templerorden, während es am anderen Ende der Skala Dorfkapellen gibt, die einmal pro Woche von einem wandernden Priester besucht werden, der dann dort die spirituellen Bedürfnisse der kleinen Gemeinde erfüllt. In den meisten Häusern gibt es kleine Hausaltäre und an jeder größeren Kreuzung im Land stehen Straßenschreine, die mit Hämmern oder Kometen markiert sind.

Busse

Sigmariten könnten den Befehl erhalten, eine Zelle von Chaosdienern auszulöschen oder einen korrupten Amtsträger zu entlarven, der insgeheim mit den Mächten der Verderbnis oder einem fremden Land im Bunde ist. Es ist zudem üblich, mit dem Aufbau oder Wiederaufbau lokaler Gemeinden betraut zu werden, um die Einheit und Stärke des Imperiums zu fördern.

GEBOTE

- Befolge deine Befehle.
- Stehe den Zwergen bei und tue ihnen kein Leid an.
- Fördere die Einheit des Imperiums.
- Halte strikte Loyalität zum Imperialen Thron.
- Rotte Grünhäute, Chaosjünger und üble Hexer ohne Gnade aus.

DER KULT DES TAAL, GOTT DER WILDNIS

Machtzentrum: Talabheim, Talabecland
Oberhaupt des Kultes: Der Hierarch
Wichtige Orden: Orden des Geweihs, die Hünen
Wichtige Feiertage: Frühlings-Tagundnachtgleiche, wobei die andere Tagundnachtgleiche ebenfalls gefeiert wird
Heilige Schriften: *Das Buch des Grün, Kodex des Sommerpfades, Riten des uralten Hains*
Heilige Symbole: Geweihe, Eichen, Steinäxte

Taal ist der Gott der wilden Orte und der Tiere, der König der Natur. Er ist der Gatte von Rhya und Vater Mananns. Für die Taaliten ist er der König der Götter, wobei andere Kulte dies bestreiten. Die gesamte Natur untersteht seiner Obhut, vom kleinsten Bach bis zum höchsten Berg, und vom winzigsten Insekt bis zur größten Bestie. Er wird üblicherweise als breitschultriger Mann dargestellt, voller Lebenskraft und mit langem, wildem Haar und einem gewaltigen Geweih. Er ist für seine wilden Stimmungswechsel und sein Bedürfnis zu jagen bekannt.

Gläubige

Das ländliche Volk in der ganzen Alten Welt verehrt Taal, und wer in der Wildnis lebt, achtet sehr darauf ihn nicht zu verärgern. Taal ist der Schutzgott von Talabecland im Imperium, wo sein Kult in hohem Ansehen steht und großen Einfluss hat, quer durch alle Schichten.

Taals Kult hat eine Vielzahl kleiner Orden, die sich bestimmten heiligen Stätten und Hainen überall in der Alten Welt widmen, doch es sind vor allem zwei Orden, die den Kult prägen. Der Orden des Geweihs sind die Priester des Kultes, die damit beauftragt sind, Taals Wege zu lehren und die wilden Orte vor Eindringlingen zu schützen.

Diese Taaliten sind besonders in Talabecland verbreitet und ihre Waldtempel sind für das Volk dort die Zentren der Verehrung. Die Hünen sind eine Mischung aus Kriegerpriestern und Templern, die üblicherweise allein umherwandern, Taals Wildnis von Korrumpierung reinigen und sicherstellen, dass die ländlichen Gemeinden nichts tun, das Vater Taal erzürnen könnte.

Heilige Stätten

Normalerweise sind Tempel des Taal klein und rustikal, aus Holz und Stein errichtet und seit zahllosen Jahrhunderten kaum verändert. Sie befinden sich meist in der Nähe von Naturwundern wie Wasserfällen, wirbelnden Seen und Bergen, häufig mit einer kleinen Hütte in der Nähe. Verglichen damit, ist der Hochtempel des Taal in Talabheim so etwas wie eine Anomalie. Er wirkt deutlich besser in Stand gehalten, wenn auch verwildert, und er ist mehr edler Garten als klassischer Tempel. In ihm werden unter dem Dach großer Ebereschen wöchentlich die Riten vollzogen.

Offiziell leitet der Hierarch den Kult von dort aus, doch er verbringt den Großteil seiner Zeit in den wilden Hainen des nahen Taalgrünhaar-Waldes. Schreine des Taal sind selten künstlich geschaffen. Einige sind alte Bäume, die als heilig betrachtet werden und zwischen deren Wurzeln sich Opfergaben türmen. Höhlen, Haine und andere natürliche Orte können ebenfalls als Schreine fungieren, sind aber normalerweise nur für ortskundige Gläubige zu finden.

Busse

Bei den Buße Taals geht es meist darum, kranke oder mutierte Tiere aus der Wildnis zu entfernen, heilige Bäume neu zu pflanzen und Haine zu pflegen, die dem Kult wichtig sind. Es kann vom Gläubigen auch verlangt werden, einen hohen Berg zu ersteigen und einen kleinen Stein auf die Spitze eines Steinmannes zu legen oder ein Hindernis oberhalb eines Wasserfalles zu entfernen. Bei Taals Buße geht es fast immer darum, die Überlebensfähigkeit des Gläubigen in der Wildnis zu prüfen, egal was die eigentliche Aufgabe ist.

GEBOTE

- Entbiete ein Dankgebet für jedes Tier, das du gejagt hast.
- Verbringe jedes Jahr eine Woche allein in der Wildnis, um mit ihr eins zu sein.
- Meide eisernes Rüstwerk; hülle dich in die Häute, die Taal gibt.
- Vertraue auf deine eigenen Fähigkeiten, nicht auf fortschrittliche Dinge wie Schießpulver oder kalte Technologie.
- Tue keinem Tier ein Leid an, außer zur Selbstverteidigung, als Nahrung oder als Opfer.

DER KULT DES ULRIC, GOTT DES KRIEGES

Machtzentrum: Middenheim, Middenland
Oberhaupt des Kultes: Ar-Ulric
Wichtige Orden: Orden des Heulenden Wolfs, Orden der Ritter des Weißen Wolfs
Wichtige Feiertage: Feldzugsbeginn, Hochwinter, Feldzugsende
Heilige Schriften: *Liber Lupus, Teutogengeschichte, Das Ulric-Bekenntnis*
Heilige Symbole: Weiße Wölfe, der stilisierte Buchstabe U, Krallen

Ulric ist der wilde Gott der Wölfe, des Winters und des Krieges. Er ist der Bruder von Taal und gemäß ulricianischer Lehren der König der Götter, wobei andere Kulte dies bestreiten. Üblicherweise wird er als gewaltiger Barbarenkrieger mit mächtigem Bart dargestellt, der einen weißen Wolfsfellmantel trägt, ebenso wie eine große Kriegsaxt namens *Blitzbeil*. Er ist ein kühler, rauer und gnadenloser Gott, der von seinen Dienern erwartet, sich auf ihre eigene Kraft zu verlassen. Er verabscheut Schwäche, Feigheit und Falschheit und bevorzugt in allem die direkte Vorgehensweise.

Gläubige

Ulrics Kult ist im nördlichen Imperium am stärksten. Der Stadtstaat Middenheim mit seinem enormen Ulrictempel ist das Herz seines Kultes und der Gott wird als Schutzpatron der Stadt gesehen. Anderenorts verehren ihn vor allem Krieger und Soldaten. Gläubige Ulricianer erkennt man oft an ihren langen Haaren und Bärten, denn die meisten schneiden diese nicht, zu Ehren ihrer wilden Gottheit. Ulrics Kult teilt sich in nur zwei Orden auf, den der Priester vom Orden des Heulenden Wolfes und den der Templer des Ordens vom Weißen Wolf. Die Heulenden Wölfe sind außerhalb Middenlands und Nordlands nicht sehr populär, denn die meisten finden, dass sie für diese modernen Zeiten zu rückständig seien. Die Ritter des Weißen Wolfes erfreuen sich hingegen größter Beliebtheit, denn sie sind der mit Abstand größte Ritterorden des Imperiums und der älteste Templerorden der Alten Welt. Ulrics Priester tragen schwarze Roben mit dem Emblem eines heulenden weißen Wolfs auf der Brust. Ein Wolfspelz über den Schultern ist ebenfalls verbreitet, genau wie fellbesetzte Säume.

Heilige Stätten

Ulrics größter Tempel steht in Middenheim und das Oberhaupt des Kultes, Ar-Ulric (was Sohn des Ulric bedeutet) hat enormen weltlichen und spirituellen Einfluss. Nahe der Rückseite des Tempels befindet sich die Flamme des Ulric, ein weißes, nie verlöschendes Feuer, das der Wintergott seinem Volk schenkte, um es zu leiten. Dieses Wunder ist Ziel vieler Pilgerrouten und von allen Ulricianern des Middenlandes wird erwartet, dass sie mindestens einmal im Leben in seinem Licht baden. Kleinere Tempel finden sich in jeder Stadt des Reiches, sind im Norden aber deutlich größer und zahlreicher als im Süden. Kapellen und Schreine finden sich in Kasernen und Festungen überall in der Alten Welt.

Die Tempel erinnern an befestigte Bergfriede und sind üblicherweise quadratisch. Das Innere der Haupthalle wird von kleinen Fenstern hoch oben in den Mauern erhellt, ebenso wie von einem ewigen Feuer auf einer runden Feuerstelle, das die Priesterschaft hegt. Hinter dem Feuer und direkt an der Rückwand erhebt sich eine Statue des auf seinem Thron sitzenden Ulric, oft von zwei gewaltigen Wölfen flankiert. Schreine sind oft ähnlich aufgebaut und einfach nur kleiner, mit einer Lampe anstelle des Feuers und Statuen, die nur 30 bis 60 cm hoch sind.

Busse

Buße des Ulric sind fast immer Prüfungen der Stärke, des Mutes und des kriegerischen Geschicks. Typische Aufgaben wären das Erschlagen einer gefährlichen Bestie oder das Ausheben eines Lagers von Tiermenschen oder Gesetzlosen.

GEBOTE

- Gehorche deinen Vorgesetzten.
- Verteidige deine Ehre in allen Bereichen und lehne nie eine Herausforderung ab.
- Bleib ehrlich und wahrhaftig; außerhalb eines Hinterhaltes sind Tücke und Täuschung verboten.
- Trage nur die Pelze von Wölfen, die durch Waffen starben, die du selbst gefertigt hast.
- Schießpulver, Helme, Armbrüste und Technologie sind nicht Ulrics Weg.

DER KULT DER VERENA, GÖTTIN DER WEISHEIT

Machtzentrum: Keines
Oberhaupt des Kultes: Keines
Wichtige Orden: Orden der Waagenträger, Orden der Wissenshüter, Orden der Mysterien, Orden des Ewigen Lichts
Wichtige Feiertage: Jahrsegen
Heilige Schriften: *Canticum Verena, Eulogium Verena, Das Buch der Schwerter*
Heilige Symbole: Waagschalen, Eulen, nach unten weisende Schwerter

Die Weise Verena ist die Göttin der Gelehrsamkeit und der Gerechtigkeit. Sie ist die Gattin von Morr und die Mutter von Myrmidia und Shallya. Dargestellt wird sie meist als hochgewachsene, klassisch schöne Frau, die ein Schwert und Waagschalen hält. Als Schutzpatronin der Justiz ist sie mehr an Gerechtigkeit als an buchstabengetreuer Umsetzung des Gesetzes interessiert; sie stellt sich Tyrannei und Unterdrückung ebenso entgegen wie dem Verbrechen.

Gläubige

Verena wird in der ganzen alten Welt verehrt, besonders im Süden. Zu ihren gläubigsten Anhängern gehören Gelehrte, Advokaten und Magistrate sowie einige Magister der magischen Orden, besonders des Lichtordens und des Grauen Ordens.

Der Kult der Verena hat keine strenge Hierarchie. Man sagt, dass Verena allein den Kult führt und sie keiner sterblichen Vermittlung bedarf, da die Wahrheit für sich selbst spricht und keiner Interpretation bedarf. Den Tempelpriestern vom Orden der Wissenshüter obliegt es, Wissen zu bewahren und mit der Gemeinde zu sprechen. Sie pflegen umfangreichste Korrespondenz untereinander, um Wissen und Neuigkeiten auszutauschen.

Die Priester des gleichermaßen einflussreichen Ordens der Waagenträger sind äußerst begehrte Richter, Strafverfolger und Schlichter, denn sie sind geradezu legendär unparteiisch und bestens mit dem Gesetz vertraut. Der Orden der Mysterien ist deutlich weniger bekannt und besteht aus Kriegerpriestern, die verlorenes und vergessenes Wissen sammeln, wo immer es auch verborgen sein mag. Der letzte der großen Orden ist der der Ritter des Ewigen Lichts, Templer, die sowohl für ihr Geschick mit dem Schwert als auch ihren Gerechtigkeitssinn und ihr geradezu sprichwörtliches Pech bekannt sind. Diener Verenas tragen üblicherweise schlichte weiße Roben als Symbol der reinen Wahrheit und der Unparteilichkeit.

Heilige Stätten

Tempel der Verena finden sich in den Metropolen und den meisten Städten, üblicherweise als Teil der Viertel, in denen die Verwaltung oder die Universität beheimatet sind. Die meisten Bibliotheken und Gerichte besitzen einen Schrein der Göttin, und in den Häusern vieler Gelehrter und Advokaten finden sich kleine Hausschreine, die ihr geweiht sind. Tempel haben in der Regel Säulenfronten mit Symbolen der Göttin und allegorischen Figuren der Gelehrsamkeit, die auf Reliefs dargestellt sind. Im Inneren erhebt sich eine Statue der Verena, in der Regel sitzend und mit einem Buch auf ihrem Schoß, in der Linken Waagschalen und die Rechte auf dem Knauf eines Schwertes liegend. Von der Hauptkammer gehen kleinere Räume ab, darunter eine Bibliothek und Kammern für die hier wirkenden Priester. Jeder Tempel besitzt mindestens einen Versammlungsraum, in dem unter dem Auge der Göttin Versammlungen stattfinden können.

Busse

Bei Buße der Verena geht es normalerweise um die Wiedererlangung oder Bewahrung von Wissen, die Wiedergutmachung von Ungerechtigkeit oder die Klärung eines Disputes. Mitglieder ihres Kultes könnten ausgesandt werden, um ein lang vergessenes Buch voller Wissen zu finden oder in einer langen Streitigkeit zu vermitteln. Dabei kann es sowohl um Bauern gehen, die sich um einen Grenzstein streiten, als auch um die komplexe Politik zweier Reiche, die kurz vor einem Krieg stehen.

GEBOTE

- Weigere dich niemals, einen Disput zu schlichten, wenn du darum gebeten wirst.
- Sage immer die Wahrheit, ohne Furcht oder Schmeicheln.
- Bewahre Wissen um jeden Preis.
- Kampf darf nur der letzte Ausweg sein, wenn alle Alternativen fruchtlos bleiben.
- Werde niemals Werkzeug von Ungerechtigkeit oder Ketzerei.

AHNENGÖTTER DER ZWERGE

Die Zwerge verehren ihre uralten Ahnen, denn sie stellen Tradition über alles. Die Zeit der Ahnengötter mag Jahrtausende her sein, doch die Zwerge bewahren in ihren heiligsten Hallen noch immer Aufzeichnungen aus dieser Zeit. Es wurden viele Namen bewahrt und diese bilden heute ein breites, eng verwobenes Pantheon, aus dem aber drei Ahnengötter von besonderer Bedeutung emporragen, die jeder Zwerg kennt, nämlich Grimnir, Grungni und Valaya, die auf ihre Weise jeder Stammväter und Stammmutter des heutigen Zwergenvolkes sind. Zusätzlich zu diesen ehrwürdigsten Ahnengöttern verehren die Zwerge auch noch die Gründer ihrer Klans als örtliche Schutzgottheiten.

Zwergenpriester

Wer sich als Zwerg in den Dienst der Ahnengötter stellen will, der wählt als Karriere nicht Priester, Mönch oder Kriegerpriester, denn Zwerge haben ein anderes Verhältnis zu ihren Göttern und versuchen eher, diesen nachzueifern als sie durch Verehrung zu beschwichtigen.

Wenn du also einen Zwerg spielen möchtest, der sich den Ahnengöttern in besonderer Weise verbunden fühlt, dann wähle am besten eine Karriere, die diesem Ahnengott in seinem Wesen am besten entspricht. Wenn du also Grimnir nacheifern und so etwas wie ein Zwergenpriester dieses Gottes sein möchtest, dann könntest du einen Slayer spielen und dich dem Slayerkult anschließen, oder du wirst ein Soldat.

ELFENGÖTTER

Die Elfen verehrten ihre Götter schon lange, ehe die Menschen und viele der anderen Spezies überhaupt in ihrer gegenwärtigen Form existierten. Ihr Pantheon ist groß und voller Götter, die sowohl den Waldelfen als auch den Hochelfen heilig sind.

Verallgemeinernd kann man von zwei Gruppen der Götter sprechen, den Cadai und den Cytharai. Die Cadai beherrschen den Himmel und haben enge Bande zu ihren elfischen Gläubigen, denen sie beistehen, wo immer es möglich ist. Die selbstsüchtigen Cytharai beherrschen die Unterwelt und kümmern sich kaum um die Elfen. Abseits dieser beiden göttlichen Hofstaaten steht eine kleine Gruppe von unzugehörigen Göttern, deren prominenteste Morai-Heg ist, die Alte, Göttin des Schicksals und des Todes.

Die Hochelfen verehren vor allem die Cadai und haben eine komplex organisierte Priesterschaft, die sich ihren Lehren widmet. Sie beschwichtigen die Cytharai falls nötig, doch es verstößt gegen das Gesetz, von ihnen einen anderen als Mathlann zu verehren, zu dem viele Seefahrer beten. Gemäß ihren Mythen ist Asuryan, der Gott der Schöpfung, der König aller Götter und dazu befugt, Recht über sie zu sprechen.

Die Waldelfen haben eine ausgewogenere Herangehensweise und besitzen Tempel und Schreine für alle Götter, die Ihr Leben beeinflussen, egal ob Cadai oder Cytharai. Wegen ihrer dichten Verbindung zum Wald verehren sie besonders Isha, die Mutter, und Kurnous, den Jäger. Es geht das Gerücht, dass sich diese beiden Götter auch ganz direkt in die Angelegenheiten der Waldelfen einmischen.

Gemäß einiger Theologen, die meisten davon Elfen, sind die Götter dieses Pantheons die wahren Götter und das, was die anderen Völker verehren, sind nur vereinfachte Aspekte der elfischen Originale.

Elfenpriester

Sowohl Hochelfen als auch Waldelfen haben Priesterschaften ihrer Götter, doch diese wirken weder Segen noch Wunder. Die Elfen glauben nicht daran, dass sich die Macht ihrer Götter in dieser Weise manifestiert und sehen stattdessen die Magie als Geschenk der Götter. Daher solltest du, wenn du einen Elfenpriester spielen willst, die Zauberer-Karriere wählen und eine geeignete Lehre auswählen, die die Magie deines Gottes repräsentiert. Ein „Priester“ des Kurnous würde die Lehre der Bestien verwenden, ein Jünger der Isha die Lehre des Lebens und ein Anhänger Asuryans die Lehre des Lichts oder des Feuers.

HALBLINGGÖTTER

Einige sagen, dass die Halblinge eher abergläubisch als religiös seien, und der Großteil ihrer Gottheiten unterstützt diesen Eindruck. Die meisten Göttinnen und Götter der Halblinge haben mit dem Herd und dem Heim zu tun, mit dem Kochen, der Kräuterkunde, gänzlich Weltlichem und vielen Alltagsangelegenheiten. Halblinggötter sind eher eine praktische als philosophische Angelegenheit, wie schon die beliebte Redewendung „Tiefe Gedanken helfen nicht beim Kochen“ ausdrückt. Halblinge erweisen auch bestimmten Menschengöttern Respekt, besonders Sigmar, Taal und Rhya, doch das scheint eher im Bemühen zu geschehen, Konflikte zu vermeiden, als aus echter Verehrung.

Halblingpriester

Halblinge haben keine Priester und bauen ganz gewiss auch keine Tempel (obwohl es Menschen glücklich zu machen scheint, dies für sie zu tun, besonders Sigmariten). Es gibt Wichtigeres zu tun, als sich in anderer Leute Angelegenheiten einzumischen. Natürlich respektieren sie ihre Götter und haben auch Schreine, sollte ihnen nach Plaudern sein, doch einen Beruf daraus zu machen, mit nur einem Gott zu reden? Warum sollte man sich so einschränken? Muss ein bestimmter Gott besänftigt werden, dann wird dies meist dem örtlichen Ältesten überlassen, der dann im Namen der Gemeinde das Nötige tut, meist nach umfangreicher Rücksprache mit Experten und anderen Ältesten.

GÖTTER DER ZWERGE

Gott	Bereich	Gläubige	Opfergaben	Anmerkungen
Grimnir	Krieger, Mut	Soldaten, Slayer	Äxte, Goldschmuck, erledigte Grolle	Höchster Tempel in Karaz-a-Karak, größter Slayertempel in Karak Kadrin; Gatte Valayas, Bruder Grungnis
Grungni	Bergarbeiten, Metallarbeiten, Steinbearbeitung	Handwerker, Bergarbeiter	Edle Stein- oder Metallarbeiten, Kettenpanzer	Höchster Tempel in Karak Azul; Gatte Valayas, Bruder Grimnirs
Valaya	Braukunst, Herdfeuer, Heilung	Handwerker, Gelehrte, Heilkundige	Bier, Schilde, Nahrung	Höchster Tempel in Karaz-a-Karak; Gattin Grimnirs und Grungnis

GÖTTER DER ELFEN

	Bereich	Gläubige	Opfergaben	Anmerkungen
Cadai				
Asuryan	Die ganze Schöpfung, der Himmel, Phönixe	Herrscher, Richter, Gesetzesvertreter	Weiße Federn, Masken, weiße Kristalle	Der Schöpfer, König aller Götter. Asuryan schuf die sterbliche und die göttliche Welt und trennte beide voneinander.
Isha	Fruchtbarkeit, Leben	Ländliches Volk aller Arten	Nahrung, Tränen, grüne Kristalle	Die Mutter. Gattin des Kurnous. Isha erschuf die Elfen.
Kurnous	Tiere, wilde Orte, Jagd	Jäger, Waidleute und jene, die mit Tieren arbeiten	Tiere, Feindesblut, Bernstein	Der König der Wilden Jagd, Herr der Bestien und Gatte Ishas. Kurnous erschuf alle Tiere.
Hoeth	Weisheit, Wissen, Gelehrtheit	Gelehrte, Magier, Perfektionisten	Folianten, Schwerter, gelbe Kristalle	Der Herr der Weisheit. Hoeth gab den Elfen das Bewusstsein.
Cytharai				
Atharti	Lust, Verführung, Schlangen, der Geist	Hedonisten, Kuppler und jene, die sich in Emotionen verlieren	Schlangen, Edelsteine, fahl rosane Kristalle	Die Herrin der Leidenschaft. Atharti öffnete die Elfen nach ihrer Erschaffung für Emotionen. Die Hochelfen verbieten ihre Verehrung weitgehend.
Khaine	Krieg, Blutvergießen, Gewalt	Krieger und Soldaten aller Art	Blut, Waffen, rote Kristalle	Der Bluthändige
Mathlann	Ozeane	Seevolk aller Art	Gold, Fisch, türkise Kristalle	Der Herr der Tiefen. Er hegt wenig Zuneigung zu den Landlebenden, inklusive der Elfen.
Unzugehörig				
Morai-Heg	Tod, Schicksal, Krähen	Die Hinterbliebenen	Knochen, schwarze Federn, schwarze Kristalle	Die Alte. Die Verehrung wird weithin abgelehnt, da es als unklug gilt, ihre Aufmerksamkeit zu wecken.

GÖTTER DER HALBLINGE

Gott	Bereich	Gläubige	Opfergaben	Anmerkungen
Esmerelda	Herd, Heim, Gastfreundschaft	Alle Halblinge eifern Esmaralda nach.	Nahrung, Feuer, Behaglichkeit	Die Vielfache Großmutter
Hyacinth	Geburt, Fruchtbarkeit, Sex	Hebammen, Schwangere, Feiernde	Kochendes Wasser, lindernde Kräuter	Hat eine Vorliebe für Zwillinge und Drillinge
Josias	Landarbeit, domestizierte Tiere	Bauern, Schäfer, Gärtner	Getreide, Nahrung, dicke Suppen	Der Getreue. Josias ist dafür bekannt, dass er schwer arbeitet und schwer ausruht.
Quinsberry	Wissen, Abstammung, Tradition	Gelehrte	Bücher, Wandteppiche, Gold	Hat eine Bibliothek mit der kompletten Geschichte und der Abstammung jedes Halblings

CHAOSGÖTTER

Die Mächte der Verderbnis sind die größte existenzielle Bedrohung der Alten Welt, doch viel über sie ist und bleibt ein Mysterium. Allein nach Wissen über sie zu suchen ist für den Kult des Sigmar ein Verbrechen, das mit dem Tode bestraft wird, sofern man nicht um Erlaubnis bittet. Wer jedoch um die Erlaubnis bittet, der wird bezüglich seiner Person und seiner Motive intensiv und misstrauisch beäugt, wobei die Erlaubnis nur äußerst selten erteilt wird.

Die Mächte der Verderbnis werden vom gemeinen Volk meist als strafende Manifestation von Sünden und als der Grund dafür gesehen, warum sich jeder innerhalb der sozial akzeptierten Normen des Kultes zu bewegen hat. In Gewalt, Lust, Müßiggang oder ungesunder Neugier zu schwelgen hat für das Individuum ernste Konsequenzen, da es zu Korrumpierung führt und damit unweigerlich zu einem schlimmen Tod. Das gilt auch für die Gemeinden selbst, denn auch diese werden durch solches Verhalten Einzelner Ziel der Heimsuchungen böser Einflüsse.

Die einfachen Bürger kennen von den mächtigsten dieser dunklen Mächte nur umschreibende Namen wie der Blutgott, der Seuchengott, der Herr des Wandels und der Prinz der Schmerzen. Selbst die weisesten Gelehrten der verbotenen Lehren wissen nicht, ob diese einer Agenda oder nur ihren Neigungen folgen.

Es scheint, dass diese vier Hauptmächte unterschiedliche Aspekte der Verheerung darstellen und einander ebenso feindselig gesonnen sind wie der Alten Welt gegenüber. Zu den wenigen Gelegenheiten, zu denen sie zusammenarbeiten, wie zum Beispiel während des Großen Krieges gegen das Chaos vor über zweihundert Jahren, erzittert die ganze Welt. Einige behaupten, dass Kulte, die den Chaosgöttern huldigen, das Imperium infiltriert haben. Die meisten lehnen diese Vorstellung als Unsinn ab, da kein vernünftig denkendes Individuum so närrisch sein könne, die Mächte der Verderbnis anzubeten.

GEBETE

Eine geringe Zahl der Gläubigen ragt unter ihresgleichen heraus, da sie offensichtlich dazu imstande sind, ihre Gottheit zu einer direkten Intervention in Form von Wundern zu bewegen. Jene, die zu solchen Taten imstande sind, sind in der Alten Welt unter vielen Namen bekannt, darunter Lebende Heilige, Gottes Diener, Geheiligte, Göttlicher Wille oder Auserwählte. Im Imperium nennt man sie meist einfach nur „Gesegnete“, was häufig auch wie ein Titel verwendet wird. Wenn Schwester Anna also von Sigmar gesegnet wurde – also ihr die Gnade widerfährt, dass Sigmar auf ihre Gebete antwortet –, dann würde man sie „Gesegnete Anna“ nennen oder vollständig „Gesegnete Anna, Schwester des Sigmar".

Die Gesegneten

Es gibt zwei Talente, die speziell jene kennzeichnen, die von den Göttern gesegnet wurden: *Segen* und *Anrufung*. Charaktere mit dem Talent *Segen* können Segnungen wirken, kleinere Manifestationen göttlichen Willens, während das Talent *Anrufung* dem Gesegneten erlaubt, die deutlich mächtigeren Wunder zu wirken. Mehr zu diesen Talenten in **Kapitel 4: Fähigkeiten und Talente**.

Segnungen und Wunder

Segnungen und Wunder sind Gebete, die von einem Gesegneten gesprochen und dann von einem Gott mit Macht erfüllt werden. Um eine Segnung oder ein Wunder zu wirken, musst du einen **herausfordernden (+0) *Beten*-Wurf** durchführen. Wenn dein Wurf gelingt, dann manifestieren sich die Segnung oder das Wunder gemäß der jeweiligen Regeln, wobei ein hoher EG Bonuseffekte bewirken kann. Wenn der Wurf misslingt, dann hast du zwar die Worte gesprochen, deine Gottheit weigert sich jedoch zuzuhören. Wenn du bei diesem *Beten*-Wurf einen Patzer würfelst, dann hast du deinen Gott beleidigt und musst auf die **Tabelle für den Zorn der Götter** würfeln.

Beschränkungen

Du musst in der Lage sein zu sprechen, um die benötigten Gebete, Riten oder Gesänge durchzuführen, die Segnungen und Wunder ermöglichen. Jede deiner Segnungen und jedes Wunder kann zur gleichen Zeit stets nur ein einziges Mal wirken, was bedeutet, dass du bis zum Ende der Wirkung einer Segnung oder eines Wunders warten musst, ehe du dasselbe Gebet erneut einsetzt.

Wenn mehrere Personen dasselbe Gebet auf das gleiche Ziel gewirkt haben, sind etwaige Boni nicht kumulativ. Wenn also zwei *Segnungen der Finesse* auf einen Charakter gewirkt werden, erhält dieser dennoch nur einen Bonus von +10 auf seine Geschicklichkeit.

Sündenpunkte

Die Gesegneten werden genau von ihrer Gottheit im Auge behalten und riskieren deren Ungunst, wenn sie sich entgegen ihrem Willen verhalten. Im Spiel wird dies durch Sündenpunkte dargestellt.

Wenn du eines der Gebote verletzt, das unter deiner Gottheit angegeben ist, dann wird der SL dir dafür einen oder mehrere Sündenpunkte geben. Jeder neue Sündenpunkt wird zu den bestehenden addiert. Es gibt kein Maximum bezüglich der Sündenpunkte, die man sich verdienen kann. Je mehr Punkte du hast, desto wahrscheinlicher wirst du deinen Gott erzürnen, wenn du seinen göttlichen Beistand erbittest.

DIES IST SÜNDE!

Es gibt viele Weisen, auf die ein Gesegneter Priester seine Gebote verletzen kann. Der SL sollte die Schwere der Verletzung berücksichtigen, wenn er Sündenpunkte vergibt, und diese proportional festlegen, üblicherweise zwischen 1 und 3. So besagen die Gebote des Kultes der Myrmidia zum Beispiel, dass man Kriegsgefangene respektieren muss. Wenn ein myrmidianischer Priester einem durstigen Kriegsgefangenen einen Schluck Wasser verweigert, könnte ihm das 1 Sündenpunkt einbringen. Den Gefangenen zu verprügeln wäre ein schwereres Vergehen und bringt ihm vielleicht 2 Sündenpunkte ein. Den Kriegsgefangenen zu foltern oder zu töten wäre für Myrmidia absolut inakzeptabel und würde mit 3 oder mehr Sündenpunkten bestraft.

Freundliche SL werden die Spieler vielleicht warnen, ehe sie Gebote brechen, besonders wenn diese neu im WFRS sind.

Sünde und Zorn

Deine Gottheit um Beistand zu bitten, nachdem du dich entgegen ihrer Gebote verhalten hast, ist riskant. Wann immer du einen *Beten*-Wurf durchführst, erleidest du, wenn die Zahl auf dem Würfel für die Einerstelle kleiner oder gleich deinen aktuellen Sündenpunkten ist, den Zorn der Götter, selbst wenn der *Beten*-Wurf gelungen ist.

OPTIONEN: BETE LAUTER, SCHWESTER!

Jeder der Götter hat einen eigenen Stil von Gebeten, die auf unterschiedliche Weise intoniert werden müssen. Egal ob es die Kriegsschreie Ulrics, die Shanties des Manann oder die Threnodien des Morr sind, jede dieser Gebetsformen erfordert, dass die Worte mit klarer Stimme und mit Selbstbewusstsein gesprochen (oder gesungen) werden.

Um dies darzustellen kann ein SL bei *Beten*-Würfen, während denen leise oder ohne Selbstbewusstsein intoniert wird, die Schwierigkeit erhöhen.

Zorn der Götter

Die **Tabelle für den Zorn der Götter** kommt zum Einsatz, sobald du beim Beten einen Patzer würfelst oder die Zahl auf dem Würfel für die Einerstelle kleiner oder gleich deinen aktuellen Sündenpunkten ist. Der SL kann sie zudem verwenden oder einfach etwas aus ihr wählen, wenn du so närrisch sein solltest, einen der Götter zu beleidigen. Wenn du auf die **Tabelle für den Zorn der Götter** würfelst, addierst du +10 für jeden deiner Sündenpunkte. Nachdem das Resultat bestimmt und angewandt wurde, reduzierst du deine Sündenpunkte um 1, mit einem Minimum von 0.

DU MUSST BETEN!

Wenn sich ein Charakter in besonders frommer Weise verhält, zum Beispiel, indem er eine extrem fordernde Pilgerreise vollendet oder seinem Kult beachtliche Spenden macht, dann kann der SL erlauben, dass man einen oder mehr Sündenpunkte mit einem gelungenen *Beten*-Wurf entfernt, der darstellt, dass man um Absolution bittet. Damit riskiert man zugleich natürlich auch den Zorn der Götter. Ansonsten sind Würfe auf die **Tabelle für den Zorn der Götter** die einzige Möglichkeit, Sündenpunkte zu entfernen.

TABELLE FÜR DEN ZORN DER GÖTTER

Prozentwurf	Resultat
01-05	**Heilige Visionen:** Visionen deines Gottes überfluten deine Sinne. Führe einen **durchschnittlichen (+20) *Ausdauer*-Wurf** durch. Wenn dieser misslingt, erhältst du 1 *Betäubt*-Zustand. Der SL entscheidet, was die Visionen sind.
06-10	**Überdenke dein Tun:** Während der nächsten Woche können gelungene *Beten*-Würfe nie mehr als +0 EG erzielen.
11-15	**Beherzige meine Lektionen:** Du erleidest für 1W10+Sündenpunkte Runden einen Abzug von -10 auf deine Fähigkeit *Beten*.
16-20	**Beweise deine Hingabe:** Du erhältst den Zustand *Niedergestreckt*. Dieser Zustand kann erst entfernt werden, wenn dir ein **durchschnittlicher (+20) *Beten*-Wurf** gelingt.
21-25	**Du überanspruchst meine Geduld:** Du kannst die nächsten 1W10 Runden lang keine *Beten*-Würfe durchführen.
26-30	**Du verkennst meine Absichten:** Du erleidest für die nächsten 1W10+Sündenpunkte Stunden einen Abzug von -10 auf alle mit deiner Gottheit verbundenen Fähigkeiten (nach Entscheidung des SL).
31-35	**Ich finde deinen Mangel an Glauben beklagenswert:** Du kannst die nächsten 1W10+Sündenpunkte Runden lang keine *Beten*-Würfe durchführen.
36-40	**Teile meinen Schmerz:** Du verlierst 1+Sündenpunkte LP, wobei Widerstands-Bonus und RP ignoriert werden. Führe zudem einen **durchschnittlichen (+20) *Ausdauer*-Wurf** durch. Wenn dieser misslingt, erhältst du 1 *Betäubt*-Zustand.
41-45	**Eure Sache ist unwürdig:** Deine Ziele erhalten den Zustand *Niedergestreckt*. Alle Segnungen und Wunder deiner Gottheit, die sie während der nächsten 1W10+Sündenpunkte Tage zum Ziel haben, misslingen automatisch.
46-50	**Beende dein Gestammel:** Du kannst die nächsten 2W10+Sündenpunkte Runden lang keine *Beten*-Würfe durchführen.
51-55	**Fühle meinen Zorn:** Du erleidest 1W10+Sündenpunkte Schaden. Führe zudem einen **herausfordernden (+0) *Ausdauer*-Wurf** durch. Wenn dieser misslingt, erhältst du 1 *Betäubt*-Zustand.

56-60	**Ich werde dir nicht beistehen:** Du erleidest für die nächsten 1W10+Sündenpunkte Tage einen Abzug von -10 auf alle mit deiner Gottheit verbundenen Fähigkeiten (nach Entscheidung des SL).
61-65	**Göttliche Verletzungen:** Du erhältst 1+Sündenpunkte *Blutend*-Zustände.
66-70	**Ich schlage dich mit Blindheit:** Du erhältst den Zustand *Niedergestreckt*. Zusätzlich erhältst du 1+Sündenpunkte *Geblendet*-Zustände. Diese können nur durch **herausfordernde (+0) *Beten*-Würfe** entfernt werden, deren Gelingen 1 + EG *Geblendet*-Zustände entfernt.
71-75	**Was wirst du opfern?** Du verlierst 1W10+Sündenpunkte LP, wobei Widerstands-Bonus und RP ignoriert werden. Führe zudem einen **schwierigen (-10) *Ausdauer*-Wurf** durch. Wenn dieser misslingt, erhältst du 1 *Betäubt*-Zustand.
76-80	**Du hast gegen mich gesündigt:** Dein Gott ist äußerst erzürnt und zwingt dich als Buße dazu, für die nächsten 1W10+Sündenpunkte Runden als deine Handlung *Beten*-Würfe zu wählen.
81-87	**Reinige das Fleisch:** Du verlierst 2W10+Sündenpunkte LP, wobei Widerstands-Bonus und RP ignoriert werden. Führe zudem einen **schweren (-20) *Ausdauer*-Wurf** durch. Wenn dieser misslingt, erhältst du 1 *Betäubt*-Zustand. Wenn du -4 EG oder weniger erzielst, bekommst du den Zustand *Bewusstlos*, der mindestens 1W10 Runden anhält.
88	**Dämonische Interferenz:** Statt deiner Gottheit beantworten die Dunklen Götter dein Flehen. 1W10 Niedere Dämonen erscheinen innerhalb von 2W10 Metern von deiner Position und greifen die nächsten Ziele an.
89-95	**Fürchte meinen Zorn:** Du erhältst 1+Sündenpunkte *Demoralisiert*-Zustände.
96-100	**Leiste Buße:** Du musst *Buße* tun.
101-105	**Züchtigung:** Du wirst auf 0 LP reduziert (sofern du noch LP hattest) und bekommst den Zustand *Bewusstlos*, der anhält, bis du mindestens 1 LP zurückerhalten hast.
106-110	**Nenne meinen Namen nicht aus Eitelkeit:** Du verlierst für die nächsten 1W10+Sündenpunkte Tage die Talente *Segen* und *Anrufung*.
111-115	**Verlasse dich nicht auf deine Nichtigkeiten:** Deine vollständige Ausrüstung verschwindet und du bleibst nackt zurück. Für jede *Buße*, die du leistest, kehrt einer deiner magischen Gegenstände zurück, solltest du welche besessen haben.
116-120	**Du missbrauchst meine Gnade:** Du verlierst für die nächsten 2W10+Sündenpunkte Tage die Talente *Segen* und *Anrufung*.
121-125	**Siehe deine Verderbtheit:** Du erhältst quälende Visionen all deines Scheiterns, die eine Ewigkeit lang anzuhalten scheinen, in Wahrheit aber nur einen Lidschlag lang andauern. Besprich mit dem SL, wie du mittels Maßgeschneiderter Psychologie (siehe Seite 190) darstellen kannst, wie dein Charakter mit dieser traumatischen Erfahrung umgeht.
126-130	**Blitz und Donner:** Deine Gottheit schmettert dich nieder. Du wirst auf 0 LP reduziert (sofern du noch LP hattest) und bekommst den Zustand *Brennend.*
131-135	**Leide so, wie ich gelitten habe:** Du erhältst jeden Morgen 1+Sündenpunkte *Blutend*-Zustände, bis du *Buße* geleistet hast.
136-140	**Exkommunikation:** Du verlierst für die Talente *Segen* und *Anrufung,* bis du zwei *Buße* geleistet hast. Die erste *Buße* stellt dein Talent *Segen* wieder her, die zweite dein Talent *Anrufung*. Alle Mitglieder deines Kultes wissen automatisch um deine Exkommunikation; alle Würfe zur Interaktion mit ihnen sind automatisch sehr schwer (-30) und lassen sich nicht über diesen Wert modifizieren.
141-145	**Beweise deinen Wert:** Ein Göttlicher Diener deiner Gottheit erscheint innerhalb von W100 Metern und greift an, interveniert oder schmäht dich, je nach der Natur des beleidigten Gottes.
146-150	**Ich verstoße dich:** Dein Gott verbannt dich. Du verlierst permanent die Talente *Segen* und *Anrufung* sowie alle *Beten*-Steigerungen. Zudem wissen alle Mitglieder deines Kultes automatisch um deine Verbannung; alle Würfe zur Interaktion mit ihnen sind automatisch sehr schwer (-30) und lassen sich nicht über diesen Wert modifizieren.
151+	**Zur Rechenschaft gezogen:** Du wirst vor deinen Gott gerufen, um das letzte Urteil zu empfangen. Sofern du keinen Schicksalspunkt hast, kehrst du nie mehr zurück. Wenn du einen Schicksalspunkt opferst, kehrst du an einen Ort nach Wahl des SL zurück und erleidest zudem die Folgen des Resultats **Ich verstoße dich**.

GÖTTLICHE DIENER

Göttliche Diener sind übernatürliche Erfüllungsgehilfen der Götter im Reich der Sterblichen, in etwa mit den Dämonen vergleichbar, die den Dunklen Göttern dienen. Sie neigen dazu, entweder die Gestalt des bevorzugten Tieres der Gottheit zu haben, wie der weiße Wolf des Ulric oder der goldene Adler Myrmidias, oder sie erscheinen in der Gestalt eines verstorbenen Gläubigen, wie der eines legendären Priesters oder Templers. Um dir Göttliche Diener zu schaffen, die zum jeweiligen Gott passen, verwendest du die Regeln in **Kapitel 12: Bestiarium** und modifizierst ein Tier, einen Menschen oder einen Dämon so, wie du es für angemessen hältst.

Buße

Einige der Resultate auf der **Tabelle für den Zorn der Götter** fordern *Buße* ein. Der SL kann eine geeignete *Buße* für dich festlegen, die deiner Missetat angemessen ist. Du kannst dir aber auch selbst eine *Buße* auswählen, wobei dich weitere Strafen erwarten, falls das Gewählte unzureichend war. Beispiele für typische *Buße* sind in der Beschreibung jedes Kultes erwähnt. *Buße* können in Form einer Vision konkretisiert werden, durch göttliche Inspiration oder in extrem seltenen Fällen auch durch direkte Verkündigung deiner Gottheit. Falls du eines solchen Kontaktes nicht würdig sein solltest, könnte die Buße auch durch ein anderes Mitglied deines Kultes verhängt werden. Alternativ könnte sich ein Göttlicher Diener des Kultes manifestieren, zum Beispiel in Form eines toten Lehrers, einer legendären Person oder eines passenden Tieres, und dir mitteilen, was gefordert ist. Der SL sollte die vorausgegangenen Sünden bedenken und sich überlegen, wie der jeweilige Gott auf diese reagieren würde.

SEGNUNGEN

Segnungen sind kleine Manifestationen göttlichen Willens; ein Charakter mit dem Talent *Segen* erhält mit diesem Talent alle sechs Segnungen seines Kultes, wie unter **Segnungen der Kulte** aufgeführt.

FORMAT DER SEGNUNGEN UND WUNDER

- Der Name der Segnung oder des Wunders
- **Reichweite:** Eine Reichweite in Meter oder das Wort „Berührung", das angibt, dass man sein Ziel berühren muss
- **Ziel:** Die Anzahl der betroffenen Ziele; es kann auch nur du selbst sein.
- **Dauer:** Die Zeit über die die Segnung oder das Wunder wirken, normalerweise als „Sofort" oder als Anzahl von Runden angegeben
- Eine Beschreibung dessen, was die Segnung oder das Wunder bewirken.

OPTIONEN: KLEINE STRAFEN

Die Götter schätzen es nicht, wenn ihre Gesegneten durch zu beliebige Verwendung missachten, was ihnen gewährt wurde. Wenn der SL dies wünscht, dann kann das mehrfache Wirken der gleichen Segnungen und Wunder innerhalb einer Szene, auf eine Verletzung oder dasselbe Ziel die Gottheit erzürnen und zu Sündenpunkten führen, in der Regel zwischen 1 und 3.

ERFOLGSGRADE BEI SEGNUNGEN

Für je +2 EG, die du bei einem *Beten*-Wurf erzielst, wenn du eine Segnung wirken willst, darfst du einen einzelnen der folgenden Vorteile auswählen:

- **Reichweite:** +6 Meter
- **Ziel:** +1
- **Dauer:** +6 Runden

Wenn die Segnung die Dauer "Sofort" hat, darfst du die Dauer nicht verlängern. Du darfst die gleiche Option mehrfach wählen. Wenn du zum Beispiel bei der *Segnung der Heilung* +4 EG erzielt hast, dann darfst du bis zu drei Ziele heilen, die du berührst, zwei Ziele in bis zu 6 Meter Entfernung oder ein Ziel in bis zu 12 Meter Entfernung.

SEGNUNGEN DER KULTE

Manann	Atem	Beharrlichkeit	Schlacht	Tapferkeit	Wildheit	Zähigkeit
Morr	Atem	Glück	Rechtschaffenheit	Tapferkeit	Weisheit	Zähigkeit
Myrmidia	Gewissen	Glück	Rechtschaffenheit	Schlacht	Schutz	Tapferkeit
Ranald	Ausstrahlung	Finesse	Gewissen	Gewitztheit	Glück	Schutz
Rhya	Atem	Genesung	Gewissen	Grazie	Heilung	Schutz
Shallya	Atem	Beharrlichkeit	Genesung	Gewissen	Heilung	Schutz
Sigmar	Macht	Rechtschaffenheit	Schlacht	Schutz	Tapferkeit	Zähigkeit
Taal	Atem	Gewissen	Jagd	Schlacht	Wildheit	Zähigkeit
Ulric	Beharrlichkeit	Macht	Schlacht	Tapferkeit	Wildheit	Zähigkeit
Verena	Gewissen	Gewitztheit	Glück	Rechtschaffenheit	Tapferkeit	Weisheit

GÖTTLICHE MANIFESTATIONEN

Segnungen sind etwas sehr Subtiles, das man ohne das Talent *Heilige Visionen* gar nicht wahrnimmt. Ihre Manifestationen sind für Außenstehende fast immer damit zu erklären, dass jemand einfach Glück hatte. Daher wirken Kleriker der Alten Welt ohne das Talent *Segnungen* häufig kaum weniger effektiv als jene, die es haben.

Wunder manifestieren sich hingegen sichtbar und werden von heiligen Zeichen und Effekten begleitet, die den Umständen und der jeweiligen Gottheit angemessen sein sollten. Ein Wunder des Ulric könnte zum Beispiel mit einem kalten Wind und geisterhaftem Wolfsheulen einhergehen, während jemand, dem ein Wunder des Manann zuteilwurde, vielleicht plötzlich mit Salzwasser durchnässt ist.

Segnung des Atems
Reichweite: 6 Meter
Ziel: 1
Dauer: 6 Runden
Dein Ziel muss nicht atmen und ignoriert die Regeln für Erstickung.

Segnung der Ausstrahlung
Reichweite: 6 Meter
Ziel: 1
Dauer: 6 Runden
Dein Ziel erhält +10 CH.

Segnung der Beharrlichkeit
Reichweite: 6 Meter
Ziel: 1
Dauer: Sofort
Dein Ziel darf 1 Zustand entfernen.

Segnung der Finesse
Reichweite: 6 Meter
Ziel: 1
Dauer: 6 Runden
Dein Ziel erhält +10 GE.

Segnung der Genesung
Reichweite: Berührung
Ziel: 1
Dauer: Sofort
Dein Ziel darf die Dauer einer Krankheit, mit der es infiziert ist um 1 Tag reduzieren. Diese Segnung darf nur einmal pro Krankheit und Person gewirkt werden.

Segnung des Gewissens
Reichweite: 6 Meter
Ziel: 1
Dauer: 6 Runden
Dein Ziel muss immer dann, wenn es ein Gebot deiner Gottheit brechen will, erst einen **durchschnittlichen (+20) Willenskraft-Wurf** bestehen. Wenn dieser misslingt, wird es von Scham übermannt und kann die Handlung nicht durchführen.

Segnung der Gewitztheit
Reichweite: 6 Meter
Ziel: 1
Dauer: 6 Runden
Dein Ziel erhält +10 I.

Segnung des Glücks
Reichweite: 6 Meter
Ziel: 1
Dauer: 6 Runden
Der nächste misslungene Wurf des Zieles darf wiederholt werden. Das Ergebnis des Wiederholungswurfs gilt.

Segnung der Grazie
Reichweite: 6 Meter
Ziel: 1
Dauer: 6 Runden
Dein Ziel erhält +10 GW.

Segnung der Heilung
Reichweite: Berührung
Ziel: 1
Dauer: Sofort
Dein Ziel heilt 1 LP.

Segnung der Jagd
Reichweite: 6 Meter
Ziel: 1
Dauer: 6 Runden
Dein Ziel erhält +10 BF.

Segnung der Macht
Reichweite: 6 Meter
Ziel: 1
Dauer: 6 Runden
Dein Ziel erhält +10 ST.

Segnung der Rechtschaffenheit
Reichweite: 6 Meter
Ziel: 1
Dauer: 6 Runden
Die Waffe deines Ziels gilt als *magisch*.

Segnung der Schlacht
Reichweite: 6 Meter
Ziel: 1
Dauer: 6 Runden
Dein Ziel erhält +10 KG.

Segnung des Schutzes
Reichweite: 6 Meter
Ziel: 1
Dauer: 6 Runden
Gegner müssen immer erst einen **durchschnittlichen (+20) Willenskraft-Wurf** bestehen, um dein Ziel attackieren zu können. Wenn dieser misslingt, übermannt sie Scham darüber, diese Attacke überhaupt zu erwägen und sie müssen ein anderes Ziel oder eine andere Handlung wählen.

Segnung der Tapferkeit
Reichweite: 6 Meter
Ziel: 1
Dauer: 6 Runden
Dein Ziel erhält +10 WK.

Segnung der Weisheit
Reichweite: 6 Meter
Ziel: 1
Dauer: 6 Runden
Dein Ziel erhält +10 IN.

Segnung der Wildheit
Reichweite: 6 Meter
Ziel: 1
Dauer: 6 Runden
Wenn dein Ziel das nächste Mal einen Kritischen Treffer verursacht, würfelt es zweimal für die Verletzung und wählt die bessere aus.

Segnung der Zähigkeit
Reichweite: 6 Meter
Ziel: 1
Dauer: 6 Runden
Dein Ziel erhält +10 WI.

NAMEN

Jeder Kult hat eigene Namen für die Segnungen und Wunder – manchmal sogar mehr als einen. Der Kult des Sigmar könnte die *Segnung der Schlacht* zum Beispiel „Die Litanei von Sigmars Zorn" nennen, während der Kult des Ulric sie vielleicht als „Der scharfe Biss des Winters" bezeichnet. Die Worte, die gesprochen werden, mögen unterschiedlich sein, doch der Effekt bleibt gleich.

WUNDER

Wunder sind deutliche Manifestationen göttlichen Willens und ehrfurchtgebietend für jeden, der ihr Zeuge wird. Ein Charakter mit dem Talent *Anrufung* kann eines der weiter unten folgenden Wunder seines Kultes wirken.

Erfolgsgrade bei Wundern

Für je +2 EG, die du bei einem *Beten*-Wurf für ein Wunder erzielst, darfst du den angegebenen Wert für Reichweite, Ziele oder Dauer eines Wunders in einem Fall zusätzlich noch einmal hinzuaddieren. Wenn das Wunder also eine Reichweite von 50 Meter hat, dann könntest du diese Reichweite für je +2 EG um weitere 50 Meter verlängern.

Wunder, bei denen unter Reichweite oder Ziel „Du selbst" steht, können nur den Gesegneten selbst zum Ziel haben und Reichweite oder Ziel können niemals erhöht werden. Zudem haben einige Wunder keine Dauer, weshalb es keinen Effekt hat, bei ihnen die Dauer zu erhöhen.

Einige Wunder haben noch zusätzliche, optionale Vorteile, die sich aus zusätzlichen EG ergeben und die dann in ihrer Beschreibung angegeben sind.

Wunder des Manann

Antlitz des Ertrunkenen

Reichweite: Charisma in Meter
Ziel: 1
Dauer: Charisma-Bonus in Runden
Du bittest Manann darum, deine Feinde zu ertränken. Während das Wunder wirkt, füllen sich die Lungen deiner Ziele kontinuierlich mit Salzwasser und ihr Haar treibt um den Kopf herum, als wären sie unter Wasser. Die Ziele erhalten 1 *Erschöpft*-Zustand und unterliegen den Regeln für Ertrinken und Ersticken (siehe Seite 181), solange das Wunder wirkt. Wenn das Wunder endet, müssen die Ziele einen **schweren (-20) *Ausdauer*-Wurf** durchführen. Misslingt dieser, erhalten sie zudem den Zustand *Niedergestreckt*.

Besänftigen

Reichweite: Initiative-Bonus in Meilen (je 1,6 km)
Ziel: 1 Segelschiff in Sichtlinie
Dauer: 1 Stunde
Du stiehlst den Wind aus den Segeln eines Schiffes oder Bootes. Er wird vollkommen besänftigt. Selbst inmitten eines Sturmes gibt es einen Bereich mit geisterhafter Windstille und ruhigem Wasser um das Schiff herum, während ringsum der Regen peitscht und die sich auftürmenden Wellen brechen. Dieser Bereich reicht deine Initiative in Meter weit um das Schiff herum und falls das Schiff auf irgendeine andere Weise bewegt werden kann, zum Beispiel mit Rudern, dann bewegt sich die besänftigte Zone mit ihm.

Günstiger Wind

Reichweite: Initiative-Bonus in Meilen (je 1,6 km)
Ziel: 1 Segelschiff in Sichtlinie
Dauer: 1 Stunde
Die Segel des Schiffes füllen sich mit günstigem Wind und tragen es sicher seinem Ziel entgegen. Während dieses Wunder wirkt, bewegt sich das Segelschiff mit Höchstgeschwindigkeit, unabhängig vom eigentlichen Wind, Strömungen oder Gezeiten, und alle Würfe für das Steuern des Schiffes erhalten einen Bonus von +10.

Mananns Überfluss

Reichweite: Berührung
Ziel: 1
Dauer: Sofort
Du flehst Manann an, dich mit Nahrung zu versorgen. Indem du in ein Gewässer greifst, kannst du genug Fisch fangen, um 1 Person zu ernähren. Wenn du in das Meer greifst, ist es genug Fisch für 2 Personen. Pro +2 EG fängst du genug Fisch für eine weitere Portion.

Matrosengang
Reichweite: Charisma in Meter
Ziel: 1
Dauer: Charisma-Bonus in Runden
Deine Ziele sind sofort von Salzwasser durchtränkt und schwanken, als würden sie über das Deck eines im Sturm hin und her rollenden Schiffes taumeln. Ihr Haar wird von geisterhaften Winden gepeitscht und die Gischt spritzt ihnen ins Gesicht. Sie erhalten je 1 *Geblendet*-, *Ertaubt*- und *Erschöpft*-Zustand und müssen einen **durchschnittlichen (+20) Gewandtheits-Wurf** bestehen, um ihre Bewegungsaktion durchführen zu können. Wenn der Wurf misslingt, erhalten sie zudem den Zustand *Niedergestreckt*.

Wasserwandeln
Reichweite: Du selbst
Ziel: Du selbst
Dauer: Charisma-Bonus in Minuten
Du bittest Manann darum, dich über eine offene Wasserfläche schreiten zu lassen, als wäre es fester Boden. Dies funktioniert nur bei größeren Gewässern, die mindestens 10 Meter breit sind. Alles was kleiner ist, ist zu weit von Mananns Einflusssphäre entfernt, um von ihm bemerkt zu werden.

Wunder des Morr

Letzte Riten
Reichweite: 1 Meter
Ziel: 1
Dauer: Sofort
Du intonierst ein feierliches Requiem über einem Leichnam. Das Wunder stellt sicher, dass die Seele durch das Portal in Morrs Reich geschickt wird und garantiert, dass der Leichnam nicht zum Ziel irgendwelcher nekromantischen Zauber werden kann. Wenn das Wunder gegen ein Ziel gewirkt wird, welches die Kreaturen-Eigenschaften *Untot* **und** *Konstrukt* besitzt, dann wird dieses zerstört.

Morrs behütende Hand
Reichweite: Berührung
Ziel: 1
Dauer: Charisma-Bonus in Stunden (speziell)
Du berührst die Augen von jemandem, der kurz vor dem Sterben ist, und bittest Morr, die Seele zu behüten, aber noch nicht zu nehmen. Das Ziel muss 0 LP haben und zustimmen. Für die Dauer des Wunders erhält das Ziel den Zustand *Bewusstlos* und seine Lage wird sich nicht verschlechtern, ehe das Wunder nicht endet, weder durch Krankheiten noch durch Kritische Verletzungen, Gifte oder Ähnliches. Das Wunder endet, sobald wirksame Heilung begonnen wird oder du die letzten Riten vollziehst, woraufhin die Seele durch Morrs Portal schreitet und der zurückbleibende Leichnam nicht mehr zum Ziel irgendwelcher nekromantischen Zauber werden kann.

Todesmaske
Reichweite: Du selbst
Ziel: Du selbst
Dauer: Charisma-Bonus in Runden
Morr wirkt durch dich und dringt durch das Portal, um den Feind seine Präsenz spüren zu lassen. Dein Gesicht wird zu einer kadaverhaften Fratze und du erhältst die Kreaturen-Eigenschaft *Angst (1)*.

Todesschwelle
Reichweite: Berührung
Ziel: Wirkungsbereich
Dauer: Speziell
Du ziehst eine bis zu acht Meter lange Linie über den Boden, während du ein Klagelied an Morr richtest. Wenn du das Wunder wirkst, manifestiert sich ein undeutliches, schattenhaftes Portal, begleitet vom Gekrächze von Raben. Wesen mit der Kreaturen-Eigenschaft *Untot* müssen einen **herausfordernden (+0) Willenskraft-Wurf** bestehen, um die Linie überschreiten zu können. Wesen mit beiden Kreaturen-Eigenschaften *Untot* und *Konstrukt* können die Linie gar nicht überqueren. Das Wunder bleibt bis zum Morgengrauen erhalten.

Unkenruf
Reichweite: Berührung
Ziel: 1
Dauer: Sofort
Du blickst tief in die Augen des Zieles, während du eine Threnodie des Morr anstimmst und den Unkenruf des Zieles erblickst, einen kurzen Blick auf das, was seine Zukunft bereithält. Das Gesehene ist fast immer auf den Tod des Zieles bezogen. Dieses Wunder kann auf jeden Charakter nur einmal gewirkt werden und dieser darf danach das Talent *Unkenruf* mit EP erwerben, ganz so, als sei es Teil der Karriere.

Untote zerstören
Reichweite: Du selbst
Ziel: Wirkungsbereich
Dauer: Sofort
Du erflehst die Macht des Morr, um alle Untoten zu zerschmettern. Schwarzes Feuer bricht aus deinem Körper und breitet sich in einem perfekten Kreis deinen Charisma-Bonus in Meter weit aus. Alle potentiellen Ziele mit der Kreaturen-Eigenschaft *Untot* verlieren 1W10 LP, wobei der Widerstands-Bonus und die RP ignoriert werden. Alle Untoten, die durch dieses Wunder zerstört werden, können unter normalen Umständen nie wieder durch Nekromantie erhoben werden. Für je +2 EG kannst du den Wirkungsbereich um eine Anzahl von Metern erweitern, die deinem Charisma-Bonus entspricht.

Wunder der Myrmidia

Adlerblick
Reichweite: Charisma in Meter
Ziel: Du selbst
Dauer: Charisma-Bonus in Runden
Du bittest Myrmidia um die Entsendung eines Göttlichen Dieners, der dir Wissen über den Feind offenbart. Ein geisterhafter Adler erscheint, der hoch oben durch den Himmel gleitet. Der Adler sieht wie ein normaler Adler aus und hat dessen Fähigkeiten, kann jedoch nicht physisch mit der Welt interagieren oder auf irgendeine Weise verletzt werden. Während das Wunder wirkt, kannst du durch die Augen des Adlers blicken und dessen Flug kontrollieren, um das Schlachtfeld zu überblicken und deine Feinde auszuspähen. Diese Sicht ist sehr genau, du hast jedoch keinen Zugriff auf deine eigenen die Sicht verbessernden Talente wie zum Beispiel *Nachtsicht*. Während du durch die Augen des Adlers blickst, kannst du deine eigenen Augen nicht benutzen, was dich möglicherweise verletzlich macht.

Brennende Sonne
Reichweite: Du selbst
Ziel: Wirkungsbereich
Dauer: Sofort
Du bittest Myrmidia, das Schlachtfeld von ehrlosen Feinden zu säubern und ein blendender Blitz goldenen Lichts bricht hervor. Alle, die keine Myrmidianer sind und in deine Richtung blicken, erhalten 1 *Geblendet*-Zustand. Für je +2 EG erhalten sie +1 *Geblendet*-Zustand.

Inspirierende Führung
Reichweite: Charisma in Meter
Ziel: Intelligenz-Bonus in Verbündeten
Dauer: Charisma-Bonus in Runden
Deine begeisternden Gebete inspirieren die Schlachtreihe zu höherer Disziplin und Koordination. Die Ziele erhalten das Talent *Gedrillt* (beziehungsweise +1 Stufe in *Gedrillt*, wenn sie das Talent schon besitzen).

Myrmidias Schild
Reichweite: Charisma in Meter
Ziel: Intelligenz-Bonus in Verbündeten
Dauer: Charisma-Bonus in Runden
Dein unerschütterliches Beten bringt Myrmidia dazu, deine Verbündeten mit leuchtenden, hauchfeinen Bändern aus Licht zu umhüllen, die gegnerische Treffer ablenken. Alle Ziele erhalten +1 RP an allen Trefferzonen.

Myrmidias Speer
Reichweite: Du selbst
Ziel: Du selbst
Dauer: Charisma-Bonus in Runden
Wenn du einen Speer führst, erhält dieser die Qualität *Wuchtig* und gilt als *magisch*.

Ruf der Furie
Reichweite: Charisma in Meter
Ziel: Intelligenz-Bonus in Verbündeten
Dauer: Charisma-Bonus in Runden
Deine leidenschaftlichen Gebete erfüllen die Verbündeten mit tiefer Abscheu gegenüber dem Feind. Alle betroffenen Verbündeten erhalten die Psychologische Eigenschaft *Hass* gegenüber allen, mit denen sie im Kampf sind.

Wunder des Ranald

Du kannst mich nicht sehen, oder?
Reichweite: Charisma in Meter
Ziel: 1
Dauer: Charisma-Bonus in Runden
Du stellst ein komplexes Rätsel über die Realität dessen, was nicht gesehen werden kann. Ziele, die von diesem Wunder beeinflusst werden, werden weder bemerkt noch bleiben sie im Gedächtnis, sofern sie nichts tun, das Aufmerksamkeit auf sie lenkt, wie berühren, attackieren, jemanden ansprechen, zaubern oder laute Geräusche machen. Du kannst dieses Wunder nur wirken, wenn dich niemand direkt ansieht.

Einladung
Reichweite: 1 Meter
Ziel: 1
Dauer: Sofort
Du rezitierst eines von Ranalds Rätseln über Durchgänge und ob diese überhaupt existieren, wenn sie geschlossen sind. Bei einer Tür, einem Fenster oder einer Luke, abhängig von deinem Ziel, löst sich eine Art auf, in der es oder sie gesichert ist – ein Schloss springt auf, ein Riegel schiebt sich beiseite oder ein haltender Knoten löst sich. Für je +2 EG kannst du eine andere Methode auflösen, in der die Tür, das Fenster oder die Luke gesichert ist.

Katzenaugen
Reichweite: Charisma in Meter
Ziel: Du selbst
Dauer: Charisma-Bonus in Runden
Existieren Dinge, die man nicht sehen kann? Du stellst Ranald ein Rätsel, der daraufhin einen Göttlichen Diener in Form einer Katze entsendet. Die Katze sieht wie eine normale Katze aus und hat deren Fähigkeiten, kann jedoch nicht physisch mit der Welt interagieren oder auf irgendeine Weise verletzt werden. Während das Wunder wirkt, kannst du die Sinne der Katze verwenden – Sicht, Gehör und Tastsinn – und deren Bewegungen kontrollieren. Diese Sinne sind so scharf wie die einer echten Katze, du hast jedoch keinen Zugriff auf deine eigenen, die Sicht verbessernden Talente, wie zum Beispiel *Nachtsicht*. Während du die Sinne der Katze benutzt, kannst du nicht die eigenen verwenden, was dich möglicherweise verletzlich macht.

Ranalds Eleganz
Reichweite: Berührung
Ziel: 1
Dauer: Gewandtheits-Bonus in Runden
Du bittest Ranald, das Ziel die Rätsel der Realität nachverhandeln zu lassen. Dein Ziel erhält +10 Gewandtheit, +10 *Schleichen* und das Talent *Katzenfüßig* (beziehungsweise +1 Stufe in *Katzenfüßig*, wenn es das Talent schon besitzt).

Reicher, Armer, Bettler, Dieb
Reichweite: 1 Meter
Ziel: 1 Meter
Dauer: Charisma-Bonus in Minuten
Du lächelst Ranald an, während du jemanden frech fragst, was genau eigentlich Reichtum sei? Für jedes betroffene Ziel wählst du eine der folgenden Optionen:

- Die Börse des Zieles sieht leer aus.
- Die Börse des Zieles sieht voll aus.
- Die Gewandung des Zieles sieht billig und nicht bemerkenswert aus.
- Die Gewandung des Zieles sieht reich und nach bester Machart aus.
- Ein einzelner wertvoller Gegenstand ist unmöglich zu entdecken.

Pro +2 EG darfst du einen zusätzlichen Effekt für ein einzelnes deiner Ziele wählen.

Viel Glück!
Reichweite: Du selbst
Ziel: Du selbst
Dauer: Speziell
Indem du die Finger kreuzt, gibst du Ranalds Rätsel auf und fragst, was genau Glück ist. Du erhältst +1 Glückspunkt. Pro +2 EG erhältst du einen zusätzlichen +1 Glückspunkt. Dies darf dein gewöhnliches Maximum übersteigen. Du darfst dieses Wunder nicht erneut wirken, ehe du nicht 0 Glückspunkte erreicht hast.

Wunder der Rhya

Rhyas Berührung
Reichweite: Berührung
Ziel: 1
Dauer: Speziell
Du legst die Hände auf ein verletztes oder krankes Ziel und singst dein Gebet. Wähle einen der folgenden Effekte:

- Heile eine deinem Charisma-Bonus entsprechende Anzahl von LP.
- Heile 1 natürlich verursachte Krankheit.

Für je +2 EG kannst du einen weiteren Effekt wählen, auch den gleichen mehrfach. Dieses Wunder wirkt langsam; die Effekte brauchen wenigstens 10 Minuten, um sich zu manifestieren. Wenn es unterbrochen wird, dann muss das Wunder neu gewirkt werden.

Rhyas Ernte
Reichweite: Berührung
Ziel: Du selbst
Dauer: 1 Runde
Du singst zu Rhya und das Leben sprießt. Essbare Früchte, Gemüse und Pilze wachsen rings um den Punkt, den du berührst. In jeder Runde, die dieses Wunder wirkt, lässt du genug Nahrung wachsen, um 1 Person zu ernähren. Die Art der Nahrung hängt von der Umgebung ab; in einer Höhle könnten Pilze wachsen, während in freier Natur viele unterschiedliche Früchte und Gemüsearten wachsen können.

Rhyas Kinder
Reichweite: Du selbst
Ziel: Wirkungsbereich
Dauer: Charisma-Bonus in Runden
Du legst die Hände auf den Boden und singst ein Gebet zu Rhya, in dem du um ihre Hilfe beim Erkennen ihres Reiches bittest. Dieses Wunder kann nur im Freien gewirkt werden, außerhalb von Siedlungen. Du spürst die Gegenwart und die Bewegungen aller empfindungsfähigen Wesen innerhalb einer Reichweite in Meter, die deinem Charisma entspricht. Für je +2 EG kannst du den Wirkungsbereich um eine Anzahl von Meter erweitern, die deinem Charisma entspricht.

Rhyas Trost
Reichweite: Charisma in Meter
Ziel: Charisma-Bonus in Verbündeten
Dauer: Sofort
Du singst Rhyas Lied der neuen Lebenskraft. Bei allen betroffenen Zielen wird 1 Zustand entfernt. Sollte dies alle erlittenen Zustände beseitigen, fühlen sich die Ziele so erfrischt, als wären sie gerade aus einem gesunden Nachtschlaf erwacht und erhalten einen Bonus von +10 auf alle Würfe in der nächsten Runde.

Rhyas Vereinigung
Reichweite: Berührung
Ziel: Speziell
Dauer: Charisma-Bonus in Stunden
Du segnest und weihst die Vereinigung zweier Seelen. Während das Wunder wirkt, wird das Paar ein Kind zeugen, sofern dies biologisch möglich ist.

Rhyas Zuflucht
Reichweite: Du selbst
Ziel: Du selbst
Dauer: Speziell
Du singst eine von Rhyas Hymnen über Zuflucht und Geborgenheit. Dieses Wunder kann nur im Freien gewirkt werden, außerhalb von Siedlungen. Du findest eine perfekte natürliche Zuflucht. Irgendeine Kombination aus Bodenstruktur und Bäumen hat einen perfekten Ort erschaffen, um an ihm das Nachtlager aufzuschlagen. Der Ort ist vor jedem natürlichen Wind oder Regen geschützt und besteht so lange, wie du dort lagerst. Die Zuflucht ist groß genug für 1 Person. Für je +2 EG reicht sie auch noch für eine weitere Person. Wenn du das Lager verlässt, ist es danach nicht mehr auffindbar, denn es existierte nur durch den Willen der Göttin.

Wunder der Shallya

Balsam des verwundeten Geistes
Reichweite: Berührung
Ziel: 1
Dauer: Charisma-Bonus in Minuten
Du bittest Shallya, den aufgewühlten Geist des Zieles zu besänftigen. Für die Dauer werden alle Psychologischen Eigenschaften entfernt und danach sinkt das Ziel bis zum nächsten Morgen in tiefen, erholsamen Schlaf, sofern dieser nicht unterbrochen wird. Unwillige Ziele müssen einen **herausfordernden (+0)** ***Besonnenheits*-Wurf** bestehen, um dem Einschlafen zu widerstehen.

Bittere Katharsis
Reichweite: Berührung
Ziel: 1
Dauer: Sofort
Als Antwort auf dein herzerwärmendes Gebet zieht Shallya ein Gift oder eine Krankheit vollständig aus dem Körper deines Zieles in den deinen, und löscht es oder sie aus. Für je +2 EG kannst du ein weiteres Gift oder eine andere Krankheit auslöschen. Für jedes und jede auf diese Weise ausgelöschte Gift oder Krankheit verlierst du 1W10 - Charisma-Bonus LP, die nicht durch den Widerstandsbonus oder RP modifiziert werden.

Einsiedlers Kraft
Reichweite: Charisma in Meter
Ziel: 1
Dauer: Charisma-Bonus in Runden
Dein nachdrückliches Beten erreicht Shallya und sie gewährt dem Ziel die Kraft, zu erdulden. Das Ziel spürt keine Schmerzen und erleidet keine Abzüge durch Zustände.

Märtyrer
Reichweite: Charisma in Meter
Ziel: 1
Dauer: Charisma-Bonus in Runden
Du intonierst Gebete an Shallyas Streben, den Schmerz der Welt von ihr zu nehmen. Jeder Schaden, den deine Ziele erleiden, wird stattdessen von dir erlitten. Wenn du aufgrund dieses Wunders irgendwelchen Schaden erleidest, wird dein Widerstands-Bonus zur Berechnung der LP, die du durch den Schaden erleidest, verdoppelt.

Shallyas Tränen
Reichweite: Berührung
Ziel: 1
Dauer: Speziell
Deine leidenschaftlichen Gebete bringen Shallya dazu, einer armen, verwundeten Seele beizustehen und die Tränen rinnen dir in Strömen über die Wangen. Du betest für 10 - Charisma-Bonus Runden, nach denen 1 Kritische Verletzung des Zieles geheilt ist. Für je +2 EG kannst du eine weitere Kritische Verletzung heilen. Wenn dein Gebet unterbrochen wird, profitiert das Ziel nicht von ihm. Dieses Wunder kann keine amputierten Körperteile zurückbringen.

Unbefleckte Unschuld
Reichweite: Berührung
Ziel: 1
Dauer: Sofort
Du legst deine Hände auf den Betroffenen und bittest Shallya, ihn von der kürzlich erhaltenen Korrumpierung zu befreien. Das Ziel verliert 1 Korrumpierungspunkt und kannst pro +2 EG einen weiteren verlieren. Die Chaosgötter mögen es jedoch nicht, wenn man ihr Tun auf diese Weise vereitelt. Solltest du beim Versuch dieses Wunder zu wirken einen Patzer würfeln, dann erhalten sowohl du als auch dein Ziel je 1W10 Korrumpierungspunkte zusätzlich zu allen weiteren Effekten. Das Wunder muss binnen einer Stunde durchgeführt werden, nachdem das Ziel den oder die Korrumpierungspunkte erhielt.

Wunder des Sigmar

Leuchtfeuer der rechtschaffenen Tugend
Reichweite: Du selbst
Ziel: Wirkungsbereich
Dauer: Charisma-Bonus in Runden
Während du in Sigmars Namen betest, wirst du vom heiligen Feuer der Rechtschaffenheit erfüllt. Bei allen Verbündeten, die eine Sichtlinie zu dir haben, wird sofort jeder *Demoralisiert*-Zustand entfernt und sie erhalten das Talent *Furchtlosigkeit*, solange das Wunder wirkt und sie weiter Sichtlinie zu dir haben. Für alle Grünhäute, die Sichtlinie zu dir haben, verursachst du zudem *Angst (1)*.

Seelenfeuer
Reichweite: Du selbst
Ziel: Wirkungsbereich
Dauer: Sofort
Du rufst die Macht Sigmars herab, um die Feinde des Imperiums zu vernichten. Ein heiliges Feuer bricht aus deinem Leib hervor und breitet sich deinen Charisma-Bonus in Meter weit aus. Alle Ziele innerhalb dieser Reichweite verlieren 1W10 LP, wobei Widerstands-Bonus und RP ignoriert werden. Ziele mit den Kreaturen-Eigenschaften *Untot* und *Dämon* erhalten zudem 1 *Brennend*-Zustand. Für je +2 EG kannst du das Feuer sich entweder weitere Charisma-Bonus in Meter weit ausbreiten lassen oder zusätzliche +2 Schaden gegen alle Grünhäute, Untoten oder Diener der Mächte der Verderbnis anrichten lassen.

Sigmars flammender Hammer
Reichweite: Du selbst
Ziel: Du selbst
Dauer: Charisma-Bonus in Runden
Du intonierst Weihegesänge an Sigmars Macht. Wenn du einen Kriegshammer führst, gilt dieser als *magisch*, verursacht + Charisma-Bonus Schaden und jedes getroffene Ziel erhält die 1 *Brennend*-Zustand und den Zustand *Niedergestreckt*.

Trotzet dem Hexer!
Reichweite: Du selbst
Ziel: Wirkungsbereich
Dauer: Charisma-Bonus in Runden
Du flehst Sigmar an, jene in deiner Nähe vor dem verderbten Einfluss des Chaos zu bewahren. Bei jedem Zauber, der irgendwen oder irgendetwas innerhalb einer Anzahl von Meter zum Ziel hat, die deinem Charisma-Bonus entspricht, erleidet der Zaubernde einen Abzug von -20 auf seinen *Sprache-(Magick)*-Wurf, zusätzlich zu etwaigen anderen Abzügen. Für je +2 EG kannst du den Wirkungsbereich um eine Anzahl von Meter erweitern, die deinem Charisma-Bonus entspricht.

Zerschmettert die Unreinen!
Reichweite: Charisma in Meter
Ziel: Charisma-Bonus in Verbündeten
Dauer: Charisma-Bonus in Runden
Deine Gebete erfüllen die Verbündeten mit tiefer Abscheu gegenüber den Feinden Sigmars. Alle betroffenen Verbündeten erhalten die Psychologische Eigenschaft *Hass* gegenüber Grünhäuten, Untoten und jenen, die mit dem Chaos im Bunde sind.

Zweischweifiger Komet
Reichweite: Charisma in Meter
Ziel: Wirkungsbereich
Dauer: Sofort
Du intonierst Litaneien Sigmars und bittest ihn, seine Feinde zu zerschmettern. Ein Komet mit zwei brennenden Schweifen bricht aus dem Himmel hervor und schlägt an einem Punkt in deiner Sichtlinie und innerhalb der Reichweite ein. Alles innerhalb einer Distanz zum Einschlagsort, die deinem Charisma-Bonus in Meter entspricht, erleidet 1W10+EG Schaden, der Widerstands-Bonus und RP ignoriert, und erhält zudem 1 *Brennend*-Zustand. Der Zielort muss sich unter freiem Himmel befinden und es können nur Ziele anvisiert werden, die Sigmar als Feind erachten würde.

Wunder des Taal

Fang und Klaue
Reichweite: Du selbst
Ziel: Du selbst
Dauer: Charisma-Bonus in Runden
Du bittest Taal, dir die wilde Macht seines Königreiches zu gewähren. Du erhältst die Kreaturen-Eigenschaften *Biss* (STB+3) und *Waffe* (STB+4). Diese Attacken sind *magisch*.

Herr der Jagd
Reichweite: Du selbst
Ziel: Du selbst
Dauer: Charisma-Bonus in Stunden
Du flehst zu Taal, auf dass er dich bei der Jagd deiner Beute führen möge, bei der es sich entweder um ein Tier handeln muss, das du gesehen hast, oder ein Individuum, das du kennst (wobei der SL hier Beschränkungen festlegen kann). Während dieses Wunder wirkt, kannst du die Spur deiner Beute nicht verlieren, außer durch übernatürliche Einflüsse. Sollte die Beute eine Siedlung betreten, endet die Spur dort. Solange das Wunder wirkt, erhältst du zudem einen Bonus von +10 bei allen die Beute betreffenden Würfen.

Hirschsprung
Reichweite: Du selbst
Ziel: Du selbst
Dauer: Charisma-Bonus in Runden
Du singst ein Lied für Vater Taal und er schenkt dir seine Gunst, indem er dich mit Geschwindigkeit und Wendigkeit erfüllt. Während dieses Wunder wirkt, erhältst du +1 Bewegung und das Talent *Starke Beine* (beziehungsweise +1 Stufe in *Starke Beine*, wenn du das Talent schon besitzt). Des Weiteren bestehst du jeden ***Athletik*-Wurf** für Sprünge mit mindestens +0 EG; solltest du weniger erwürfeln, erhöhst du die EG auf 0.

König der Wildnis
Reichweite: Charisma in Meter
Ziel: 1
Dauer: Charisma-Bonus in Runden
Du singst ein leises Gebet und Taal beantwortet es mit wilden Tieren, die in dieser Umgebung typisch sind, die sich für die Dauer des Wunders gemäß deiner Wünsche verhalten. Unter **Tiere des Reiklandes** auf Seite 314 findest du Beispiele für Tiere, die so gerufen werden könnten.

Tierische Instinkte
Reichweite: Berührung
Ziel: 1
Dauer: Charisma-Bonus in Stunden
Du intonierst Gesänge, die Taals außerordentliche Sinne preisen, und flehst ihn um Unterstützung an. Während dieses Wunder wirkt, erhältst du das Talent *Scharfer Sinn (einer nach Wahl)* beziehungsweise +1 Stufe in *Scharfer Sinn,* wenn du das Talent für diesen Sinn schon besitzt. Solltest du schlafen, wachst du automatisch auf, falls irgendeine Gefahr bis auf Initiative-Bonus in Meter an dich herankommt.

Verstricken
Reichweite: Charisma in Meter
Ziel: Wirkungsbereich
Dauer: Sofort
Du rufst zu Taal und bittest ihn, seine wilden Orte zu beschützen. Wurzeln, Ranken und Insekten winden sich um deine Feinde. Alle Ziele innerhalb einer Anzahl von Meter, die deinem Charisma-Bonus entspricht, erhalten 1 *Gefesselt*-Zustand. Für je +2 EG kannst du entweder den Wirkungsbereich um eine Anzahl von Meter vergrößern, die deinem Charisma-Bonus entspricht, oder 1 zusätzlichen *Gefesselt*-Zustand verursachen. Bezüglich der Versuche sich zu befreien, hat *Verstricken* eine Stärke, die dieser Willenskraft entspricht.

Wunder des Ulric

Pelz des Winterwolfs
Reichweite: Berührung
Ziel: 1
Dauer: Charisma-Bonus in Stunden
Du brüllst Gebete, die Ulrics Aufmerksamkeit wecken und es deinen Zielen erlauben, in der Kälte seines Reiches zu überleben. Die Ziele spüren noch immer, wie schmerzhaft und unbequem die Winterkälte ist, erleiden aber keine regelmechanischen Abzüge durch sie.

Raureifs Schaudern
Reichweite: Du selbst
Ziel: Wirkungsbereich
Dauer: Charisma-Bonus in Runden
Du brüllst wütende Gebete und der kalte Ulric antwortet. Deine Augen beginnen stahlblau zu glitzern und die Luft ringsum wird unnatürlich kalt. Du verursachst *Angst (1)* (siehe Seite 190) bei allen Feinden, und jeder in einer Entfernung zu dir, die deinem Charisma in Meter entspricht, verliert am Anfang jeder Runde -1 Vorteil durch die zehrende Kälte.

Schneekönigs Richtspruch
Reichweite: Charisma in Meter
Ziel: 1
Dauer: Sofort
Du rufst zu Ulric, um dessen Verachtung für die Schwachen, Feigen und Heimtückischen manifestieren zu lassen. Das Ziel verliert 1W10 LP, wobei Widerstands-Bonus und RP ignoriert werden. Sollte der SL entscheiden, dass das Ziel weder schwach, noch feige oder heimtückisch ist, erleidest stattdessen du den Effekt.

Ulrics Wut
Reichweite: Charisma in Meter
Ziel: 1
Dauer: Charisma-Bonus in Runden
Du rufst wutschnaubende Gebete und Ulrics Wut breitet sich aus. Das Ziel erhält die Psychologische Eigenschaft *Raserei*.

Winterbiss
Reichweite: Du selbst
Ziel: Du selbst
Dauer: Charisma-Bonus in Runden
Deine gebrüllten Gebete preisen *Blitzbeil*, Ulrics stets nach Blut dürstende Axt. Wenn du eine Axt führst, zählt diese als *magisch*, verursacht + EG Schaden und jedes getroffene Ziel muss einen **herausfordernden (+0) *Ausdauer*-Wurf** bestehen, oder es erhält 1 *Betäubt*-Zustand. Des Weiteren verlieren getroffene Ziele jeden *Blutend*-Zustand, da das Blut in der Wunde gefriert, und Attacken mit dieser Axt können keine *Blutend*-Zustände verursachen.

Wolfsgeheul
Reichweite: Charisma in Meter
Ziel: Speziell
Dauer: Charisma-Bonus in Runden
Du rufst heulend Ulrics Unterstützung herbei und er schickt einen geringeren Göttlichen Diener in Form eines Weißen Wolfes. Der Wolf bekämpft deine Gegner für die Dauer des Wunders, ehe er mit geisterhaftem, das Blut gefrieren lassendem Heulen in Ulrics Jagdgründe zurückkehrt. Der Weiße Wolf hat die Werte eines Wolfes (siehe Seite 317) mit den Kreaturen-Eigenschaften *Raserei*, *Magisch* und *Größe (groß)*.

Wunder der Verena

Blinde Gerechtigkeit
Reichweite: Du selbst
Ziel: Du selbst
Dauer: Charisma-Bonus in Runden
Du formulierst Gebete, die Verenas präzise Wahrnehmung und ihre Fähigkeit betreffen, bis zur Wahrheit hinter allen Dingen zu blicken. Wenn dir während der Wirkdauer ein **herausfordernder (+0) *Wahrnehmungs*-Wurf** gelingt, kannst du alle Zauber und Wunder durchschauen, die Illusion und Täuschung umfassen. Du darfst außerdem mit einem **durchschnittlichen (+20) *Intuitions*-Wurf** versuchen zu erkennen, ob jemand lügt, der mit dir spricht. **Anmerkung:** Dies verrät dir nur, ob der Charakter selbst glaubt, die Wahrheit zu sagen, und verrät dir nicht, ob dieser getäuscht wurde.

Fesseln der Wahrheit
Reichweite: Charisma in Meter
Ziel: 1
Dauer: Charisma-Bonus in Runden
Du appellierst an Verena und erbittest ihr Urteil im Falle eines Beschuldigten. Wenn das Ziel ein Verbrechen begangen hat und behauptet, dies nicht getan zu haben, während dieses Wunder andauert, dann erhält es 1 *Gefesselt*-Zustand, der während der Dauer nicht entfernt werden kann. Wenn du das Ziel fälschlich beschuldigt hast, reagiert Verena unerfreut auf deinen Mangel an Weisheit; du erhältst 1 Sündenpunkt und musst sofort auf die **Tabelle für den Zorn der Götter** würfeln.

Schwert der Gerechtigkeit
Reichweite: Du selbst
Ziel: Du selbst
Dauer: Charisma-Bonus in Runden
Du betest zu Verena, auf dass sie deine Klinge führen und die Unredlichen niederstrecken möge. Wenn du ein Schwert führst, dann ignoriert es RP und gilt als *magisch*. Wenn die getroffenen Gegner Kriminelle sind (nach Entscheidung des SL), dann müssen sie einen **durchschnittlichen (+20) *Ausdauer*-Wurf** bestehen, oder sie erhalten den Status *Bewusstlos*, der Charisma-Bonus in Runden lang anhält. Wenn an dem *bewusstlosen* Gegner irgendein Verbrechen verübt wird, dann erhältst du 1 Sündenpunkt.

Verena, sei meine Zeugin
Reichweite: Du selbst
Ziel: Du selbst
Dauer: Charisma-Bonus in Runden
Du rufst Verena als deine Zeugin an und die Wahrheit deiner Worte wird für jeden offensichtlich. Für die Dauer des Wunders und vorausgesetzt, dass du die Wahrheit sagst, werden dir alle Zuhörer das glauben, was du sagst. Das bedeutet natürlich nicht, dass sie zwingend zu den gleichen Schlüssen wie du kommen.

Wahrheit will ans Licht
Reichweite: Charisma in Meter
Ziel: 1
Dauer: Sofort
Du intonierst Gebete an Verenas Fähigkeit, die Wahrheit zu erkennen. Du kannst den Zielen eine einfache Frage stellen. Diese wird sofort wahrheitsgemäß und vollständig beantwortet. Wenn sie es wollen, können Ziele versuchen, dem zu widerstehen, indem sie mit einem **durchschnittlichen (+20) *Besonnenheits*-Wurf** gegen deine EG würfeln. Wenn der Wurf gelingt, können sie sich stur weigern, Auskunft zu geben. Wenn sie +2 EG erreichen, können sie eine kleinere Information zurückhalten, bei +4 EG können sie eine signifikante Information zurückhalten und bei +6 EG können sie ungebremst lügen. Du erfährst, wenn sie dem Wunder erfolgreich widerstehen, doch du bekommst keine genaueren Informationen zu dem, was sie verschweigen und auch keinen Beweis für ihre Unehrlichkeit.

Weisheit der Eule
Reichweite: Du selbst
Ziel: Du selbst
Dauer: Charisma-Bonus in Runden
Du bittest Verena, dir mit ihrer Weisheit und ihrem Wissen beizustehen. Während dieses Wunder wirkt, erhältst du +20 auf alle Intelligenz-Würfe. Außerdem öffnen sich deine Pupillen und dein Starren wird durchdringend und beunruhigend. Du erhältst die Talente *Bedrohlich* und *Scharfe Sinne (Sicht)*, beziehungsweise +1 Stufe in diesen, wenn du das jeweilige Talent schon besitzt.

MAGIE

„Behalte deine Kanonen, du Nulner Idiot. Wir brauchen sie nicht."

– Thyrus Gorman, Patriarch des Feuerordens

Magische Fähigkeiten machen dich im Imperium zu jemanden, der Ehrfurcht und Entsetzen verbreitet. Vor der Gründung der Magischen Orden waren jene Gesetzlose, die Magie einsetzen können. In unseren Tagen ist es nicht verboten, ein Zauberer zu sein, es ist jedoch illegal, ohne Lizenz zu zaubern. Zauberer müssen im Imperium entweder an den Magieakademien studieren, darauf verzichten, Magie zu wirken, oder einfach hoffen, dass niemand ihre illegalen Aktivitäten bemerkt. Selbst die lizensierten Magister der Orden werden weithin gefürchtet und gemieden, denn ihr legitimierter Status ändert nichts am Aberglauben des einfachen Volkes.

Magie wird als etwas Widernatürliches gesehen und ist für ihre dunkleren Aspekte berüchtigt, zum Beispiel die tückische Hexerei, das Erheben der Toten und das Beschwören dämonischer Wesenheiten. Doch selbst wenn sie strikt gemäß den Vorgaben der Magieakademien gewirkt wird, kann Magie gefährlich sein. Die Quelle der magischen Kräfte ist instabil und selbst die erfahrensten Magister können einmal unkonzentriert sein, was zu bösen Unfällen und unerwarteten Nebenwirkungen führt.

DER ÄTHER

Das Wissen der magischen Gelehrten stammt zu weiten Teilen von den Elfen, und deren Lehren besagen, dass die Quelle aller magischen Kräfte der Äther ist. Von dieser unendlichen Dimension heißt es, dass sie der Ort sei, von dem Geister und Dämonen kommen, und dass sie jenseits der physischen Welt liegt. Die Elfen lehren, dass weit nördlich des Imperiums eine gewaltige Wunde in das Geflecht der Realität gerissen wurde, das diese vom Äther trennt, und dass diese Wunde rohe Energien blutet. Diese brodelnden Energien, die als die Winde der Magie bekannt sind, wehen in die Welt, sammeln und verdichten sich in himmlischen Verwirbelungen und regnen dann auf das Land und all seine Kreaturen herab, um diese zu durchdringen. Es sind diese machtvollen Winde, die Zauberer und Hexer nutzen, um ihre Magie daraus zu formen.

DIE WINDE DER MAGIE

Wenn die Magie aus dem Norden in die Welt der Sterblichen strömt, dann teilt sie sich und strebt auseinander, ähnlich wie Licht, das durch ein Prisma fällt. Die Magischen Orden sagen, dass dabei die acht unsichtbaren Winde der Magie entstehen, die jeder eine eigene Farbe, einen eigenen Charakter und eigene Stärken haben. Die Elfen bestätigen diese Ansicht und auch sie unterweisen ihre Zauberlehrlinge in der Beherrschung einzelner Winde, ehe sie diesen gestatten, sich mächtigerer Magie zuzuwenden.

Nur eine sehr geringe Zahl von Menschen ist dazu in der Lage, die Winde zu sehen, und noch weniger sind dazu imstande, sie zu greifen und zu formen. Die meisten Elfen sind den Winden gegenüber sensitiv und viele sind in der Lage, die Winde klar zu sehen – eine Fähigkeit, die als das Zweite Gesicht oder auch der Hexenblick bekannt ist –, wobei viele von ihnen die Fähigkeit in sich tragen, die Beherrschung der Magie zu erlernen. Die Zwerge lehnen die Magie ab, vielleicht weil sie zum Teil immun gegen sie sind. Es ist im Imperium nichts über irgendwelche Zwergenzauberer bekannt. Halblinge haben gemeinhin keine besondere Meinung zur Magie, mögen es aber, wenn sie für beeindruckende und unterhaltsame Spektakel verwendet wird.

Die Elfen haben seinerzeit als eine Bedingung für ihre Unterweisungen festgelegt, dass menschliche Zauberer nur einen einzigen Wind der Magie verwenden dürfen. Ihr Argument war, dass es zwar möglich sei,

WAS IST DER ÄTHER?

Unter den weltlichen „Experten" gibt es hitzige Debatten über das theoretische Wesen der Magie. In den Hörsälen der gelehrtesten Institutionen des Imperiums sieht man häufig ehrgeizige Gelehrte beisammenstehen, die ihre neuesten Theorien diskutieren. Einige halten die Magie für etwas, das auf der eigentlichen Theaterbühne der Wirklichkeit stattfindet, eine gewaltige Struktur aus Mechanismen, Zahnrädern und verborgenen Hebeln, die das Drama steuern, das auf der Bühne dargeboten wird. Andere gehen das Thema mit mathematischen Metaphern an, die sie mit hochkomplexen esoterischen Diagrammen kombinieren. Zwar könnte ein kundiger Zauberer diese Debatten mit seiner Expertise beenden, doch Einwände von dieser Seite werden gemeinhin mit höflichem Husten und einer Fülle von Einwänden und Kopfschütteln abgetan.

Zauber unter Verwendung mehrerer Winde zu wirken, dies zu tun aber schwere Auswirkungen auf den leider nur zu leicht korrumpierbaren Geist der Menschen hätte. Diese Weisheit wurde von den Menschen verinnerlicht und führte zur Gründung der acht Magischen Orden und ihrer Akademien, die jeweils auf einen eigenen Wind spezialisiert sind.

Einige Hexer außerhalb der Orden halten diese Beschränkungen für willkürlich und sehen sie als Versuch der Elfen, die mächtigsten Magieformen für sich selbst zurückzubehalten. Mehrere Winde zu vermischen ist ein schneller Weg zu größerer Macht, doch ebenso zur Verdammnis. So mancher unlizenzierter Hexer erwies sich als unfähig, dieser Versuchung zu widerstehen, praktizierte das, was man gemeinhin Schwarze Magie nennt, und wurde von den Hexenjägern zur Strecke gebracht.

Andere finden, dass sich magische Energien nicht so leicht kategorisieren lassen. Es gibt viele Arten von „Zauberern" und „Hexern" in der Alten Welt, von denen einige eine Magie praktizieren, die außerhalb der Farbmagie liegt, zum Beispiel die hartherzigen Eishexen von Kislev oder die Schamanen und Zauberer anderer Völker im Imperium, zum Beispiel der Grünhäute.

Die Sprache der Magie

Die Winde der Magie wehen ungehindert durch alle Dinge hindurch, sind jedoch meist völlig harmlos, solange sie nicht mittels der Sprache Magick beeinflusst werden. Aus nicht vollständig verstandenen Gründen reagieren die Winde auf bestimmte Laute, wenn diese von jenen kommen, die die Winde zu manipulieren vermögen. Die Akademien der Orden lehren eine komplexe Sprache, die als die *Lingua Praestantia* bekannt ist. Diese bildet die Grundlage der Zauber, die der Menschheit von den Elfen beigebracht wurden. Obwohl es außerordentlich schwierig ist, diese Sprache richtig auszusprechen und zu betonen, handelt es sich dabei doch um eine deutliche Vereinfachung der Elfensprache *Anoqeyân*, mit der diese ihre eigene, deutlich komplexere und machtvollere Magie formen. Die Magister der Orden und die Elfen sind in ihrem Wissen um die Sprache Magick jedoch nicht allein. In ihrer komplexen Form wird sie auch von vielen magischen Kreaturen gesprochen, die man in der Alten Welt findet, darunter Geister und Dämonen. Viele Hexer scheinen diese Sprache auf eine intuitive Weise zu verstehen, fast so, als würde sich irgendetwas in sie hineinwinden und dann darum bitten, als Zauber ausgesprochen zu werden.

Die Acht Lehren

Jeder der acht Winde hat eine ihm zugeordnete Lehre, eine Sammlung von Zaubersprüchen, die seine Adepten verwenden. Jeder der acht Magischen Orden widmet sich dem Studium einer einzelnen Lehre und die Gebäude ihrer Akademien sind so konstruiert, dass sie den jeweiligen Wind fokussieren und eine sichere Unterweisung in ihnen ermöglichen.

Die Lehre der Bestien

Die Lehre der Bestien nutzt *Ghur*, den braunen Bernsteinwind, eine kalte, rohe Urkraft, die mit der Wildnis und den Tieren verbunden ist, die in ihr leben. Wer mit dem Zweiten Gesicht gesegnet ist, der kann sehen, dass Ghur an solchen Orten schwächer zu wehen scheint, an denen die Wildnis gezähmt und Ortschaften errichtet wurden. Dies mag erklären, warum die Schamanen des Bernsteinordens häufig eremitisch leben und die Nähe anderer Menschen meiden.

Die Zauber der Lehre der Bestien erlauben es einem Schamanen, mit den Tieren zu kommunizieren, ihre Hilfe zu erhalten und sie an seiner Seite kämpfen zu lassen. Zudem kann der Zauberer gestaltwandelnde Magie dazu verwenden, selbst eine Tiergestalt anzunehmen.

Die Lehre des Feuers

Die Lehre des Feuers widmet sich *Aqshy*, dem roten Wind. *Aqshy* ist ein heißer und sengender Wind, der mit Forschheit, Mut und Begeisterung in Verbindung gebracht wird; alles Attribute eines eher hitzigen Wesens. Die Pyromanten des Feuerordens sind laut und heißblütig, was sie zu äußert beeindruckenden Kampfmagiern macht.

Viele Zauber aus der Lehre des Feuers sind von offensiver Natur. Sie erlauben es dem Zauberer, Feuerbälle zu beschwören oder die Klingen der Verbündeten brennen zu lassen. Selbst die wenigen Zauber, die nicht offensiv sind, wie die eher krude Heilmagie der Pyromanten, hat noch immer destruktive Elemente. Feuerzauberer sind auch imstande, ihre Verbündeten zu inspirieren, sie mit ihrem Mut anzustecken und in den Truppen, mit denen sie dienen, Tapferkeit und Loyalität zu wecken.

Die Lehre des Himmels

Die Lehre des Himmels befasst sich mit *Azyr*, dem blauen Wind. Er kaskadiert durch den Himmel der Alten Welt und sammelt sich knisternd wie gewaltige Sturmwolken. Die Astromanten des Himmelsordens sind für ihre ruhige, kontemplative Art bekannt und nutzen den Wind, um in die Zukunft zu blicken, denn *Azyr* wirkt wie eine Linse vor den Sternen.

Die Zauber der Lehre des Himmels manipulieren das Schicksal, errichten schützende Barrieren und suchen den Feind mit unnatürlichen Verkettungen von Pech heim. Auf dem Schlachtfeld kontrollieren die Himmelsmagier auch die Elementarkräfte, lassen Blitzschläge in den Gegner fahren oder ziehen sogar Kometen vom Himmel auf die Erde hernieder.

Die Lehre des Lebens

Die Lehre des Lebens bezieht sich auf *Ghyran*, den grünen Jadewind. *Ghyran* fließt frei und ist mit Wachstum, Fruchtbarkeit und Stärkung verbunden. Für jene mit dem Zweiten Gesicht scheint *Ghyran* wie Regen zu fallen, um sich dann am Boden und in wirbelnden Teichen zu sammeln. Dann sickert er in den Boden und wird von den Wurzeln der Pflanzen angezogen, um von dort aus alle lebenden Dinge zu nähren. Die Druiden des Jadeordens bevorzugen häufig ein Leben außerhalb der Städte, bei dem sie den Jahreszeiten und der natürlichen Welt näher sind.

Zauber aus der Lehre des Lebens befassen sich viel mit Heilung und Verjüngung; sie können sowohl Wunden verschließen als auch ein ödes Feld schlagartig wachsen lassen. Es gibt jedoch auch viele offensive Anwendungen. Feinde der Druiden finden sich mitunter plötzlich von messerscharfen Ranken und Wurzeln umschlungen wieder.

Die Lehre des Lichts

Die Lehre des Lichts befasst sich mit *Hysh*, dem weißen Wind. *Hysh* gilt als der Wind, der am schwierigsten zu sehen und zu manipulieren ist, denn er wirkt selbst auf jene diffus, die mit dem Zweiten Gesicht gesegnet sind. Dadurch ist er in seiner Manipulation komplexer, zugleich aber auch vorhersehbarer als andere Winde. *Hysh* wird mit Geduld, Intelligenz und Reinheit in Verbindung gebracht. Die Hierophanten des Lichtordens sind bekannt für ihre Disziplin, ihr Wissen und ihren hingebungsvollen Kampf gegen das Chaos.

Zauber aus der Lehre des Lichts gehören zu den mächtigsten Zaubern überhaupt, mit sengenden Strahlen blendenden Lichts und Zaubersprüchen, die Dämonen und untote Kreaturen aus dem Reich der Sterblichen verbannen. Es gibt jedoch auch weniger offensive Anwendungen des *Hysh*, die sich auch zum Heilen von Kameraden verwenden lassen.

Die Lehre des Metalls

Die Lehre des Metalls widmet sich *Chamon*, dem goldenen Wind. *Chamon* erscheint jenen mit dem Zweiten Gesicht als dicht und schwer. Er sinkt in den Boden und haftet dichten Metallen wie Blei oder Gold an. Die Alchemisten des Goldordens haben den Ruf, für Zaubererverhältnisse ungewöhnlich weltlich orientiert zu sein und tatsächlich sind sie beinahe ebenso am Studium von Physik und Chemie interessiert wie an der Anwendung ihrer Magie.

Bei den Zaubern des Goldordens geht es oft um die Transmutation und Veränderung von Metall. Auf dem Schlachtfeld sah man Alchemisten schon Waffen aus edelstem Stahl verrosten oder schmelzen lassen, doch genauso können sie Feinde mit dem plötzlich wachsenden Gewicht ihrer Rüstung in die Knie zwingen oder die Waffen von Verbündeten mit unheimlicher Macht versehen.

Die Lehre der Schatten

Die Lehre der Schatten nutzt *Ulgu*, den grauen Wind. Mit dem Zweiten Gesicht wirkt er wie dichter schwerer Nebel, der sich immer dort sammelt, wo Intrigen und Täuschung geschehen, um sich dann zu gewaltigen Stürmen zusammenzuziehen, wenn Konflikte ausbrechen. Die Magister des Grauen Ordens sind auch als die Grauen Wächter bekannt, ebenso wie für ihre geheimnistuerische Art, die manchen an ihrer Loyalität zweifeln lässt. Dennoch ist der Graue Orden für seine Weisheit und sein Verhandlungsgeschick bekannt, weshalb man seine Mitglieder gern für diplomatische Missionen einsetzt.

Zauber der Lehre der Schatten können maskieren oder den Gegner verwirren und desorientieren. In der Schlacht können sich die schattenhaften, substanzlosen Tentakel des *Ulgu* bis ins Herz des Feindes bohren, selbst bestens geschützte Truppen ausweiden und dabei die Rüstungen intakt lassen.

Die Lehre des Todes

Die Lehre des Todes verwendet *Shyish*, den purpurnen Wind. Er wird von Orten des Todes angezogen, also Schlachtfeldern, Morrsgärten und Richtplätzen. Man sagt von diesem Wind, dass er in Zeiten des Übergangs am stärksten weht, weshalb die Zauberer des Amethystordens ihre größten Rituale während des Zwielichts vor dem Morgengrauen oder bei Sonnenuntergang durchführen. Die Nutzung des *Shyish* mag mit Zeit und Sterblichkeit verbunden sein, unterscheidet sich jedoch fundamental von der Nekromantie, der dunklen Praxis zum Erheben und Binden der Toten, bei der statt des Windes *Shyish* die Schwarze Magie *Dhar* zur Verwendung kommt. Tatsächlich ist es so, dass der Amethystorden gnadenlos Jagd auf nekromantische Bedrohungen macht, ganz ähnlich dem Kult des Morr.

Dennoch ist es so, dass Zauber aus der Lehre des Todes für das ungeübte Auge oft an Nekromantie erinnern. Sie entziehen dem Opfer die Lebenskraft, tragen Furcht unter die Feinde und nehmen Kontakt mit den Geistern der Toten auf.

Elfenmagie

Die Elfen sind ein langlebiges Volk, deren Geister besser auf die Feinheiten der Magie abgestimmt sind als die Geister der Menschen. Hochelfenzauberer üben sich als Teil ihrer Ausbildung in mehreren Winden der Magie, manchmal auch in allen, ehe sich die Vielversprechendsten von ihnen daran machen, *Qhaysh* zu meisten. Dieser ist eine Verbindung mehrerer Winde der Magie zu einer blendend hellen, gleißenden Energie. Solche Magie ist nicht nur beeindruckend, sondern auch sehr schwierig zu meistern, und die Elfen behaupten, dass dies außerhalb der Möglichkeiten der Menschheit liegt.

Auch die Waldelfen verwenden die acht Winde der Magie, wobei sich ihre Zaubersänger aber meist auf den Jadewind oder den Bernsteinwind konzentrieren. Die mächtigsten ihrer Zauberer studieren entweder die Weiße Magie, wie die Hochelfen, oder sie verwenden die gefürchtete Schwarze Magie, eine gefährliche Vermischung aller acht Winde, die verheerendes Zerstörungspotential entwickeln kann.

Schwarze Magie

Die sichere Verbindung mehrerer Winde der Magie, *Qhaysh*, ist extrem schwierig zu meistern, während das Zaubern mit *Dhar*, üblicherweise als Schwarze Magie bezeichnet, ebenfalls mehrere Winde der Magie verwendet, dabei aber ungleich gefährlicher ist. Böse Zauberer, Nekromanten und mächtige Hexer setzen *Dhar* systematisch ein, denn dies verschafft ihnen eine verführerische Quelle roher Macht, jedoch eine, die mit schrecklichen Nebenwirkungen einhergeht. Nur wenige können *Dhar* lange kanalisieren, ohne irgendwann von den korrumpierenden Eigenschaften dieses bösartigen Windes berührt und an Körper und Geist verändert zu werden.

Dhar ähnelt für jene mit dem Zweiten Gesicht einem gerinnenden Tümpel, der brodelnd an Orten entsteht, die mit Bosheit und Korrumpierung gesättigt sind: die Herdensteine von Tiermenschen, die dunklen Götzenbilder der Chaoskultisten und Orte, an denen enorm mächtige Magie mit mehreren Winden gewirkt wurde. *Dhar* ist so dicht und energiegeladen, dass er sich selbst überlassen vollständig gerinnen und sogar in die stoffliche Welt kristallisieren kann. Dabei entsteht jene weithin gefürchtete Substanz, die als Warpstein bekannt ist.

Warpstein

Warpstein ist ein Klumpen purer Magie im materiellen Reich der Sterblichen. Sein widernatürliches Wesen ist für jeden erkennbar, der ihn sieht, denn sein Anblick schmerzt in den Augen und er lässt alles mutieren, das ihm längere Zeit nahekommt. Obwohl er vielerlei Gestalten haben kann, hat er häufig an Feuerstein erinnernde, scharfkantige Facetten und wird von kränklich grüner Glut umstrahlt.

Eine nähere Untersuchung sollte man nicht auf die leichte Schulter nehmen. Warpstein ist stofflich gewordenes Chaos und seine Gegenwart ist korrumpierend. Wer direkten Kontakt mit Warpstein hat, riskiert Krankheit, Wahnsinn und Mutation, und wer auch nur eine Prise davon zu sich nimmt, der verdammt sich selbst zu katastrophalen Veränderungen von Körper und Geist. Dennoch ist die Welt voll mit rücksichtslosen und ehrgeizigen Narren, die wissen, dass diese instabile und gefährliche Substanz eine enorm potente Machtquelle bei Zaubern und Ritualen ist.

Die Anhänger des Chaos und die Skaven haben keinerlei Hemmung ihn einzusetzen. Für sie ist Warpstein buchstäblich ein Geschenk ihrer Götter, das wertvoller ist als Gold und Juwelen und das dazu da ist, gegen ihre Feinde eingesetzt zu werden.

Andere Lehren

In den entlegeneren Gebieten des Imperiums, in den Dörfern und ländlichen Gemeinden fern vom Einfluss der Magischen Orden, werden noch immer ältere Formen der Magie praktiziert, auch wenn sie verboten sind und mit dem Tode bestraft werden. Es existieren zahllose Varianten, doch es gibt zwei etwas verbreitetere Lehren, die von Menschen praktiziert werden, nämlich die Heckenzauberei und die Hexerei.

Die Lehre der Heckenzauberei

Die Nutzer der Heckenzauberei führen üblicherweise ein möglichst unauffälliges Leben am Rande menschlicher Ansiedlungen und im Dienste der örtlichen Gemeinschaft. So wie sie ihr Leben in der „Hecke" zwischen der Zivilisation und der Wildnis der Natur leben, so konzentriert sich auch ihre Magie auf den schmalen Bereich zwischen der materiellen Welt und der Welt der Geister. Ihre Magie dreht sich häufig um Volkskunde, Geister und die Natur, dient vor allem aber auch dem Dienst an der ländlichen Gemeinde, die ihnen Zuflucht gewährt. Einst waren sie ein recht verbreiteter Anblick im Imperium, doch die zwei Jahrhunderte der Verfolgung, die auf die Gründung der Magischen Orden folgten, haben den Großteil von ihnen ausgelöscht.

Die Lehre der Hexerei

Die Hexerei mag nicht von sich aus böse oder mit den Chaosgöttern verbunden sein, doch sie hat dennoch den Ruf bösartig und gefährlich zu sein. Ihre Anwender sind häufig Autodidakten, die mehrere Winde der Magie verwenden und beim Praktizieren ihrer Lehre der Hexerei weder die Disziplin noch das Wissen haben, die von Magistern der Orden an den Akademien vermittelt werden, weshalb sie stets Korrumpierungen riskieren. Die Kombination aus den zersetzenden Effekten des *Dhar* und der Ablehnung und Verfolgung durch die Bewohner des Imperiums lässt Hexer zu bitteren, bösartigen Seelen werden, deren Herzen hart und deren Blicke düster und unheilverheißend sind.

Magische Regeln

Zweites Gesicht

Das Talent *Zweites Gesicht* (siehe Seite 147) erlaubt es dir, die Winde der Magie wahrzunehmen und zu erkennen, wie die Magie die Welt ringsum beeinflusst. Das Zweite Gesicht betrifft alle deine Sinne, und wie es sich manifestiert, hängt sehr von deinen individuellen Erfahrungen und deiner Ausbildung ab. *Aqshy* mag dem einen Pyromaten wie ein warmer Zimtgeruch erscheinen, während ihn ein anderer als heißes Jucken am Ohr wahrnimmt.

Wenn du das *Zweite Gesicht* hast, dann kannst du geeignete Fähigkeiten für deine Ätheresinne verwenden, insbesondere *Intuition*, *Wahrnehmung* und *Spurenlesen*. Wenn ein Magister zum Beispiel einer Hexe folgt, dann könnte ihm *Spurenlesen* erlauben, den feinen Spuren von *Dhar* zu folgen, die hinter der Hexe zurückbleiben, statt nach ihren buchstäblichen Fußspuren zu suchen. Genauso könnte ein Hexer untersuchen, welche Art von Magie sich in der Nähe sammelt, und dazu seine *Wahrnehmung* verwenden, um das Fließen der Winde genauer zu betrachten. Genau wie weltliche Sinne lässt sich auch das Zweite Gesicht nicht einfach an- und ausschalten, was besonders für jene sehr unangenehm ist, die gerade lieber nicht sehen oder spüren würden, was sie in den Winden der Magie erkennen, aber nichts daran ändern können. Dies bedeutet jedoch auch, dass der SL Würfe ansagen oder auch verdeckt für dich würfeln kann, um zu sehen, ob du subtile magische Details in deiner Umgebung erkennst, auch wenn du gerade nicht nach ihnen suchst.

Zaubersprüche

Es gibt vier Arten von Zaubersprüchen: Niedere Magie, Arkane Zauber, Zauber der Lehren und Chaoszauber. Zauber der Niederen Magie sind einfache Tricks, die mit vernachlässigbaren Mengen von Magie auskommen. Arkane Zauber sind weitverbreitete Zaubersprüche, die jedem offenstehen, der irgendeine Lehre der Magie oder Chaosmagie studiert. Die Zauber der Lehren kann man nur lernen, wenn man die jeweilige Lehre kennt; um zum Beispiel Zauber aus der Lehre des Feuers zu lernen, musst du das Talent *Arkane Magie (Feuer)* besitzen. Chaoszauber werden von jenen gewirkt, die ihre Seelen an das Chaos verloren haben.

Zauber einprägen

Die komplexen linguistischen Strukturen der *Sprache (Magick)* im Kopf zu behalten, ist eine herausfordernde Angelegenheit. Einen Zauber einfach in deinen Grimoire zu übertragen reicht also nicht, um diesen Zauber zu lernen.

Um dir einen Zauber einzuprägen und damit imstande zu sein, ihn ohne Zugriff auf deine Grimoires zu wirken, musst du üblicherweise die EP ausgeben, die das jeweilige Talent des Zaubers vorgibt (siehe **Kapitel 4: Fähigkeiten und Talente**). Sobald ein Zauber eingeprägt wurde, kennt der Zauberwirker ihn permanent, von besonderen Umständen abgesehen.

Zauberwurf

Um einen Zauber zu wirken, führst du einen ***Sprache-(Magick)*-Wurf** durch. Wenn der Wurf gelingt, vergleichst du deine EG mit dem erforderlichen Zauberwert (ZW) des Zaubers, den du in dessen Beschreibung findest. Wenn deine EG den ZW erreichen oder übertreffen, dann wirkt der Zauber gemäß seiner Beschreibung. Wenn der Wurf misslingt, passiert nichts weiter.

Kritischer Erfolg beim Zaubern

Wenn du einen Kritischen Erfolg erzielst (siehe Seite 159), dann haben die Winde der Magie eine gefährliche Stärke erreicht und geben dem Zauber mehr Macht – allerdings zu einem Preis. Sofern du nicht das Talent *Instinktive Aussprache* hast, musst du auf die **Tabelle für Leichte Kontrollverluste** würfeln, da dich mehr Macht durchfließt, als du zu bändigen vermagst. Du darfst aber zusätzlich auch noch einen einzelnen der folgenden Effekte wählen:

- **Kritische Wirkung:** Wenn der Zauber Schaden verursacht, dann verursacht er zusätzlich auch noch eine Kritische Verletzung (siehe Seite 172).
- **Totale Energie:** Der Zauber wirkt, unabhängig von seinem ZW und deinen EG, kann aber mit einem Gegenzauber gebannt werden.
- **Unaufhaltsame Macht:** Wenn du genug EG erreicht hast, um deinen Zauber zu wirken, kann er nicht mit einem Gegenzauber gebannt werden.

Tabelle für leichte Kontrollverluste

01–05	**Hexenzeichen:** Das nächste lebende Wesen, das in 1,5 km Umkreis geboren wird, kommt mutiert zur Welt.
06–10	**Saure Milch:** Alle Milch im Umkreis von 100 Metern wird sofort sauer.
11–15	**Braunfäule:** Willenskraft-Bonus Felder im Umkreis von Willenskraft-Bonus Meilen (je 1,6 km) werden von Braunfäule heimgesucht und das Getreide verrottet über Nacht.
16–20	**Seelenwachs:** Deine Ohren sind schlagartig mit dickem Wachs verstopft. Du erhältst 1 *Ertaubt*-Zustand, der so lange anhält, bis jemand deine Ohren reinigt (durch den gelungenen Einsatz der Fähigkeit *Heilen*).
21–25	**Hexenlicht:** Du glühst in geisterhaftem, deiner Lehre entsprechendem Licht, das ungefähr so viel Licht wie ein Lagerfeuer verbreitet und 1W10 Runden anhält.
26–30	**Böses Flüstern:** Bestehe einen **durchschnittlichen (+20) Willenskraft-Wurf**, oder du erhältst 1 Korrumpierungspunkt.
31–35	**Aderrisse:** Deine Nase, deine Augen und deine Ohren bluten ausgiebig. Du erhältst 1W10 *Blutend*-Zustände.
36–40	**Seelenbeben:** Du erhältst den Zustand *Niedergestreckt*.
41–45	**Großes Lösen:** An deinem Körper öffnen sich jede Schnalle und jeder Knoten; deine Gürtel fallen, Beutel öffnen sich, Taschen stürzen zu Boden und Rüstungsteile verrutschen.
46–50	**Störrische Kleidung:** Deine Kleidungsstücke scheinen ein Eigenleben zu entwickeln. Du erhältst 1 *Gefesselt*-Zustand, wobei die Stärke, gegen die du würfeln musst, mit 1W10x5 bestimmt wird.
51–55	**Gärungsfluch**: Alle alkoholischen Getränke innerhalb von 1W100 Metern kippen und schmecken plötzlich bitter und faulig.
56–60	**Seelensog:** Du erhältst 1 *Erschöpft*-Zustand, der 1W10 Stunden anhält.
61–65	**Zu Tode erschreckt:** Wenn du im Kampf bist, erhältst du den Zustand *Überrascht*. Anderenfalls bist du völlig verschreckt, hast Herzrasen und bist einige Momente lang unfähig, dich zu konzentrieren.
66–70	**Unheilige Visionen:** Flüchtige Visionen schändlicher und unheiliger Akte suchen dich heim. Du erhältst 1 *Geblendet*-Zustand und musst einen **herausfordernden (+0) *Besonnenheits*-Wurf** bestehen, oder du erhältst einen weiteren.
71–75	**Geschwollene Zunge:** Bei allen *Sprache*-Würfen (inklusive Zauberwürfen) erleidest du für 1W10 Runden einen Abzug von -10.
76–80	**Der Schrecken!** Du musst einen **schweren (-20) *Besonnenheits*-Wurf** bestehen, oder du erhältst 1 *Demoralisiert*-Zustand.
81–85	**Fluch der Korrumpierung:** Du erhältst 1 Korrumpierungspunkt.
86–90	**Doppelter Ärger:** Der Effekt des Zaubers, den du gewirkt hast, tritt irgendwo innerhalb von 1W10 Meilen (je 1,6 km) ein. Der SL legt die Details fest, aber der Zauber sollte nach Möglichkeit Konsequenzen haben.
91–95	**Mehrfaches Missgeschick:** Wirf zweimal auf diese Tabelle und wiederhole Würfe von 91-00.
96–00	**Chaoskaskade:** Würfle auf die **Tabelle für Schwere Kontrollverluste**.

Tabelle für schwere Kontrollverluste

01–05	**Geisterhafte Stimmen:** Jeder in Willenskraft Meter Umkreis hört ein dunkles, verführerisches Flüstern. Alle empfindungsfähigen Wesen müssen einen **durchschnittlichen (+20) *Besonnenheits*-Wurf** bestehen, oder sie erhalten 1 Korrumpierungspunkt.
06–10	**Hexenaugen:** Deine Augen nehmen für 1W10 Stunden eine unnatürliche, deiner Lehre entsprechende Farbe an. Solange deine Augen derart verfärbt sind, hast du 1 *Geblendet*-Zustand, der durch absolut nichts vorzeitig beseitigt werden kann.
11–15	**Ätherschock:** Du verlierst 1W10 LP, wobei Widerstands-Bonus und RP ignoriert werden. Zudem musst du einen **herausfordernden (+0) *Ausdauer*-Wurf** bestehen, oder du erhältst 1 *Betäubt*-Zustand.
16–20	**Wandelnder Tod:** Deine Schritte hinterlassen den Tod. Für die nächsten 1W10 Stunden welkt jedwedes pflanzliche Leben, in dessen Nähe du kommst, dahin und stirbt.
21–25	**Innere Rebellion:** Deine Eingeweide bewegen sich unkontrolliert und du erleichterst dich in deine Kleidung. Du erhältst 1 *Erschöpft*-Zustand, der nur dadurch beseitigt werden kann, dass du die Kleider wechselst und dich reinigst.
26–30	**Seelenfeuer:** Du erhältst 1 *Brennend*-Zustand, während du in unheiligen Flammen mit deiner Lehre entsprechenden Farbe loderst.
31–35	**Fremde Zungen:** Du brabbelst 1W10 Runden dümmlich vor dich hin. Während dieser Zeit kannst du nicht verbal kommunizieren und keine Zauberwürfe durchführen, dich ansonsten aber normal verhalten.
36–40	**Umschwärmt:** Du wirst von einem Schwarm ätherischer Ratten, Riesenspinnen, Schlangen oder Ähnlichem (Wahl des SL) angegriffen. Verwende das Standardprofil der jeweiligen Kreatur und füge die Kreaturen-Eigenschaft *Schwarm* hinzu. Nach 1W10 Runden zieht sich der Schwarm zurück, sofern er zuvor nicht zerstört wurde.
41–45	**Weggeworfene Puppe:** Du wirst 1W10 Meter in Zufallsrichtung durch die Luft geschleudert und verlierst beim Aufprall 1W10 LP, die RP ignorieren. Zudem erhältst du den Zustand *Niedergestreckt*.
46–50	**Gefrorenes Körperteil:** Ein Arm oder Bein (zufällig bestimmt) ist für 1W10 Stunden in seiner Haltung erstarrt. Das Glied ist nutzlos, so als sei es amputiert (siehe Seite 180).
51–55	**Verdunkelte Sicht:** Du verlierst für 1W10 Stunden die Vorteile des Talents *Zweites Gesicht*. Während dieser Zeit hast du -20 auf alle *Kanalisieren*-Würfe.
56–60	**Chaotische Voraussicht:** Du erhältst einen Vorrat von 1W10 Glückspunkten (was dich über deine Obergrenze bringen kann). Jedes Mal, wenn du einen dieser Glückspunkte einsetzt, erhältst du 1 Korrumpierungspunkt. Alle verbliebenen Punkte verfallen mit dem Ende des Spielabends.
61–65	**Levitation:** Du wirst von den Winden der Magie erfasst und schwebst für 1W10 Minuten 1W10 Meter hoch über dem Boden. Andere Charaktere können dich gewaltsam bewegen und auch du selbst kannst dies tun, solltest du geeignete Zauber, Flügel etc. haben, wobei du aber immer wieder in diesen schwebenden Zustand zurückkehrst, wenn man dich lässt. Die Regeln für das Fallen (siehe Seite 166) erklären dir, was passiert, wenn das Schweben endet.
66–70	**Rückfluss:** Du speist unkontrolliert einen Strahl von viel, viel mehr übelriechendem Erbrochenen aus, als dein Körper überhaupt fassen kann. Du erhältst für 1W10 Runden den Zustand *Betäubt*.
71–75	**Chaosbeben:** Alle Wesen innerhalb von 1W100 Meter müssen einen **durchschnittlichen (+20) *Athletik*-Wurf** bestehen, oder sie erhalten den Zustand *Niedergestreckt*.
76–80	**Verräterherz:** Die Dunklen Götter locken dich auf perfide Weise. Solltest du einen Verbündeten unter maximalem Einsatz deiner Möglichkeiten attackieren oder auf andere Weise verraten, erhältst du alle Glückspunkte zurück. Sollte ein anderer Charakter dabei einen Schicksalspunkt verlieren, erhältst du +1 Schicksalspunkt.
81–85	**Bösartige Schwächung:** Du erhältst 1 Korrumpierungspunkt, den Zustand *Niedergestreckt* und einen *Erschöpft*-Zustand.
86–90	**Höllischer Gestank:** Du riechst jetzt wirklich übel! Du erhältst die Kreaturen-Eigenschaft *Verstörend* (siehe Seite 343) und möglicherweise auch viel Ablehnung von jedem, der riechen kann. Dies hält 1W10 Stunden an.
91–95	**Machtverlust:** Du kannst 1W10 Minuten lang nicht mehr das Talent verwenden, das du zum Wirken dieses Zaubers genutzt hast (meist *Arkane Magie*, vielleicht aber auch *Chaosmagie* oder ein ähnliches Talent).
96–00	**Ätherische Rückkopplung:** Jeder im Umkreis deines Willenskraft-Bonus in Metern, egal ob Freund oder Feind, verliert 1W10 LP, wobei der Widerstands-Bonus und die RP ignoriert werden, und erhält den Zustand *Niedergestreckt*. Wenn sich keine Ziele in Reichweite befinden sollten, hat die Magie nichts, was sie erden würde, weshalb dein Kopf explodiert, was dich sofort tötet.

Patzer beim Zaubern

Wenn du beim Zaubern die Kontrolle über die magischen Energien verlierst, die du kanalisierst, dann kann es hässlich werden. Bei jedem Patzer, den du bei einem Zauberwurf würfelst, erleidest du einen Kontrollverlust. Wirf einen 1W100 und konsultiere die **Tabelle für Leichte Kontrollverluste**.

BÖSARTIGE EINFLÜSSE

In der Nähe von Quellen der Korrumpierung zu zaubern macht das Kontrollieren der Winde der Magie deutlich schwieriger. Wenn du einen Wurf für *Sprache (Magick)* oder *Kanalisieren* durchführst, während du dich in der Nähe eines Korrumpierenden Einflusses (siehe Seite 182) befindest, bedeutet jedes Ergebnis von 8 (für den achtstrahligen Stern des Chaos) auf dem Würfel für die Einerstelle, dass es zu einem Leichten Kontrollverlust kommt, wenn die Magie sich Bahn bricht. Wenn du in der Nähe aus irgendeinem anderen Grund einen Leichten Kontrollverlust erlebst, wird daraus ein Schwerer Kontrollverlust.

Dauer

Wenn ein Zauber erfolgreich gewirkt wurde, dann bleibt er bis zum Ende seiner Dauer wirksam, sofern er nicht mit einem Gegenzauber gebannt wird. Du kannst deine bereits im Spiel befindlichen Zauber nicht einfach so beenden, aber du kannst einen Gegenzauber versuchen.

Grimoires

Einige Zauberer besitzen ein Zauberbuch, auch Grimoire genannt, in dem sie ihre Zauber niederschreiben. Lehrlinge kopieren sich die Zauber von ihren Meistern, während erfahrene Magister aktiv nach anderen Zaubern von anderen Magistern suchen und häufig Zauber gegen Gefallen austauschen. Ein Zauberer kann versuchen, Zauber ohne Einprägen direkt aus seinem Grimoire zu wirken. Das geht nur, wenn der Zauber zu einer Lehre gehört, die er beherrscht. Wenn er dies tut, wird der Zauberwert verdoppelt.

Magische Geschosse

Einige Zauber sind als *magische Geschosse* gekennzeichnet. Dies sind Schaden verursachende Zauber, die alle den gleichen Regeln folgen. Wenn ein *magisches Geschoss* erfolgreich gewirkt wurde und einen anderen Charakter als Ziel hat, dann wird die Trefferzone ermittelt, indem du das Wurfergebnis bei deinem *Sprache-(Magick)*-Wurf herumdrehst und mit der **Trefferzonen-Tabelle** (siehe Seite 159) vergleichst. Die EG deines *Sprache-(Magick)*-Wurfes werden zu dem für den Zauberspruch angegebenen Schaden und deinem Willenskraft-Bonus addiert, um den Gesamtschaden zu ermitteln. Dieser Schaden wird ganz normal um Widerstands-Bonus und die RP reduziert.

Berührungszauber im Kampf

Bestimmte Zauber erfordern es, dass du das Ziel berührst. Wenn du im Nahkampf bist oder das Ziel nicht berührt werden will, musst du nach deinem Zauberwurf einen **Vergleichenden *Nahkampf-(Waffenlos)*-Wurf** durchführen, normalerweise gegen *Nahkampf* oder *Ausweichen*. Wenn du dies tust und der Zauber ein *Magisches Geschoss* war, dann wird der *Nahkampf-(Waffenlos)*-Wurf zur Ermittlung der Trefferzone verwendet, nicht der *Sprache-(Magick)*-Wurf.

Ingredienzien

Zauberer können ihre Magie durch eine passende Ingredienz kanalisieren, bevor sie ihren Zauber entfesseln. Dies zu tun, verschafft ihnen einen gewissen Schutz vor Kontrollverlusten, denn die Ingredienz absorbiert das Schlimmste des magischen Rückschlages.

Wenn du beim Zaubern eine Ingredienz verwendest, dann wird jeder Schwere Kontrollverlust zum Leichten Kontrollverlust und jeder Leichte Kontrollverlust hat keine Folgen. Wenn du dies tust, wird die Ingredienz bei diesem Prozess zerstört, selbst wenn es nicht zu einem Kontrollverlust kam.

Ingredienzien für Arkane Zauber und Zauber der Lehren kosten den ZW in Schillingen. Wenn du neue Ingredienzien kaufst, markierst du auf deinem Charakterbogen, welchen Zauber sie unterstützen; Ingredienzien wirken nur bei diesem Zauber, nicht bei anderen Zaubern deiner Lehre. Wenn du deinen Ingredienzien etwas mehr Detail und Charakter geben willst, dann findest du Beispiel-Ingredienzien jeder der Haupt-Lehren der Magie bei den zugehörigen Zauberlisten.

Einschränkungen

Während du einen Zauber wirkst, musst du sprechen können, darfst also nicht geknebelt oder unter Wasser sein oder gerade stranguliert werden. Wenn du stimmlich irgendwie eingeschränkt bist, sollte die Schwierigkeit deines *Sprache-(Magick)*-Wurfes entsprechend vom SL angepasst werden. Des Weiteren erfordert es die Sprache Magick, klar gesprochen (oder im Falle der Lehre des Lichts gesungen) zu werden, häufig sogar laut, damit der Zauber gelingt; Magie ist eben nicht unbedingt subtil. Als loser Richtwert kann man sagen, dass je höher der ZW eines Zaubers ist, desto lauter muss er gesprochen werden.

Jeder deiner Zauber kann nur einmal zur gleichen Zeit wirken, was bedeutet, dass du bis zum Ende der Dauer eines Zauberspruches oder bis nach seiner Bannung mit einem Gegenzauber warten musst, ehe du ihn neu wirken kannst. Des Weiteren sind die Boni und Mali durch Zaubersprüche nicht kumulativ. Stattdessen wird immer nur der größte Bonus oder Malus verschiedener, gleichzeitig auf dich wirkender Zauber angewendet. Wenn du also unter einem Zauber liegst, der dir +20 Willenskraft gibt, während dir ein anderer +10 Willenskraft verschafft, dann ist dein Bonus auf die Willenskraft +20, nicht +30.

Außerdem gilt, dass du – sofern nichts anderes gesagt wird – stets in der Lage sein musst, dein Ziel zu sehen, also eine Sichtlinie zu ziehen.

VORTEILE UND MAGIE

Vorteile im Kampf kommen nur bei Zauberwürfen zum Einsatz, nicht bei *Kanalisieren*-Würfen. Wenn du Magie einsetzt, erhältst du in folgender Weise Vorteile: Wenn in dieser Runde bereits ein Zauber derselben Lehre auf dasselbe Ziel gewirkt wurde, dann bekommst du beim Zaubern +1 Vorteil, da der das Ziel bereits umfließende Wind beim Wirken deiner Magie hilft. Mehr zu Vorteilen auf Seite 164.

Kanalisieren-Wurf

Manche Zauber erfordern weitaus mehr Magie, als aus der normalen Umgebungsmagie der Welt einfach so greifbar wäre. Um solche Zauber mit Macht zu erfüllen, musst du die Winde der Magie heranziehen und sie zu machtvoller Form konzentrieren, indem du deine Fähigkeit *Kanalisieren* einsetzt. Das Kanalisieren der Winde der Magie kann gefährlich sein, doch bei einigen sehr mächtigen Zaubern ist es der einzige Weg, sie zu wirken. Um Magie für einen Zauber zu kanalisieren, führst du einen **Erweiterten *Kanalisieren*-Wurf** durch.

Wenn deine EG den ZW des gewählten Zaubers erreichen, dann hast du genug Magie gesammelt, um ihn zu wirken. In der nächsten Runde kannst du den Zauber mittels der normalen Regeln für den Zauberwurf wirken, wobei der Zauberwert jedoch als 0 gilt. Wenn der Zauberwurf misslingt, verlierst du die gesammelte magische Energie und erleidest einen Leichten Kontrollverlust, wenn sie sich deiner Kontrolle entwindet.

Kritische Erfolge beim Kanalisieren

Wenn du beim *Kanalisieren* einen Kritischen Erfolg erreichst, dann hast du einen mächtigen Strom der Magie kanalisiert und kannst den Zauber in der nächsten Runde wirken, unabhängig von den EG, die du bei deinem Erweiterten Wurf bisher gesammelt hast. So rasch so viel Magie an einem Ort zu sammeln, führt jedoch zu einer magischen Rückkopplung: Wirf 1W100 auf der **Tabelle für Leichte Kontrollverluste**, sofern du nicht über das Talent *Ätherespür* verfügst.

Patzer beim Kanalisieren

Große Mengen der Winde der Magie zu kanalisieren ist gefährlich. Du zählst jeden Pasch und jeden Wurf, bei dem die Einerstelle eine 0 zeigt, als Patzer, sofern das Ergebnis über deinem Fähigkeitswert liegt; also 00, 99, 90, 88 etc. Wenn du bei einem *Kanalisieren*-Wurf einen Patzer würfelst, erleidest du einen Kontrollverlust. Wirf 1W100 auf die **Tabelle für Schwere Kontrollverluste**.

Unterbrechungen

Die Konzentration ist beim Kanalisieren entscheidend. Wenn du durch irgendetwas abgelenkt wirst, durch laute Geräusche, blitzende Lichter oder Ähnliches, musst du einen **Schweren (-20) *Besonnenheits*-Wurf** bestehen, oder du erleidest einen Leichten Kontrollverlust und verlierst alle EG, die du bei deinem Erweiterten Wurf bisher gesammelt hast.

Winde abstossen

Wenn du einen Wind der Magie manipulieren willst, dann hilft es, die entsprechende Farbe zu tragen, da diese ihn anzieht. Dies ist auch der Grund, warum die meisten Magister den traditionellen Ornat ihres Ordens tragen.

Alle Zauberwürfe und *Kanalisieren*-Würfe erleiden einen Abzug von -1 EG, wenn du bezüglich des Windes, den du anzuziehen wünschst, nach Entscheidung des SL unangemessen bekleidet bist. Besonders Metall- und Lederrüstungen stoßen die meisten Winde ab; Metall trägt Spuren des goldenen Windes *Chamon* in sich, während in Leder immer etwas von *Ghur* zu spüren ist. Daher erleiden Zauberer in Rüstung bei allen Zauberwürfen und *Kanalisieren*-Würfen einen Abzug von -1 EG für jeden Rüstungspunkt an der Trefferzone mit der meisten Rüstung. Zauberer mit dem Talent *Arkane Lehre (Metall)* können Metallrüstungen ohne Abzüge tragen, Zauberer mit dem Talent *Arkane Lehre (Bestien)* ignorieren die Abzüge durch Lederrüstungen.

Gegenzauber wirken

Wenn ein Zauber dich oder einen Punkt zum Ziel hat, den du sehen kannst und der sich innerhalb von Willenskraft Metern befindet, dann kannst mit einem *Sprache-(Magick)*-Wurf vergleichend gegen den Zauberwurf würfeln, indem du einen Gegenzauber wirkst. Führe einen **Vergleichenden *Sprache-(Magick)*-Wurf** durch. Wenn du den Vergleichenden Wurf gewinnst, hast du den fraglichen Zauber mit einem Gegenzauber gebannt. Wenn du scheiterst, nutzt der Zauber ganz normal die EG des Vergleichenden Wurfes, um zu prüfen, ob er gelungen ist. Du darfst in jeder Runde nur gegen einen einzelnen Zauber einen Gegenzauber versuchen.

Gegenzauber gegen permanente Zauber

Wenn ein Zauber einen anhaltenden Effekt hat, dann kannst du als deine Handlung ansagen, einen Gegenzauber zu wirken. Dieser erfolgt als **Erweiterter *Sprache-(Magick)*-Wurf**. Wenn deine EG den ZW des permanenten Zaubers erreichen, dann hast du ihn erfolgreich gebannt.

Wenn sich mehrere Zauberer an einem Gegenzauber gegen den gleichen Zauber versuchen, dann würfelt jeder getrennt von den anderen. Wenn sie dieselbe Lehre verwenden, dann können sie stattdessen auch einen Unterstützten Wurf durchführen.

Warpstein verwenden

„Offiziell ist die Verwendung von Warpstein von den Mächtigen verboten. Inoffiziell kann ich sagen, dass er noch nie offiziell in dieser Akademie verwendet wurde. Offiziell kann ich nicht sagen, welche inoffiziellen Anwendungsmöglichkeiten er haben könnte. Aber inoffiziell könnte ich erwähnen, dass er gewisse inoffizielle Anwendungen hat. Aber dies ist natürlich offiziell inoffiziell."

– Wilhelm von Holswig-Schliestein, Grauer Wächter, Geschichtenerzähler und Lügner

Warpstein ist eine so machtvolle Quelle magischer Macht, dass selbst winzige Fragmente ausreichen, in kürzester Zeit genug Magie für jedweden Zauberspruch bereitzustellen. Dennoch ist fraglich, wie klug es ist, Zauber mit Warpstein zu wirken oder Warpstein auch nur mit dir herumzutragen.

Ein Zauberer, der beim Zauberwurf oder bei *Kanalisieren*-Würfen Warpstein einsetzt, verdoppelt die bei den Würfen erreichten EG. Zusätzlich gilt das Zaubern oder Kanalisieren mit Warpstein als Korrumpierender Einfluss. Auf Seite 182 findest du Näheres zu Korrumpierung und auf Seite 236 mehr zum Zaubern in der Nähe Korrumpierender Einflüsse.

MEHRERE MAGISCHE LEHREN

Wenn du ein Elf bist, dann kannst du eine deinem Willenskraft-Bonus entsprechende Anzahl von Arkanen Lehren erlernen. Mit einer Willenskraft von 65 könntest du also 6 der 8 Arkanen Lehren lernen. Allerdings erfordert dies viel Zeit und Aufwand. Du kannst erst dann ein neues Talent *Arkane Lehre* erwerben, wenn du das vorherige durch mindestens 20 Steigerungen in der zugehörigen *Kanalisieren*-Fähigkeit gemeistert hast und mindestens 8 Zauber dieser Lehre gelernt hast.

Alternativ kann jeder Zauberer eine einzelne Dunkle Lehre (also Dämonologie oder Nekromantie) zusätzlich zu jeder anderen Lehre erlernen, vorausgesetzt, dass er närrisch genug ist und einen Lehrer oder ein verbotenen Grimoire finden kann.

OPTIONEN: DIE LAUNISCHEN WINDE

Die Winde der Magie wirbeln in unerklärlichen Mustern und unvorhersehbaren Böen. Vor jeder Szene – oder vor jeder Runde, sollte die Magie gerade sehr turbulent sein – kann der SL auswürfeln, wie stark die Winde gerade sind, ob laues Lüftchen oder Sturmböe. Der entsprechende Modifikator gilt dann für alle Zauberwürfe und *Kanalisieren*-Würfe. Der SL könnte sich auch entscheiden, die Stärke der Winde nur dann auszuwürfeln, wenn diese gerade besonders wild sind, zum Beispiel nach sehr starken Zaubern, in der Nähe eines magischen Fokus, nahe Chaosportalen oder wenn Morrslieb voll am Himmel steht. Wenn du das Talent *Zweites Gesicht* hast, dann lassen sich solche Turbulenzen mit einem **einfachen (+40)** *Wahrnehmungs*-Wurf erkennen.

1W10	Modifikator
1	–30
2-3	–10
4-7	–
8-9	+10
10	+30

ZAUBERLISTEN

Die Zauber der Niederen Magie kommen zuerst, gefolgt von den Arkanen Zaubern, dann kommen die 8 Elementaren Lehren (Farbmagie), dann 2 Hexenlehren, gefolgt von 2 Dunklen Lehren und abschließend noch je 1 Zauber für jede der 3 Chaoslehren. Die Dunklen Lehren und die Chaoslehren sind deutlich kürzer als die anderen gehalten, denn sie sind nur für NSC gedacht. Wenn es Sonderregeln für eine der Lehren gibt, dann werden sie vor der zugehörigen Zauberliste vorgestellt.

- Niedere Magie: Seite 240
- Arkane Magie: Seite 242
- Lehre der Bestien: Seite 245
- Lehre des Feuers: Seite 246
- Lehre des Himmels: Seite 247
- Lehre des Lebens: Seite 248
- Lehre des Lichts: Seite 249
- Lehre des Metalls: Seite 250
- Lehre der Schatten: Seite 252
- Lehre des Todes: Seite 253
- Lehre der Heckenzauberei: Seite 254
- Lehre der Hexerei: Seite 254
- Lehre der Dämonologie: Seite 256
- Lehre der Nekromantie: Seite 256
- Chaosmagie: Seite 257

ZAUBER VERSTÄRKEN

Für je +2 EG, die du bei einem Zauberwurf erzielst, darfst du den angegebenen Wert für Reichweite, Ziele oder Dauer eines Zaubers in einem Fall zusätzlich noch einmal hinzuaddieren. Zauber, bei denen unter Reichweite oder Ziel „Du selbst“ steht, können nur den Zauberer, der den Zauber wirkt zum Ziel haben. Bei Zaubern mit der Reichweite „Berührung“ kann die Reichweite nicht erhöht werden. Zudem haben einige Zauber keine Dauer, weshalb diese auch nicht erhöht werden kann.

Du darfst dieselbe Option mehrfach wählen. Wenn du also zum Beispiel bei einem Zauber mit nur einem Ziel +4 EG über dem Zauberwert liegst, dann kannst du drei Ziele wählen. Einige Zauber haben noch zusätzliche, optionale Vorteile, die sich aus zusätzlichen EG ergeben und die dann in ihrer Beschreibung angegeben sind.

GRIMOIRES

Wenn du das Spiel mit einem Grimoire beginnst, dann ist es am SL zu entscheiden, wie viele Zauber dein Lehrmeister dich darin aufschreiben ließ. Einige Meister sind großzügiger als andere, doch die meisten lassen dich zumindest vier Zauber notieren und nur wenige gewähren dir mehr als acht. Wenn du dir einen Zauber eingeprägt (und mit EP bezahlt) hast, dann brauchst du dein Grimoire nicht, um ihn zu wirken. Wenn du ihn noch nicht eingeprägt hast, dann kannst du ihn aus deinem Grimoire rezitieren, was beide Hände erfordert. Dies verdoppelt den ZW und setzt dein Grimoire der Gefahr aus, gestohlen oder beschädigt zu werden.

FORMAT DER ZAUBERSPRÜCHE

- **Zauberwert:** Der ZW des Zaubers
- **Reichweite:** Dies ist die Reichweite, üblicherweise in Metern. Wenn hier „Du selbst“ angegeben ist, kann der Zauberer den Zauber nur auf sich selbst wirken. Steht hier „Berührung“ muss man sein Ziel berühren.
- **Ziel:** Dies beschreibt, was der Zauber als Ziel haben kann. Meist sind es 1 oder mehr Individuen. Zauber mit einem Wirkungsbereich betreffen alle Ziele in dessen Durchmesser. Wenn das Ziel „Speziell“ ist, dann wird dies in der Beschreibung definiert. Bei Zaubern, deren Ziel „Speziell“ ist, können keine EG eingesetzt werden, um zusätzliche Ziele zu betreffen.
- **Dauer:** Wie lange der Effekt anhält. „Sofort“ bedeutet, dass der Effekt sofort eintritt und danach beendet ist. Wenn eine Zeit als „Spielwert-Bonus Runden/Minuten/Stunden“ etc. angegeben wird, dann bezieht sich dies auf den jeweiligen Spielwert des Zaubernden.
- Eine Beschreibung dessen, was der Zauber bewirkt.

DIE MAGISCHEN ORDEN UND NIEDERE MAGIE

Zauber der Niederen Magie oder „Zaubertricks“, wie man in den Orden gern dazu sagt, verwenden winzige Mengen eines beliebigen, gerade greifbaren Windes und werden von den meisten Zauberern eher intuitiv gelernt, während sich ihre Begabung manifestiert. Daher lernen die späteren Magister nur selten weitere Zauber der Niederen Magie, sobald sie ihre Ausbildung an den Akademien der Orden begonnen haben. Technisch gesehen sind diese Zauber Hexerei und daher im Imperium illegal.

Die Magischen Orden scheren sich nicht darum, wenn sie dennoch von Magistern eingesetzt werden, da sie sehr schwache Magie darstellen. Hexenjäger sind nicht immer so verständnisvoll.

Niedere Magie

Nur wenige Menschen sind mit dem Geschenk – oder Fluch, je nach Sichtweise – der magischen Begabung gesegnet. Normalerweise manifestiert sich diese während der Pubertät und fast immer, ehe 25 Sommer vergangen sind. Die ersten Anzeichen für hexerische Befähigung sind häufig kleine, eher intuitive Zaubertricks, die verraten, dass der angehende Zauberer wohl besser ausgebildet werden sollte, zu seinem eigenen Schutz und dem jedes anderen.

Für die Elfen ist Derartiges normaler Teil des Heranwachsens und jene, die ein Interesse an der Magie haben, werden dazu ausgebildet, ihr Talent weiter zu entwickeln. Für Menschen bedeutet dies, voraussetzend, dass sie nicht von ihren bisherigen Nachbarn verbrannt wurden, dass ihnen Jahre der Ausbildung als Lehrling eines Magisters von einem der acht Magischen Orden bevorstehen, nach denen sie die kleinen Tricks, die sie zuvor gelernt haben, nie mehr anwenden sollten. Die meisten tun es dennoch.

Zauber der Niederen Magie werden nicht formal kategorisiert und haben daher viele unterschiedliche Namen. Spieler sind dazu eingeladen, ihre eigenen, charaktervollen Namen zu ersinnen, durchaus als Ausdruck der Persönlichkeit des Zauberers.

Böe

Zauberwert: 0
Reichweite: Willenskraft Meter
Ziel: Speziell
Dauer: Sofort
Du erschaffst einen kleinen Windstoß, stark genug, um eine Kerze auszublasen, eine offene Tür zuzuwerfen oder ein paar Blätter Papier auf den Boden zu wehen.

Flüstern

Zauberwert: 0
Reichweite: Willenskraft Meter
Ziel: Speziell
Dauer: Willenskraft-Bonus Runden
Du schickst deine Stimme an einen Punkt innerhalb von Willenskraft Metern, unabhängig von einer Sichtlinie. Deine Stimme erklingt von diesem Punkt und jeder in dortiger Hörweite kann sie hören.

Geisterschritt

Zauberwert: 0
Reichweite: Du selbst
Ziel: Du selbst
Dauer: Willenskraft Minuten
Die Magie fließt durch deine Füße und stellt sicher, dass jede organische Materie unversehrt bleibt, auf die du trittst: Zweige brechen nicht, Grashalme richten sich sofort wieder auf und selbst empfindlichste Blumen nehmen keinen Schaden. Wer *Spurenlesen* einsetzen will, um dir durch ländliches Gebiet zu folgen, erleidet einen Abzug von -30 auf entsprechende Würfe.

Geräusche

Zauberwert: 0
Reichweite: Willenskraft Meter
Ziel: Speziell
Dauer: Willenskraft-Bonus Runden
Du erschaffst kleine Geräusche in der Nähe. Du kannst leise, uneindeutige Geräusche erschaffen, die klingen, als kämen sie von einem bestimmten Ort innerhalb der Reichweite, unabhängig von der Sichtlinie. Die Geräusche können an etwas Spezifisches erinnern, zum Beispiel Schritte, Flüstern oder das Heulen eines Tieres, sind aber nicht so deutlich, dass sie etwas mitteilen könnten.
Während der Zauber wirkt, kannst du versuchen die Geräusche mit einem **durchschnittlichen (+20) *Kanalisieren*-Wurf** zu kontrollieren. Bei einem Gelingen kannst du die Geräusche an einen anderen Ort innerhalb der Reichweite wandern lassen oder sie lauter oder leiser werden lassen.

Gespitztes Ohr

Zauberwert: 0
Reichweite: Willenskraft Meter
Ziel: 1
Dauer: Initiative-Bonus Minuten
Du hörst, was deine Ziele sagen. So gut, als würdest du direkt neben ihnen stehen.

Herbeizaubern

Zauberwert: 0
Reichweite: Berührung
Ziel: Speziell
Dauer: Sofort
Du greifst in einen Sack, eine Tasche, einen Hut, unter einen Felsen, in einen Busch oder ein Loch und ziehst ein kleines Tier hervor, das an dem Ort, an dem du gerade bist, heimisch sein könnte. Dies könnte ein Kaninchen, eine Taube oder eine Ratte sein. Wenn es keine geeigneten Tiere in dieser Gegend gibt, dann bewirkt der Zauber nichts. Für das Temperament des Tieres werden keinerlei Garantien gegeben.

Irrlichter

Zauberwert: 0
Reichweite: Willenskraft Meter
Ziel: Speziell
Dauer: Willenskraft Minuten
Du erschaffst eine Anzahl flackernder kleiner Lichter bis zu einem Maximum in Höhe deines Intelligenz-Bonus. Diese sind etwa so hell wie Fackeln oder Blendlaternen. Solange du eine Sichtlinie hast, kannst du als Handlung wählen, die Lichter mit einem **durchschnittlichen (+20) *Kanalisieren*-Wurf** zu kontrollieren; ein Gelingen erlaubt es dir, die Lichter in jede Richtung zu lenken. Sie bewegen sich mit Schrittgeschwindigkeit in grader Linie und durchdringen Objekte (oder Zeugen) auf ihrem Weg, sofern du nicht würfelst, um ihre Richtung zu ändern.

Konservieren

Zauberwert: 0
Reichweite: 1 Meter
Ziel: 1
Dauer: Willenskraft-Bonus Tage
Du konservierst einen Tagesvorrat an Rationen. Während der Dauer werden diese nicht schlecht werden und nicht schimmeln, sie sind jedoch nicht gegen äußere Faktoren gefeit, wie nass zu werden, zu verbrennen oder vergiftet zu werden.

Licht

Zauberwert: 0
Reichweite: Du selbst
Ziel: Du selbst
Dauer: Willenskraft Minuten
Du erschaffst ein kleines Licht, etwa so stark wie eine Fackel, dass auf deiner Hand, deinem Stab oder einem anderen Teil von dir leuchtet. Während dieser Zauber wirkt, kannst du die Helligkeit zu der einer Laterne steigern oder zu der einer Kerze verringern, sofern dir dazu ein **durchschnittlicher (+20) *Kanalisieren*-Wurf** gelingt.

Magische Flamme
Zauberwert: 0
Reichweite: Du selbst
Ziel: Du selbst
Dauer: Willenskraft-Bonus Runden
Du entzündest eine kleine Flamme auf deiner Handfläche. Sie wird dich nicht verbrennen, strahlt jedoch Wärme aus und kann Brennbares in Brand setzen, genau wie eine natürliche Flamme.

Öffnen
Zauberwert: 0
Reichweite: Berührung
Ziel: Speziell
Dauer: Sofort
Ein einzelnes, nichtmagisches Schloss öffnet sich bei deiner Berührung.

Pfeil
Zauberwert: 0
Reichweite: Willenskraft Meter
Ziel: 1
Dauer: Sofort
Du lässt einen kleinen Pfeil aus magischer Energie aus deinen Fingern fliegen. Dies ist ein *magisches Geschoss* mit einem Schaden von +0.

Quelle
Zauberwert: 0
Reichweite: Berührung
Ziel: Speziell
Dauer: Willenskraft-Bonus Runden
Du berührst den Boden und dort steigt Wasser empor, mit einer Rate von einem Humpen (einem halben Liter) pro Runde, bis zu einer Menge, die deinem Initiative-Bonus in Humpen entspricht.

Regenschutz
Zauberwert: 0
Reichweite: Du selbst
Ziel: Du selbst
Dauer: Widerstands-Bonus Stunden
Du kannst dich selbst trocken halten, egal wie das Wetter ist. Dies betrifft Regen, Hagel, Graupel, Schnee und was sonst noch an Wasser vom Himmel fallen mag, nicht jedoch stehendes Wasser.

Richtung
Zauberwert: 0
Reichweite: Du selbst
Ziel: Du selbst
Dauer: Sofort
Anhand der Winde der Magie erspürst du, wo deren Quelle liegt. Du weißt immer, in welcher Richtung Norden liegt.

Saugen
Zauberwert: 0
Reichweite: Berührung
Ziel: 1
Dauer: Sofort
Du berührst deine Ziele und saugst ihnen Lebenskraft ab. Dies gilt als ein *magisches Geschoss* mit einem Schaden von +0, das Rüstungspunkte ignoriert. Danach heilst du 1 LP bei dir selbst.

Schlaf
Zauberwert: 0
Reichweite: Berührung
Ziel: 1
Dauer: Willenskraft-Bonus Runden
Du berührst deinen Gegner und schickst ihn in tiefen Schlaf. Wenn die Ziele den Zustand *Niedergestreckt* haben, erhalten sie beim Einschlafen den Zustand *Bewusstlos*. Sie bleiben für die Wirkdauer *bewusstlos*, wachen bei lauten Geräuschen oder wenn sie bewegt oder angestoßen werden jedoch sofort auf. Wenn deine Ziele stehen oder sitzen, wenn sie betroffen werden, dann wachen sie auf, wenn sie auf den Boden aufschlagen. Sie erhalten den Zustand *Niedergestreckt*, bleiben aber bei Bewusstsein.

Wenn deine Ziele keinen Widerstand leisten und ausreichend müde sind, dann schlafen sie über die Wirkdauer hinaus, tief und erholsam.

Schock
Zauberwert: 0
Reichweite: Berührung
Ziel: 1
Dauer: Sofort
Dein Ziel erhält 1 *Betäubt*-Zustand.

Tierfreund
Zauberwert: 0
Reichweite: 1 Meter
Ziel: 1
Dauer: 1 Stunde
Du schließt Freundschaft mit einer Kreatur, die kleiner als du ist und die Kreaturen-Eigenschaft *Tierhaft* hat. Das Tier vertraut dir vollständig und sieht dich als Freund.

Verfaulen
Zauberwert: 0
Reichweite: 1 Meter
Ziel: Speziell
Dauer: Sofort
Du bringst ein etwa faustgroßes Volumen organischer Materie dazu, sofort zu verrotten. Speisen verfaulen, Kleider werden löchrig, Leder brö-selt (womit man 1 RP an der Trefferzone verliert) und Ähnliches nach Maßgabe des SL.

Verschieben
Zauberwert: 0
Reichweite: Willenskraft-Bonus Meter
Ziel: Speziell
Dauer: Sofort
Du bringst ein kleines Objekt dazu, sich leicht zu bewegen. Etwas könnte aus einem Regal fallen oder ein offenes Buch könnte sich schlagartig selbst schließen. Wenn das Objekt festgehalten wird, muss der Haltende einen **durchschnittlichen (+20)** ***Geschicklichkeits*-Wurf** bestehen, oder er lässt es fallen.

Verwirren
Zauberwert: 0
Reichweite: Berührung
Ziel: 1
Dauer: Willenskraft-Bonus Runden
Das Ziel erhält 1 *Geblendet*-Zustand und erhält für die Dauer des Zaubers am Anfang jeder Runde +1 *Geblendet*-Zustand.

Warnung
Zauberwert: 0
Reichweite: 1 Meter
Ziel: Speziell
Dauer: Sofort
Du leitest Magie in ein Objekt und bemerkst sofort, ob es vergiftet oder mit einer Falle versehen wurde.

Wasser reinigen
Zauberwert: 0
Reichweite: 1 Meter
Ziel: Speziell
Dauer: Sofort
Du reinigst alles Wasser in einem Behälter, wie zum Beispiel einer Wasserflasche, einem Krug oder einem Humpen. Alle nichtmagischen Unreinheiten wie Gifte oder Kontaminationen werden entfernt und es bleibt nichts als klares, sauberes Trinkwasser. Wenn das Gefäß eine andere Flüssigkeit enthält, die hauptsächlich aus Wasser besteht, zum Beispiel Bier oder Wein, dann wird auch dieser Inhalt gesäubert und zu wohlschmeckendem, reinem, nichtalkoholischem Wasser.

Zauberhand
Zauberwert: 0
Reichweite: Du selbst
Ziel: Du selbst
Dauer: Willenskraft-Bonus Runden
Du teleportierst ein kleines Objekt, das nicht größer als deine Faust sein darf, von irgendwo an deiner Person in deine Hand.

Arkane Zauber
Die Arkanen Zauber repräsentieren sehr verbreitete Formulierungen der *Lingua Praestantia*. Wie sich diese Zauber manifestieren, hängt von deinem *Arkane-Magie*-Talent ab. Wenn zum Beispiel ein Zauberer mit dem Talent *Arkane Magie (Feuer)* den Zauber *Fallenlassen* spricht, dann könnte das Objekt so heiß werden, dass es fallengelassen wird, während es bei *Arkane Magie (Schatten)* so substanzlos werden würde, dass es durch die Finger fällt.

Behandle Arkane Zauber als zusätzliche Option zu *jeder* Lehre der Magie, inklusive der Hexenlehren, der Dunklen Lehren und der Chaos-magie. Sie gelten in jeder Weise als Zauber der jeweiligen Lehre, was bedeutet, dass sie auch von Boni etc. profitieren, die nur für Zauber der jeweiligen Lehre gelten und man sie nur von jemandem lernen oder jemandem beibringen kann, der das gleiche *Arkane-Magie*-Talent besitzt.

Beachte: Jeder Zauber, bei dem hinter der Dauer ein + steht, erhält den folgenden zusätzlichen Text: Wenn der Zauber enden müsste, kannst du die Dauer mit einem gelungenen ***Willenskraft-Wurf*** um +1 Runde verlängern.

Ablenkung
Zauberwert: 4
Reichweite: Du selbst
Ziel: Du selbst
Dauer: Willenskraft-Bonus Runden
Du legst Magie um dich, die dich umwirbelt und den Feind ablenkt. Während der Zauber wirkt, erhältst du die Kreaturen-Eigenschaft *Ver-störend* (siehe Seite 343).

Angst erregen
Zauberwert: 3
Reichweite: Du selbst
Ziel: Du selbst
Dauer: Willenskraft-Bonus Runden
Du umgibst dich mit Magie, die dich furchterregend und einschüchternd aussehen lässt. Du erhältst die Kreaturen-Eigenschaft *Angst (1)*. Für je +3 EG kannst du den *Angst*-Wert um +1 erhöhen.

Ätherrüstung
Zauberwert: 2
Reichweite: Du selbst
Ziel: Du selbst
Dauer: Willenskraft-Bonus Runden+
Du hüllst dich in schützende Magie und erhältst +1 Rüstungspunkt an allen Trefferzonen.

Ätherwaffe
Zauberwert: 2
Reichweite: Du selbst
Ziel: Du selbst
Dauer: Willenskraft-Bonus Runden+
Du erschaffst eine Nahkampfwaffe mit einem Schaden, der deinem Willenskraft-Bonus entspricht. Diese kann jede Form haben und daher jede Nahkampf-Fähigkeit nutzen, die du besitzt. Die Waffe zählt als *magisch*.

Beißendes Blut
Zauberwert: 4
Reichweite: Du selbst
Ziel: Du selbst
Dauer: Willenskraft-Bonus Runden
Du erfüllst dich selbst mit Magie und lädst dein Blut mit schreckenerregender Energie auf. Während der Zauber wirkt, erhältst du die Kreaturen-Eigenschaft *Beißendes Blut* (siehe Seite 339).

Brücke
Zauberwert: 4
Reichweite: Willenskraft Meter
Ziel: Wirkungsbereich (siehe Beschreibung)
Dauer: Willenskraft-Bonus Runden+
Du erschaffst eine Brücke aus magischer Energie, die eine maximale Länge und Breite hat, die deinem Willenskraft-Bonus in Meter entspricht. Für je +2 EG kannst du die Länge oder Breite um deine Willenskraft-Bonus in Meter verlängern.

Dunkelsicht
Zauberwert: 1
Reichweite: Du selbst
Ziel: Du selbst
Dauer: Willenskraft-Bonus Runden
Du verstärkst dein *Zweites Gesicht* so, dass es deine weltlichen Sinne unterstützt. Während der Zauber wirkt, erhältst du die Kreaturen-Eigenschaft *Dunkelsicht* (siehe Seite 338).

Entsetzen verursachen
Zauberwert: 7
Reichweite: Du selbst
Ziel: Du selbst
Dauer: Willenskraft-Bonus Runden
Du erhältst die Kreaturen-Eigenschaft *Entsetzen (1)* (siehe Seite 190).

Explosion
Zauberwurf: 4
Reichweite: Willenskraft Meter
Ziel: Wirkungsbereich (Willenskraft-Bonus Meter)
Dauer: Sofort
Du kanalisierst Magie und lässt sie detonieren. Dies ist ein *magisches Geschoss* mit Schaden +3, das jeden im Wirkungsbereich zum Ziel hat.

Fallenlassen
Zauberwert: 1
Reichweite: Willenskraft Meter
Ziel: 1
Dauer: Sofort
Du kanalisierst deine Magie in ein von einem Ziel gehaltenes Objekt. Dies kann eine Waffe, ein Seil oder die Hand einer anderen Person sein. Wenn dem Ziel kein **herausfordernder (+0) Geschicklichkeits-Wurf** gelingt, lässt es das Objekt fallen. Für je +2 EG kannst du diesen Geschicklichkeits-Wurf um -10 erschweren.

Fesseln
Zauberwert: 3
Reichweite: Willenskraft Meter
Ziel: 1
Dauer: Speziell
Du nutzt deine Magie, um das Ziel mit etwas zu umschlingen, das zu deiner Lehre passt, seien es Ranken, Schatten, die eigene Kleidung etc. Dein Ziel erhält 1 *Gefesselt*-Zustand mit einer Stärke, die deiner Intelligenz entspricht. Für je +2 EG kannst du dem Ziel +1 zusätzlichen *Gefesselt*-Zustand verleihen. Der Zauber wirkt, bis alle *Gefesselt*-Zustände entfernt wurden.

Fliegen
Zauberwert: 8
Reichweite: Du selbst
Ziel: Du selbst
Dauer: Willenskraft-Bonus Runden+
Du kannst fliegen, sei es dadurch, dass dir Flügel wachsen, du auf einer Säule magischen Lichts emporsteigst oder was auch immer. Du erhältst die Kreaturen-Eigenschaft *Fliegen (Geschicklichkeit)* (siehe Seite 339).

Geschoss
Zauberwert: 4
Reichweite: Willenskraft Meter
Ziel: 1
Dauer: Sofort
Du kanalisierst deine Magie zu einem arkanen Geschoss. Dies ist ein *magisches Geschoss* mit Schaden +4.

Kettengeschoss
Zauberwert: 6
Reichweite: Willenskraft Meter
Ziel: Speziell
Dauer: Sofort
Du kanalisierst sich windende Zerstörungsenergie auf dein Ziel. Dies ist ein *magisches Geschoss* mit Schaden +4. Wenn das *Kettengeschoss* ein Ziel auf 0 LP reduziert, springt es auf ein anderes Ziel innerhalb von Willenskraft-Bonus Meter zum vorherigen Ziel über, das sich innerhalb der ursprünglichen Reichweite befindet. Dort richtet es den gleichen Schaden an. Es springt auf maximal so viele Ziele über, wie dein Willenskraft-Bonus beträgt. Für je +2 EG kann das Kettengeschoss auf ein zusätzliches Ziel überspringen.

Kuppel
Zauberwert: 7
Reichweite: Du selbst
Ziel: Wirkungsbereich (Willenskraft-Bonus Meter)
Dauer: Willenskraft-Bonus Runden
Du erschaffst über dir eine Kuppel aus magischer Energie, die hereinkommende Attacken blockiert. Jeder im Wirkungsbereich erhält die Kreaturen-Eigenschaft *Schutz (6+)* (siehe Seite 342) gegen magische Attacken oder Fernkampfattacken von außerhalb der Kuppel. Die Charaktere im Inneren der *Kuppel* können auch Ziele außerhalb ganz normal attackieren und die *Kuppel* lässt sich problemlos betreten.

Magischer Schild
Zauberwert: 4
Reichweite: Du selbst
Ziel: Du selbst
Dauer: Willenskraft-Bonus Runden
Du umhüllst dich selbst mit schützenden Energien. Während der Zauber anhält, addierst du zu allen Gegenzaubern, die du wirkst, EG in Höhe deines Willenskraft-Bonus.

Objekt bewegen
Zauberwert: 4
Reichweite: Willenskraft Meter
Ziel: 1
Dauer: 1 Runde
Du setzt deine Magie ein, um ein nicht empfindungsfähiges Objekt, das nicht größer als du sein darf, mittels der Macht deines reinen Willens zu bewegen. Für diese Belange entspricht deine Stärke deiner Willenskraft. Du kannst das Objekt bis zu Willenskraft-Bonus Meter weit bewegen. Wenn irgendwer versuchen sollte, die Bewegung zu verhindern, führt ihr einen **Vergleichenden Willenskraft/Stärke**-Wurf durch. Für je +2 EG darfst du die Distanz, über die das Objekt bewegt wird, um Willenskraft-Bonus Meter verlängern.

Odem
Zauberwert: 6
Reichweite: 1 Meter
Ziel: Speziell
Dauer: Sofort
Du führst sofort eine Odem-Attacke durch, so als hättest du 2 Vorteile darauf verwendet die Kreaturen-Eigenschaft *Odem* (siehe Seite 341) auszulösen. Der Odem ist ein *magisches Geschoss* mit einem Schaden, der deinem Widerstands-Bonus entspricht. Der SL entscheidet, welche Art von Odem-Attacke am besten zu deinem Talent *Arkane Magie* passt.

Pfeilschild
Zauberwert: 3
Reichweite: Du selbst
Ziel: Wirkungsbereich (Willenskraft-Bonus Meter)
Dauer: Willenskraft-Bonus Runden+
Jedes Geschoss, das organische Materie enthält, zum Beispiel Pfeile mit einem hölzernen Schaft, werden automatisch zerstört, wenn sie in den Wirkungsbereich eindringen, und richten keinen Schaden an ihrem Ziel an. Geschosse, die vollständig aus unorganischer Materie bestehen, zum Beispiel Wurfmesser mit Metallgriff oder Pistolenkugeln, werden nicht beeinflusst.

Schutz
Zauberwert: 5
Reichweite: Du selbst
Ziel: Du selbst
Dauer: Willenskraft-Bonus Runden
Du umhüllst dich mit schützender Magie und erhältst die Kreaturen-Eigenschaft *Schutz (9+)* (siehe Seite 342).

Stoß
Zauberwert: 6
Reichweite: Du selbst
Ziel: Du selbst
Dauer: Sofort
Alle lebenden Kreaturen innerhalb von Willenskraft-Bonus Meter werden deinen Willenskraft-Bonus in Meter weit zurückgestoßen und erhalten den Zustand *Niedergestreckt*. Wenn sie dies in Kontakt mit Wänden oder anderen großen Hindernissen bringt, erleiden sie Schaden in Höhe der zuvor durch den *Stoß* zurückgelegten Distanz in Meter. Für je +2 EG darfst du die Kreaturen weitere Willenskraft-Bonus in Meter weit zurückstoßen.

Teleportieren
Zauberwert: 5
Reichweite: Du selbst
Ziel: Du selbst
Dauer: Sofort
Unter Verwendung deiner Magie kannst du dich bis zu Willenskraft-Bonus in Meter weit teleportieren. Diese Bewegung erlaubt es dir, Abgründe zu überqueren, Gefahren und Fallen auszuweichen und Hindernisse zu ignorieren. Für je +2 EG darfst du die zurückgelegte Distanz um deinen Willenskraft-Bonus in Meter verlängern

Weltliche Aura
Zauberwert: 4
Reichweite: Du selbst
Ziel: Du selbst
Dauer: Willenskraft Minuten
Du entziehst deinem Körper, und dem was du bei dir trägst, jeden Hauch der Winde der Magie, was jede magische Aura entfernt. Für die Dauer des Zaubers wirkst du für das Talent *Magiegespür* und Ähnliches weltlich. Du hast keine erkennbaren magischen Fähigkeiten und deine magische Natur kann durch nichts entdeckt werden. Während der Effekt anhält, kannst du keine anderen Zauber wirken. *Weltliche Aura* wird sofort beendet, sobald dir ein *Kanalisieren*-Wurf gelingt.

FARBMAGIE

Folgend findest du acht Listen mit acht Zaubern, mit einer Liste für jede Farbe der Magie.

Die Lehre der Bestien

Der Bernsteinwind *Ghur* trägt eine kalte, urtümliche Wildheit in sich, die Tiere und Menschen gleichermaßen beunruhigt. Wann immer dir das Wirken eines Zaubers der Lehre der Bestien gelingt, kannst du zusätzlich für 1W10 Runden die Kreaturen-Eigenschaft *Angst (1)* (siehe Seite 190) erhalten.

Ingredienzien: Schamanen nutzen Tierfelle, Häute, Knochen und Pelz, mit Sehnen verschnürt und mit Blutrunen beschrieben, um den Bernsteinwind zu fokussieren. Klauen sind häufig beschnitzt, Organe getrocknet und Federn in seltene Sekrete getaucht, wobei nicht selten auch Exkremente, Urin und andere Ausscheidungen verwendet werden.

Bernsteinklauen

Zauberwert: 6
Reichweite: Du selbst
Ziel: Du selbst
Dauer: Willenskraft-Bonus Runden
Deine Fingernägel wachsen zu gekrümmten und äußerst scharfen Krallen aus Bernstein. Waffenlose Attacken mit *Nahkampf (Waffenlos)* gelten als *magisch*, richten Schaden an, der deinem Willenskraft-Bonus entspricht, und verursachen +1 *Blutend*-Zustand, wann immer sie den Verlust von LP verursachen.

Bernsteinspeer

Zauberwert: 8
Reichweite: Willenskraft Meter
Ziel: Speziell
Dauer: Sofort
Du schleuderst in gerader Linie einen schweren Speer aus purem *Ghur*. Dies ist ein *magisches Geschoss* mit Schaden +12. Er trifft das erste Wesen in seiner Bahn und ignoriert alle RP von Rüstung aus Leder und Fell. Wenn das Ziel irgendwelche LP verliert, erhält es zudem +1 *Blutend*-Zustand. Danach fliegt der Speer weiter auf seiner Bahn und trifft jedes Ziel in gleicher Weise, allerdings für jedes vorherige Ziel mit -1 auf den Schaden. Wenn der Speer bei einem Ziel keine LP-Verluste verursacht, wird er aufgehalten und der Zauber endet. Den minimalen LP-Verlust von 1 (siehe Seite 159) richtet der Speer nur beim ersten Ziel an, das er trifft.

Bestienmeister

Zauberwert: 10
Reichweite: Willenskraft-Bonus Meter
Ziel: 1
Dauer: Willenskraft-Bonus Tage
Dein Atem dampft und in deine Augen tritt ein glänzender Bernsteinschimmer, als dich *Ghur* erfüllt. Dein Blick und deine Worte überzeugen 1 Kreatur mit der Eigenschaft *Tierhaft* davon, dass du ihr Rudelführer bist. Sie wird dich beschützen und bis zum Tode für dich kämpfen. Während sie dir gehorcht, folgt sie deinen Befehlen instinktiv und versteht einfache Anweisungen. Wenn der Zauber endet, sei es weil die Dauer vorüber ist oder er mit einem Gegenzauber beendet wurde, wird die Kreatur genug Respekt verspüren, um dich nicht anzugreifen, sofern sie sich nicht dazu gezwungen sieht. Deine Verbündeten haben vielleicht nicht so viel Glück.

Jägers Pelz

Zauberwert: 6
Reichweite: Du selbst
Ziel: Du selbst
Dauer: Willenskraft-Bonus Runden
Du hüllst dich selbst in einen schimmernden Mantel aus *Ghur*. Während der Zauber wirkt, erhältst du einen Bonus von +20 auf deinen Widerstand, die Kreaturen-Eigenschaften *Angst (1)* und *Dunkelsicht* (siehe Seite 338) sowie das Talent *Scharfer Sinn (Geruch)*.

Schmaus der Krähen

Zauberwert: 8
Reichweite: Willenskraft Meter
Ziel: Wirkungsbereich (Willenskraft-Bonus Meter)
Dauer: Willenskraft-Bonus Runden
Du bringst einen Schwarm Krähen oder eine vergleichbare Art örtlicher Vögel dazu, deine Feinde anzugreifen. Der Schwarm greift wie rasend jeden im Wirkungsbereich an, der nicht über das Talent *Arkane Magie (Tiere)* verfügt, und richtet am Ende der Runde einen Treffer mit Schaden +7 an. Der Schwarm bleibt für die Dauer des Zaubers im Spiel. Als Handlung kannst du mit einem **durchschnittlichen (+20) *Tiere-bezirzen*-Wurf** versuchen, den Schwarm auf ein anderes Ziel innerhalb der Reichweite zu richten. Während sie im Wirkungsbereich sind, erhalten alle Wesen +1 *Geblendet*-Zustand.

Tierform
Zauberwert: 5
Reichweite: Du selbst
Ziel: Du selbst
Dauer: Willenskraft Minuten
Du erfüllst dein Fleisch und deine Knochen mit *Ghur* und verwandelst deinen Körper in den eines Tieres. Wenn der Zauber gewirkt wurde, suchst du dir deine neue Form aus der **Tiere des Reiklandes** Sektion im **Bestiarium** (siehe Seite 314) aus. Du erhältst die Standard-Eigenschaften der Kreatur, mit Ausnahme von *Tierhaft*. Des Weiteren ersetzt du deine **ST**, **WI**, **GW** und **GS** durch die der Kreatur und kalkulierst deine LP entsprechend neu. Für je + 2 EG darfst du zusätzlich 1 der zugehörigen optionalen Kreaturen-Eigenschaft wählen. Wenn du während der Wirkung des Zaubers irgendwelche LP verloren hast, dann hast du nach der Rückkehr in deine wahre Gestalt die gleiche Anzahl an LP verloren, bis zu einem Minimum von 0 Lebenspunkten.

Während du in Tierform bist, wirkst du wie eine normale Version des Tieres, mit bernsteinfarbener und brauner Färbung. Du kannst nicht sprechen, was bedeutet, dass du weder Zauber noch Gegenzauber wirken kannst.

Tierzunge
Zauberwert: 3
Reichweite: Du selbst
Ziel: Du selbst
Dauer: Willenskraft Minuten
Du kannst mit allen Kreaturen kommunizieren, die die Eigenschaft *Tierhaft* haben. *Ghur* verändert deine Kehle, und deine Stimme klingt nach Schnarren, Zischen oder Grollen, abhängig von dem Tier, mit dem du sprichst. Die Kreaturen sind nicht gezwungen, dir zu antworten oder zu tun, was du sagst, doch die meisten werden neugierig genug sein, dir zuzuhören.

Du erhältst +20 auf alle Würfe für *Tiere bezirzen* und *Abrichten*. Während der Zauber wirkt, kannst du nur mit Tieren sprechen – du kannst in keiner zivilisierten Sprache sprechen und dich deiner Gruppe nur mittels Handzeichen oder *Sprache (Schlachtenzunge)* mitteilen. Beachte, dass du weder Zauber noch Gegenzauber wirken kannst, solange *Tierzunge* wirkt.

Wyssans Tiergestalt
Zauberwert: 8
Reichweite: Du selbst
Ziel: Du selbst
Dauer: Willenskraft-Bonus Runden
Du rufst die wilde Macht des *Ghur* herbei, damit sie dich erfüllt und gibst dich ihrer Wildheit hin. Du erhältst die folgenden Kreaturen-Eigenschaften (siehe Seite 338): *Angst (1)*, *Biss (Stärke-Bonus +1)*, *Gewaltig*, *Kampflustig*, *Magisch*, *Rüstung (2)*, *Waffe (Stärke-Bonus +2)*, *Waldbewohner*, *Zorn*. Während dieser Zauber wirkt, bist du nicht in der Lage eine *Sprache*- oder *Wissen*-Fähigkeit einzusetzen.

Die Lehre des Feuers
Die Lehre des Feuers, des flammenden Windes *Aqshy*, ist alles andere als subtil. Ihre Zauber werden mit Leidenschaft geschrien und manifestieren sich gern als dramatische Zurschaustellung von Flammen und Hitze. Du kannst bei jedem, der zum Ziel eines Zaubers der Lehre des Feuers wurde, +1 *Brennend*-Zustand verursachen, sofern er nicht ebenfalls das Talent *Arkane Magie (Feuer)* beherrscht. Jeder *Brennend*-Zustand, in bis zu Willenskraft-Bonus Metern von dir, verschafft dir zudem +10 auf alle Zauberwürfe und *Kanalisieren*-Würfe mit *Aqshy*.

Ingredienzien: Pyromanten verwenden eine breite Auswahl brennbarer Ingredienzien, die beim Wirken des Zaubers meist in Flammen aufgehen, darunter Kohle, Öle, Fette und trockenes Holz. Ausrüstung die gegen Feuer gefeit ist, ist ebenfalls üblich, darunter Eisenschlüssel, Stücke von Gitterrosten und Schamottsteine.

Aqshys Aegis
Zauberwert: 5
Reichweite: Du selbst
Ziel: Du selbst
Dauer: Willenskraft-Bonus Runden
Du hüllst dich in einen lodernden Umhang aus *Aqshy*, der Feuer in den Äther ableitet. Du bist vollständig immun gegen Schaden durch nichtmagisches Feuer, inklusive der Odem-Attacken von Monstern, und ignorierst alle *Brennend*-Zustände, die du erhältst. Du erhältst die Kreaturen-Eigenschaft *Schutz (9+)* (siehe Seite 342) gegen Attacken mit magischem Feuer, inklusive der Zauber der Lehre des Feuers.

Ausbrennen
Zauberwert: 4
Reichweite: Berührung
Ziel: 1
Dauer: Sofort
Du leitest *Aqshy* durch deine Hände und legst sie auf die Wunden eines Verbündeten. Dies heilt sofort 1W10 LP und entfernt alle *Blutend*-Zustände. Weiterhin infizieren sich die Wunden nicht. Ziele ohne das Talent *Arkane Magie (Feuer)*, müssen einen **herausfordernden (+0) *Besonnenheits*-Wurf** schaffen oder sie schreien vor Agonie. Bei einem Verblüffenden Scheitern (–6 oder mehr) erhält das Ziel den Zustand *Bewusstlos* und ist permanent von Narben gezeichnet, wenn es 1W10 Stunden später wieder aufwacht.

Austilgung
Zauberwert: 10
Reichweite: Willenskraft Meter
Ziel: Wirkungsbereich (Willenskraft-Bonus Meter)
Dauer: Willenskraft-Bonus Runden
Du lässt intensive Flammen in einen Bereich fließen, um die Befleckung und Korrumpierung in ihm auszumerzen. Alles Brennbare entzündet sich, und alle Wesen in diesem Bereich erhalten +EG *Brennend*-Zustände. Wenn die Stelle auch einen Korrumpierenden Einfluss enthält, zum Beispiel *Dhar*, Warpstein oder ein vom Chaos befflecktes Objekt, dann wird dieses zu schwelen beginnen und sich schwärzen, ehe es zu brennen beginnt. Der Zauber lässt sich in nachfolgenden Runden aufrechterhalten, wenn dir jeweils ein **herausfordernder (+0) *Kanalisieren*-Wurf** gelingt. Wie viel Zeit genau nötig ist, um den Korrumpierenden Einfluss auszutilgen, wird vom SL festgelegt. Als grobe Richtschnur dauert das Zerstören einer kleinen Menge Warpstein (kleiner als eine Eichel) oder eines kleineren chaosbefleckten Objektes 10 - Willenskraft-Bonus Runden (minimal 1 Runde). Eine größere Menge Warpstein (Faustgröße) oder ein größeres chaosbeflecktes Objekt dauert doppelt so lange. Mächtige Chaosartefakte zu zerstören kann Stunden oder noch länger dauern. Auf Seite 182 erfährst du mehr über Korrumpierende Einflüsse.

Brennende Herzen
Zauberwert: 8
Reichweite: Willenskraft Meter
Ziel: Wirkungsbereich (Willenskraft-Bonus Meter)
Dauer: Willenskraft-Bonus Runden
Deine Stimme bekommt eine mächtige Resonanz, da *Aqshys* feurige Leidenschaft in ihr wiederhallt. Betroffene Verbündete verlieren alle *Demoralisiert-* und *Erschöpft*-Zustände, und sie erhalten die Talente *Beherzt*, *Furchtlosigkeit* und *Gedrillt* (beziehungsweise +1 Stufe in diesen Talenten, falls sie diese schon besitzen), während der Zauber wirkt.

Feuerkrone
Zauberwert: 8
Reichweite: Du selbst
Ziel: Du selbst
Dauer: Willenskraft-Bonus Runden
Du kanalisierst *Aqshy* zu einer majestätischen Krone aus inspirierendem Feuer über deiner Stirn. Du erhältst die Eigenschaft *Angst (1)* und das Talent *Mitreißender Anführer* (beziehungsweise +1 Stufe in *Mitreißender Anführer*, wenn du das Talent schon besitzt), solange der Zauber wirkt. Für je +2 EG kannst du den *Angst*-Wert um +1 erhöhen oder das Talent *Mitreißender Anführer* erneut wählen. Des Weiteren erhältst du einen Bonus von +10 auf alle Zauberwürfe und *Kanalisieren*-Würfe mit *Aqshy*, solange der Zauber wirkt.

Flammendes Schwert des Rhuin
Zauberwert: 8
Reichweite: Willenskraft Meter
Ziel: 1
Dauer: Willenskraft-Bonus Runden
Du hüllst ein Schwert in magische Flammen. Die Waffe hat Schaden +6 und die Qualität *Wuchtig* (siehe Seite 298). Wenn jemand von der Klinge getroffen wird, erhält er +1 *Brennend*-Zustand. Wenn der Träger nicht das Talent *Arkane Magie (Feuer)* besitzt und bei einer Attacke mit dem *Flammenden Schwert* einen Patzer würfelt, dann erhält er selbst +1 *Brennend* Zustand.

Flammenwand
Zauberwert: 6
Reichweite: Willenskraft Meter
Ziel: Wirkungsbereich (Speziell)
Dauer: Willenskraft-Bonus Runden
Du kanalisierst feurige Lohen des *Aqshy* und erschaffst eine Wand aus Flammen. Die *Flammenwand* ist Willenskraft-Bonus Meter breit und 1 Meter tief. Für je +2 EG kannst du die Länge der *Flammenwand* um weitere Willenskraft-Bonus Meter verlängern. Jeder, der die *Flammenwand* durchquert, erhält 1 *Brennend*-Zustand und erleidet einen Treffer mit einem Schaden in Höhe deines Willenskraft-Bonus, der wie bei einem *magischen Geschoss* abgehandelt wird.

Großes Feuer von U'Zhul
Zauberwert: 10
Reichweite: Willenskraft Meter
Ziel: Wirkungsbereich (Willenskraft-Bonus Meter)
Dauer: Willenskraft-Bonus Runden
Du schleuderst eine gewaltige, explosive Lohe *Aqshys,* die mit gewaltiger Wucht detoniert und mit der Hitze einer Schmiedeesse brennt, auf einen einzelnen deiner Feinde. Dies ist ein *magisches Geschoss* mit Schaden +10, das Rüstungspunkte ignoriert und beim Ziel +2 *Brennend*-Zustände und den *Niedergestreckt* Zustand verursacht. Jeder im Wirkungsbereich um das Ziel erleidet einen Treffer mit Schaden +5, der Rüstungspunkte ignoriert, und muss einen Ausweichen-Wurf schaffen, sonst erhält er zusätzlich +1 *Brennend*-Zustand. Der Zauber hört danach auf, sich wie ein *magisches Geschoss* zu verhalten, und brennt bis zum Ende der Dauer im Wirkungsbereich weiter. Jeder, der sich am Anfang der Runde innerhalb des Wirkungsbereichs befindet, erleidet 1W10+6 Schaden, der RP ignoriert, und erhält +1 *Brennend*-Zustand.

Die Lehre des Himmels
Arkane Zauber aus der Lehre des Himmels werden vom Knistern von Blitzen und dem Geruch nach Ozon begleitet. Zauber, die Schaden verursachen, ignorieren Rüstungspunkte von Metallrüstungen und werden als Lichtbögen zu allen anderen Zielen innerhalb von 2 Metern überspringen, sofern diese nicht das Talent *Arkane Magie (Himmel)* haben, wobei sie Schaden in Höhe deines Willenskraft-Bonus anrichten, der wie ein magisches Geschoss abgehandelt wird.

Ingredienzien: Astronomische Instrumente, Sternenkarten und Tabellen, Linsen und Symbole dominieren die Himmelsmagie, genau wie Ingredienzien, die mit Weissagungen in Verbindung stehen, also Eingeweide von Tieren, Spiegel, Glaskugeln und Vogelzungen. Einige windbasierte Zauber erfordern Flügel oder Federn, während die, bei denen es um Elektrizität geht, Scheiben aus graviertem Metall bevorzugen.

SEHER
Die Karriere des Sehers kann Zugriff auf das Talent *Arkane Magie (Himmel)* erhalten. Seher, die dieses Talent wählen, können nur die folgenden Zauber wählen (und keine anderen, nicht einmal Arkane Zauber): *Das Erste Zeichen Amuls, Das Zweite Zeichen Amuls, Das Dritte Zeichen Amuls, Launen des Glücks, Schlechter Stern.*

Das Dritte Zeichen Amuls
Zauberwert: 12
Reichweite: Du selbst
Ziel: Du selbst
Dauer: Initiative-Bonus Runden
Du erhältst +1 Schicksalsspunkt. Wenn dieser Schicksalspunkt am Ende der Dauer noch nicht verbraucht wurde, verfällt er.

Das Erste Zeichen Amuls
Zauberwert: 3
Reichweite: Du selbst
Ziel: Du selbst
Dauer: Initiative-Bonus Runden
Du erhältst +1 Glückspunkt. Für je +2 EG erhältst du +1 mehr. Jeder dieser Punkte, der am Ende der Dauer noch nicht ausgegeben wurde, verfällt.

Das Zweite Zeichen Amuls
Zauberwert: 6
Reichweite: Du selbst
Ziel: Du selbst
Dauer: Initiative-Bonus Runden
Du bekommst +EG Glückspunkte. Für je +2 EG erhältst du +1 zusätzlichen Glückspunkt. Alle nicht verwendeten Punkte verfallen am Ende der Dauer.

Himmelblauer Schild
Zauberwert: 7
Reichweite: Du selbst
Ziel: Du selbst
Dauer: Willenskraft-Bonus Runden
Du hüllst dich selbst in einen knisternden Käfig aus der funkensprühenden Energie des *Azyr*. Für die Dauer des Zaubers erhältst du gegen Nahkampfattacken +EG Rüstungspunkte an allen Trefferzonen. Wenn du von Nahkampfwaffen attackiert wirst – wie Dolchen, Schwertern und Speeren mit Metallspitze – erleidet dein Angreifer +Willenskraft-Bonus Schaden.

Launen des Glücks
Zauberwert: 6
Reichweite: Du selbst
Ziel: Wirkungsbereich (Initiative-Bonus Meter)
Dauer: Willenskraft-Bonus Runden
Alle Verbündeten im Wirkungsbereich mit Ausnahme jener, die über das Talent *Arkane Magie (Himmel)* verfügen, legen ihre aktuellen Glückspunkte zu einem gemeinsamen Gesamtvorrat zusammen. Alle können sich aus diesem Vorrat bedienen; wer zuerst kommt, mahlt zuerst. Wenn der Zauber endet, verteilst du alle verbliebenen Glückspunkte so fair wie möglich.

Komet von Casandora
Zauberwert: 10
Reichweite: Initiative Meter
Ziel: Wirkungsbereich (Initiative-Bonus Meter)
Dauer: Speziell
Du kanalisierst allen *Azyr*, den du sammeln kannst, und greifst in den Himmel, um einen Kometen herabzuziehen, der Tod und Verderben über deine Feinde bringt. Wähle einen Aufschlagpunkt innerhalb der Reichweite. Am Ende der nächsten Runde führst du einen **durchschnittlichen (+20) *Wahrnehmungs*-Wurf** durch. Für jeden +EG den du erreichst, darfst du den Aufschlagpunkt um Initiative-Bonus Meter verschieben. Für jeden –EG verschiebt der SL den Aufschlagpunkt um Initiative-Bonus Meter in eine zufällige Richtung. Der *Komet von Casandora* schlägt danach als *magisches Geschoss* mit Schaden +12 ein, das alle Ziele im Wirkungsbereich trifft, die zudem +1 *Brennend*- und den *Niedergestreckt*-Zustand erhalten.

Schlechter Stern
Zauberwert: 7
Reichweite: Willenskraft Meter
Ziel: 1
Dauer: Initiative-Bonus Runden
Solange dieser Zauber wirkt, kannst du Glückspunkte ausgeben, um Gegner zu Wiederholungswürfen zu zwingen.

T'Esslas Lichtbogen
Zauberwert: 7
Reichweite: Willenskraft Meter
Ziel: 1
Dauer: Sofort
Ein knisternder Blitz schießt aus deinen Fingerspitzen und trifft dein Ziel. Dies ist ein *magisches Geschoss* mit Schaden +10, das +1 *Geblendet*-Zustand verursacht.

Die Lehre des Lebens
Zauber, die mit *Ghyran* gewirkt werden, dem Jadewind, quellen geradezu vor Leben über. Sie neigen dazu, sich in leuchtend grünem Licht zu manifestieren und werden häufig von natürlichen Phänomenen übernatürlicher Art begleitet. Ranken, Wurzeln, Bäume und Flüsse, sie alle beugen sich dem Willen des Druiden.

Du erhältst einen Bonus von +10 auf alle Zauberwürfe und *Kanalisieren*-Würfe in ländlicher oder wilder Umgebung. Bei lebenden Wesen, also solche ohne die Kreaturen-Eigenschaften *Dämonisch* oder *Untot*, die zum Ziel eines Arkanen Zaubers der Lehre des Lebens werden, werden alle *Blutend*- oder *Erschöpft*-Zustände entfernt, nachdem alle anderen Effekte abgehandelt wurden, da die Magie des Lebens sie berührt hat. Wesen mit der Kreaturen-Eigenschaften *Untot* erleiden hingegen zusätzlichen Schaden in Höhe deines Willenskraft-Bonus, der Widerstandsbonus und Rüstungspunkte ignoriert, wenn sie von irgendeinem Zauber der Lehre des Lebens beeinflusst werden.

Ingredienzien: Druiden nutzen eine Vielzahl von natürlich vorkommenden Ingredienzien, von seltenen Samen und Nüssen bis zu den Körperflüssigkeiten empfindungsfähiger Wesen in der Blüte ihres Lebens, ungewöhnlichen Baumsäften, fruchtbarem Lehm, Quellwasser und einer Vielzahl lebender Ingredienzien wie Pflanzen und kleine Tiere.

Blühendes Leben
Zauberwert: 8
Reichweite: Willenskraft-Bonus Meter
Ziel: Speziell
Dauer: Speziell
Du bringst *Ghyran* dazu, ein Gebiet zu fluten, das heimgesucht oder verödet ist. Dein Ziel kann ein trockenes Flussbett, ein vergifteter Brunnen, ein Feld oder ein domestiziertes Tier sein. Wenn du den Zauber erfolgreich wirkst, sprudelt das Ziel nur so vor Lebenskraft:

- Ein trockener Fluss führt plötzlich wieder Wasser.
- Ein ausgetrockneter oder vergifteter Brunnen gibt wieder sauberes und frisches Wasser.
- Ein bestelltes Feld, ein Weinberg oder Obstgarten erwacht zu Leben und trägt plötzlich volle, erntereife Früchte.
- Ein krankes oder unproduktives Tier wird gesund. Das betroffene Tier ist wieder auf gesunde Weise produktiv (Kühe produzieren Milch, Hennen legen Eier, bei Schafen sprießt die Wolle und sie alle sind vermehrungsfreudig) und alle Krankheiten werden geheilt.

Borkenhaut
Zauberwert: 3
Reichweite: Berührung
Ziel: 1
Dauer: Willenskraft-Bonus Runden
Du bringst die Haut des Zieles dazu, hart und dick wie die Borke eines Baumes zu werden. Während der Zauber auf es wirkt, erhält das Ziel +2 auf seinen Widerstands-Bonus, erleidet aber einen Abzug von -10 auf Gewandtheit und Geschicklichkeit.

Dornenwald
Zauberwert: 6
Reichweite: Willenskraft Meter
Ziel: Wirkungsbereich (Willenskraft-Bonus Meter)
Dauer: Willenskraft-Bonus Runden
Dieser Zauber kann nur auf ein Stück Erdboden gerichtet werden (wobei dieses Stück auch sehr klein sein darf). Du lässt einen dichten Knoten aus mit bösartigen Dornen besetzten Ranken und Gestrüpp emporbrechen, das sogleich den gesamten Wirkungsbereich bedeckt. Während der Zauber wirkt, muss jeder, der den Bereich zu Fuß durchqueren will, ohne das Talent *Arkane Magie (Leben)* zu haben, zunächst einen **schweren (-20) Gewandtheits-Wurf** bestehen. Ein Misslingen bedeutet, dass man 1 *Blutend*- und 1 *Gefesselt*-Zustand erhält, wobei deine Willenskraft als dessen Stärke gilt. Nach der Dauer bleibt das Gewächs erhalten, verliert jedoch seine übernatürlichen Eigenschaften.

Erdenblut
Zauberwert: 6
Reichweite: Du selbst
Ziel: Wirkungsbereich (Willenskraft-Bonus Meter)
Dauer: Willenskraft-Bonus Runden
Um diesen Zauber wirken zu können, musst du in direktem Kontakt mit der Erde sein. Barfuß zu sein zählt. Für die Dauer des Zaubers erhalten alle Wesen in direktem Kontakt mit der Erde am Anfang jeder Runde LP in Höhe deines Willenskraft-Bonus zurück.

Erdreise
Zauberwert: 8
Reichweite: Du selbst
Ziel: Du selbst
Dauer: Sofort
Wenn du diesen Zauber wirkst, verschwindest du sofort inmitten einer wilden Fontäne aus *Ghyran* im Erdboden. Du erscheinst am Beginn der nächsten Runde an einem beliebigen Punkt innerhalb von Willenskraft Meter und steigst geradezu gewaltsam aus der Erde empor. Für je +2 EG kannst du die gereiste Distanz um Willenskraft Meter verlängern. Alle Feinde, die durch dein Erscheinen im Nahkampf *gebunden* werden, erhalten den Zustand *Überrascht*. Dieser Zauber erlaubt es dir nicht, durch Stein zu reisen, aber du kannst dich durch Wasser bewegen.

Land erspüren
Zauberwert: 5
Reichweite: Initiative-Bonus Meilen (je 1,6 km)
Ziel: Du selbst
Dauer: Speziell
Indem du die Erde berührst, spürst du den Fluss des *Ghyran* durch die Umgebung. Nachdem du für 1 Minute in Zwiesprache mit dem Boden warst, hast du eine detaillierte mentale Karte aller natürlichen Gegebenheiten des Wirkungsbereiches im Kopf, also des Landes, der Wälder und der Flüsse, aber nicht der Ansiedlungen. Du kannst Ansiedlungen jedoch erahnen, zum Beispiel anhand von freiem Gelände oder gegrabenen Gräben. Für jede Erweiterung der Reichweite mittels EG erhöht sich auch die Zeit um +1 Minute, die du mit dem Land kommunizieren kannst.

Regenerieren
Zauberwert: 6
Reichweite: Berührung
Ziel: 1
Dauer: Willenskraft-Bonus Runden
Dein Ziel erhält die Kreaturen-Eigenschaft *Regenerieren* (siehe Seite 342).

Winterspeck
Zauberwert: 4
Reichweite: Berührung
Ziel: 1
Dauer: Willenskraft-Bonus Tage
Du flutest das Ziel mit nährendem *Ghyran*. Das Ziel muss weder essen noch trinken, gibt aber dennoch normal Ausscheidungen ab, auch wenn diese grün sind.

Die Lehre des Lichts
Arkane Zauber der Lehre des Lichts neigen dazu, mit gleißenden Strahlen und blendend hellem Licht einherzugehen oder den Zaubernden mit schimmernden Wellen strahlender Reinheit zu umgeben. Du kannst bei jenen, die zum Ziel eines Zaubers der Lehre des Lichts werden, 1 *Geblendet*-Zustand verursachen, sofern diese nicht das Talent *Arkane Lehre (Licht)* besitzen.

Wenn das Ziel die Kreaturen-Eigenschaften *Dämonisch* oder *Untot* hat, erleidet es zusätzlichen Schaden in Höhe deines Intelligenz-Bonus, der Widerstands-Bonus und Rüstungspunkte ignoriert.

Ingredienzien: Hierophanten der Lehre des Lichts verwenden viele Artefakte, die mit Heiligkeit und heiligen Orten assoziiert sind, ergänzt durch Kristalle, winzige Pyramiden und kleine Statuetten, die allesamt mit heiligen Symbolen, gewundenen Schlangen und moralischen Geschichten graviert sind. Weiße Kerzen, graviertes Silber und gebleichtes Papier sind ebenfalls verbreitet.

Amyntoks Netz
Zauberwert: 8
Reichweite: Intelligenz-Bonus Meter
Ziel: 1
Dauer: Intelligenz-Bonus des Zieles Runden
Du wirst ein feines Netz, das aus Strahlen des *Hysh* gewoben wurde, über die Ziele und erfüllst ihre Geister mit Rätseln und gedanklichen Puzzlestücken, die sie paralysieren und unentschlossen werden lassen. Die Ziele erhalten +1 *Betäubt*-Zustand, der nicht entfernt werden kann, während der Zauber wirkt. Wenn es um das Erholen von diesem Zustand geht, würfeln die Ziele für ihre Intelligenz statt für ihre *Ausdauer*-Fähigkeit. Ziele mit der Kreaturen-Eigenschaft *Tierhaft* sind gegen diesen Zauber immun.

Bannen
Zauberwert: 12
Reichweite: Du selbst
Ziel: Wirkungsbereich (Willenskraft-Bonus Meter)
Dauer: Sofort
Aus deinen Händen schickst du einen gleißenden Halo aus *Hysh*, der alle Wesen innerhalb des Wirkungsbereiches beeinflusst, deren Widerstand geringer als deine Willenskraft ist. Ziele mit den Kreaturen-Eigenschaften *Dämonisch* oder *Untot* erhalten die Kreaturen-Eigenschaft *Instabil* (siehe Seite 341). Wenn sie die Eigenschaft *Instabil* bereits haben, werden ihre LP auf 0 reduziert.

Blendendes Licht
Zauberwert: 5
Reichweite: Willenskraft Meter
Ziel: Du selbst
Dauer: Sofort
Du strahlst aus deiner Hand oder deinem Stab einen strahlend hellen, blendenden Lichtblitz aus. Jeder, der dich anblickt und nicht das Talent *Arkane Magie (Licht)* besitzt, erhält +EG *Geblendet*-Zustände.

Dämonenbann
Zauberwert: 10
Reichweite: Willenskraft-Bonus Meter
Ziel: 1
Dauer: Sofort
Du rufst eine Detonation des *Hysh* herbei, die die Grenze zwischen dem Reich des Chaos und der Welt der Sterblichen durchdringt. Der Zauberwurf ist ein **Vergleichender Wurf** gegen die Willenskraft des Zieles. Wenn du gewinnst, vernichtest du ein Ziel mit der Kreaturen-Eigenschaft *Dämonisch* in einem blendend weißen Licht und schickst es dorthin zurück, von wo es kam. Wenn du auf diese Weise erfolgreich einen Dämonen bannst, dann erhält jeder, der dein Ziel ansieht und nicht das Talent *Arkane Magie (Licht)* besitzt, +EG *Geblendet*-Zustände.

Heilendes Licht
Zauberwert: 9
Reichweite: Willenskraft-Bonus Meter
Ziel: 1
Dauer: Sofort
Dein Ziel erstrahlt in hellem, reinigendem Licht (das etwa so hell wie ein Lagerfeuer ist) und erhält LP in Höhe von Intelligenz-Bonus + Willenskraft-Bonus zurück. Wenn dem Ziel zudem ein **schwerer (-20) *Ausdauer*-Wurf** gelingt, dann verliert es 1 Korrumpierungspunkt, sofern es diesen innerhalb der letzten Stunde erhalten hat.

Klarheit des Gedankens
Zauberwert: 6
Reichweite: Berührung
Ziel: 1
Dauer: Intelligenz Minuten
Du besänftigst den Geist des Zieles und erlaubst es ihm, klar zu denken. Alle negativen Modifikatoren bezüglich Denkprozessen – durch Zustände, mentale Mutation, Psychologie oder irgendeine andere Quelle – werden während der Dauer ignoriert.

Phâs schützendes Licht
Zauberwert: 10
Reichweite: Du selbst
Ziel: Wirkungsbereich (Willenskraft-Bonus Meter)
Dauer: Willenskraft-Bonus Runden
Du beschwörst eine schützende Aura aus reinem, heiligem Licht. Unreine Wesen – also jene mit den Kreaturen-Eigenschaften *Dämonisch* oder *Untot*, mit Mutationen oder mehr Korrumpierungspunkten als ihr Willenskraft-Bonus und Widerstands-Bonus zusammen – können den Wirkungsbereich nicht betreten. Die, die sich bereits im Wirkungsbereich befinden, erhalten den *Demoralisiert*-Zustand, bis sie ihn verlassen. Wesen innerhalb der Aura können während der Dauer keine Korrumpierungspunkte erhalten.

Schnelligkeit des Gedankens
Zauberwert: 8
Reichweite: Du selbst
Ziel: Du selbst
Dauer: Willenskraft-Bonus Runden
Ein Gitternetz des *Hysh* ordnet deinen Geist und erlaubt es dir, schneller zu denken. Du erhältst einen Bonus von +20 auf Intelligenz und Initiative.

Die Lehre des Metalls
Der Wind *Chamon* ist sehr dicht und haftet sich schnell an metallische Substanzen an. Zauber dieser Lehre gehen gern mit goldenem Licht und Hitze einher, und sie sind besonders gegen jene Gegner wirksam, die so närrisch sind, sich in Metall zu hüllen. Zauber, die Schaden verursachen, ignorieren Rüstungspunkte von Metallrüstungen und verursachen Bonus-Schaden in Höhe der Rüstungspunkte durch metallene Rüstungsteile, die an der entsprechenden Trefferzone getragen werden. Wenn ein Zauber also den Arm trifft und es dort 1 RP durch Leder und 2 RP durch Metall gibt, dann würde der Zauber +2 Schaden anrichten und alle Rüstungspunkte ignorieren.

Ingredienzien: Schwere Metalle aller Arten, esoterisch intarsiert oder graviert, ergänzen die große Mehrzahl der Gold-Ingredienzien, wobei es auch zu vielen Zaubern Ingredienzien mit Bezug zu Schmieden gibt, darunter Blasebalge, die mit mathematischen Formeln beschrieben sind, gravierte Stücke von Ambossen oder Fragmente eines Schmelztiegels.

Feder aus Blei
Zauberwert: 5
Reichweite: Willenskraft Meter
Ziel: Wirkungsbereich (Willenskraft-Bonus Meter)
Dauer: Willenskraft-Bonus Runden
Du rufst den goldenen Wind und veränderst die Dichte der Besitztümer deines Zieles, wodurch sich deren Gewicht erhöht oder senkt. Für die Dauer des Zaubers kannst du einen einzelnen der folgenden Effekte wählen, der für jeden im Wirkungsbereich gilt:

- Das Ziel zählt als um 2 Stufen mehr *überladen*, als es ist.
- Das Ziel zählt nicht als *überladen*.

Details zur Traglast findest du auf Seite 293.

Glitzernde Robe
Zauberwert: 5
Reichweite: Du selbst
Ziel: Du selbst
Dauer: Widerstands-Bonus Runden
Wilde Böen aus *Chamon* umwirbeln dich und lenken Schläge, Geschosse und sogar magische Attacken ab. Du erhältst die Kreaturen-Eigenschaft *Schutz (9+)* (siehe Seite 342) gegen alle auf dich gerichteten Attacken und Zauber. Jeder durch den *Schutz* abgelenkte Treffer verbessert dessen Wirkung um 1, bis zu einem Maximum von *Schutz (3+)*.

Narrengold
Zauberwert: 4
Reichweite: Berührung
Ziel: 1
Dauer: Willenskraft Minuten
Du verwebst *Chamon* mit einem einzelnen, nichtmagischen Objekt aus Metall und veränderst seine alchemistische Struktur fundamental. Für die Dauer des Zaubers wird alles Metall an dem Objekt zu Gold. Dies ist keine Illusion; das Metall wird buchstäblich in Gold verwandelt. Wenn der Zauber endet, wird das Gold wieder zum ursprünglichen Metall. Dieser Zauber kann gute Waffen ruinieren, Rüstungen zu schwer machen und Bleimünzen in etwas sehr viel Begehrenswerteres verwandeln. Effekte und Folgen, die sich aus diesem Zauber ergeben, bleiben dem SL überlassen.

Schmelztiegel des Chamon
Zauberwert: 7
Reichweite: Willenskraft-Bonus Meter
Ziel: 1
Dauer: Sofort
Du kanalisierst *Chamon* in ein einzelnes nichtmagisches Objekt aus Metall, zum Beispiel eine Waffe oder ein Stück Rüstwerk. Das Objekt schmilzt, tropft als geschmolzenes Metall auf den Boden und kühlt dort beinahe sofort ab. Wenn das Objekt festgehalten wird, wird es fallengelassen, wird es fest am Körper getragen, dann erleidet der Träger einen Treffer wie von einem *magischen Geschoss* mit einem Schaden in Höhe deines Willenskraft-Bonus, das den Widerstands-Bonus ignoriert. Das Objekt wird zwar zerstört, doch das Metall behält seinen Eigenwert und könnte von einem Schmied als Rohmaterial genutzt werden.

Schmiede des Chamon
Zauberwert: 9
Reichweite: Willenskraft-Bonus Meter
Ziel: Speziell
Dauer: Willenskraft Minuten
Du veränderst die Eigenschaften eines einzelnen aus Metall gefertigten Gegenstandes. Du kannst 1 Qualität hinzufügen oder 1 Makel entfernen. Für je +2 EG kannst du eine weitere Qualität hinzufügen oder einen weiteren Makel entfernen.

Transmutation des Chamon
Zauberwert: 12
Reichweite: Willenskraft Meter
Ziel: Wirkungsbereich (Willenskraft-Bonus Meter)
Dauer: Willenskraft-Bonus Runden
Du reißt *Chamon* aus dem von deinen Gegnern getragenen Metall und dem Boden selbst und verwandelst das Fleisch deiner Feinde kurzzeitig in Metall. Dies ist ein *magisches Geschoss,* das alle im Wirkungsbereich trifft und Schaden in Höhe deines Willenskraft-Bonus verursacht; der Zauber ignoriert den Widerstands-Bonus und verursacht je +1 *Betäubt-*, *Ertaubt-* und *Geblendet*-Zustand, die alle für die Dauer des Zaubers anhalten. Alle betroffenen Ziele erhalten durch das sie einhüllende Gold +1 Rüstungspunkt, leiden jedoch auch unter Erstickung (siehe Seite 181). Wenn Ziele sterben, während der Zauber wirkt, bleiben sie als makabre Erinnerung an die Gefahren der Zauberei permanent in einer Hülle aus Gold eingeschlossen.

Waffe verzaubern
Zauberwert: 6
Reichweite: Berührung
Ziel: Speziell
Dauer: Willenskraft-Bonus Runden
Du umhüllst eine einzelne, nichtmagische Waffe mit schweren Banden des *Chamon* und verstärkst ihr Potential. Für die Dauer des Zaubers gilt sie als *magisch*, erhält einen Bonus auf den Schaden in Höhe deines Willenskraft-Bonus und erhält die Qualität *Unzerbrechlich* (siehe Seite 298). Für je +3 EG kannst du zudem 1 Qualität hinzufügen oder 1 Makel von der Waffe entfernen, während der Zauber wirkt.

Wandelbares Metall
Zauberwert: 5
Reichweite: Berührung
Ziel: 1
Dauer: Willenskraft-Bonus Runden
Du berührst ein einzelnes, nichtmagisches Objekt aus Metall, das sich sogleich warm anfühlt, da du *Chamon* hineinpresst. Du kannst das Objekt mit einem **durchschnittlichen (+20) Stärke-Wurf** verbiegen und verformen. Falls du komplexere Veränderungen vornehmen möchtest muss dir stattdessen ein **durchschnittlicher (+20)** ***Beruf- (Schmied, oder Ähnliches)*** **-Wurf** gelingen.

Die Lehre der Schatten

Zauber aus der Lehre der Schatten sind verstohlen und listig, weshalb die *Lingua Praestantia* bei ihnen heimlich gemurmelt wird. Alle Schutzzauber, die du wirkst, hüllen dich in Schatten, Nebel und Rauch, machen deinen Körper substanzlos und erlauben Klingen möglicherweise gar, dich zu durchdringen, ohne Schaden zu verursachen. Des Weiteren ignorieren alle Zauber der Lehre der Schatten, die Schaden verursachen, nichtmagischen Rüstungsschutz.

Ingredienzien: Alles, was sich zum Verstecken, Verhüllen oder Verkleiden nutzen lässt, ist auch als Ingredienz der grauen Magie beliebt, darunter Schminke, Düfte, Gesichtstücher, Augengläser, Spiegel und Perücken. Objekte, die gemeinhin mit Berufen verbunden werden, die man mit Intrigen und Weisheit in Verbindung bringt, sind ebenfalls üblich, besonders diplomatische Artefakte, Zeichen des Ranges und ganz besonders das Schwert als ultimativer Ausdruck der Macht.

Bahrtuch der Unsichtbarkeit

Zauberwert: 8
Reichweite: Berührung
Ziel: 1
Dauer: Willenskraft-Bonus Runden
Du hüllst dein Ziel in einen Schleier aus *Ulgu*. Das Ziel wird unsichtbar und kann nicht mit weltlichen Sinnen wahrgenommen werden. Der Zauber wird automatisch jeden ohne das Talent *Zweites Gesicht* täuschen. Jene, die das Talent haben, müssen einen **herausfordernden (+0) *Wahrnehmungs*-Wurf** bestehen, um zu bemerken, dass irgendwer in der Nähe ist, auch wenn sie nicht imstande sind, die genaue Richtung auszumachen. Sie müssen das *Bahrtuch der Unsichtbarkeit* mit einem Gegenzauber aufheben, um dies zu tun. Das Ziel ist mit anderen Sinnen noch immer wahrnehmbar und der Zauber endet, wenn es Aufmerksamkeit auf sich lenkt, zum Beispiel durch laute Geräusche oder indem es jemanden angreift.

Doppelgänger

Zauberwert: 10
Reichweite: Du selbst
Ziel: Du selbst
Dauer: Intelligenz-Bonus Minuten
Du webst eine Maske und einen Mantel aus *Ulgu* um deine Gestalt und siehst nun äußerlich wie ein anderes humanoides Wesen aus, mit dem du vertraut bist (nach Festlegung des SL). Dein Äußeres wird automatisch jeden ohne das Talent *Zweites Gesicht* täuschen, obwohl manchen möglicherweise auffallen wird, dass deine Manierismen nicht stimmen. Jene, die das Talent haben, müssen einen **schwierigen (-10) *Wahrnehmungs*-Wurf** bestehen, um zu bemerken, dass du deine Gestalt verändert hast. Dies erlaubt ihnen jedoch nicht, durch den Zauber zu sehen. Dazu müssten sie ihn mit einem Gegenzauber bannen.

Erstickende Schatten

Zauberwert: 6
Reichweite: Willenskraft-Bonus Meter
Ziel: 1
Dauer: Willenskraft-Bonus Runden
Du schlingst schattenhafte Tentakel des *Ulgu* um die Hälse deiner Feinde. Vorausgesetzt, dass sie atmen müssen, erhalten diese +1 *Erschöpft*-Zustand, können nicht sprechen und unterliegen den Regeln für Ersticken (siehe Seite *181*).

Gedankenschnitt

Zauberwert: 6
Reichweite: 1 Meter
Ziel: 1
Dauer: Willenskraft Minuten
Du beschwörst feine Fäden aus *Ulgu* in den Geist deines Zieles und sorgst dafür, dass alle vorherigen Erinnerungen an dich für die Dauer des Zaubers verschwinden. Wenn die Wirkung vorüber ist, muss das Ziel einen **durchschnittlichen (+20) Intelligenz-Wurf** bestehen, oder die Erinnerung bleibt für immer verloren, solange sie kein Gegenzauber zurückholt.

Illusion

Zauberwert: 8
Reichweite: Willenskraft Meter
Ziel: Wirkungsbereich (Initiative-Bonus Meter)
Dauer: Willenskraft Minuten
Du webst ein Spinnennetz aus verschachtelten Strängen des *Ulgu* und verhüllst den Wirkungsbereich mit einem illusorischen Bild deiner Wahl. Du wirst automatisch jeden ohne das Talent *Zweites Gesicht* täuschen. Jene, die das Talent haben, müssen einen **schwierigen (-10) *Wahrnehmungs*-Wurf** bestehen, um die Illusion zu bemerken. Dies erlaubt ihnen jedoch nicht, durch den Zauber zu sehen. Dazu müssten sie ihn mit einem Gegenzauber bannen.

Die Illusion ist normalerweise statisch. Als Handlung kannst du mit einem **schweren (-20) *Kanalisieren*-Wurf** versuchen, die Illusion in dieser Runde zu bewegen.

Mystisches Miasma

Zauberwert: 6
Reichweite: Willenskraft Meter
Ziel: Wirkungsbereich (Willenskraft-Bonus Meter)
Dauer: Willenskraft-Bonus Runden
Du beschwörst eine wirbelnde Masse von Nebel, der von einem wabernden Schatten durchflutet wird und der die Sinne von jedem erstickt. Jeder ohne das Talent *Arkane Magie (Schatten)* wird von dem Miasma betroffen und erhält je +1 *Geblendet*-, *Ertaubt*- und *Erschöpft*-Zustand, die bis zum Ende der Dauer anhalten. Jeder Betroffene, der sich zu bewegen versucht, muss einen **herausfordernden (+0) *Wahrnehmungs*-Wurf** bestehen, oder er erhält den Zustand *Niedergestreckt*. Wenn der Zauber mit einem Gegenzauber gebannt wird, nachdem er ins Spiel kam, muss jeder Betroffene einen **leichten (+40) Initiative-Wurf** bestehen, oder er erhält 1 *Betäubt*-Zustand.

Schattenross

Zauberwert: 6
Reichweite: Willenskraft-Bonus Meter
Ziel: 1
Dauer: Bis zum nächsten Sonnenaufgang
Du beschwörst dir ein Pferd aus Schatten. Der unnatürliche Körper des Rosses ist schwarz wie die Nacht und manchmal scheint es weltlich und substanzlos zur gleichen Zeit zu sein. Verwende die Regeln eines Reitpferdes. Wenn sich das *Schattenross* nicht im Sonnenlicht befindet, hat es zudem die folgenden Kreaturen-Eigenschaften: *Angst (1), Ätherisch*, *Dunkelsicht, Geschwind, Heimlich, Magisch, Schmerzfrei* und *Schutz (9+)*.

Selbst substanzlos können Schattenrösser geritten werden. Reiter mit dem Talent *Arkane Magie (Schatten)* erhalten dabei +20 auf ihre *Reiten*-Würfe. Ohne dieses Talent hat man einen Abzug von -20 auf *Reiten*-Würfe. *Schattenrösser* sind unermüdlich und brauchen keine Pausen (vermutlich anders als ihr Reiter). Wenn die ersten Sonnenstrahlen über den Horizont kommen, lösen sie sich in Nebel auf. Wenn sie noch immer geritten werden, während der Zauber endet, oder falls sie beim Reiten mit einem Gegenzauber gebannt werden, erleidet der Reiter Fall-Schaden (siehe Seite 166).

Schattenschritt
Zauberwert: 8
Reichweite: Willenskraft Meter
Ziel: Du selbst
Dauer: Sofort
Du erschaffst ein schattenhaftes Portal des *Ulgu* durch den Äther. Du verschwindest von deinem gegenwärtigen Standort und erscheinst unmittelbar bis Willenskraft Meter entfernt. Feinde, die bei deinem Verschwinden und Erscheinen durch dich im Nahkampf *gebunden* werden, erhalten den Zustand *Überrascht*.

Die Lehre des Todes
Der purpurne Wind *Shyish* trägt trockene, staubige Winde mit sich, ebenso wie das Rieseln des Sandes, der durch das Stundenglas der Zeit fließt. Ziele, die von Zaubern der Lehre des Todes getroffen werden, werden eines Teiles ihrer Lebenskraft beraubt und bleiben verstört und apathisch zurück. Du kannst in jedem lebenden Wesen, das von einem Zauber dieser Lehre beeinflusst wurde, +1 *Erschöpft*-Zustand verursachen.. Ein Ziel kann zu jedem Zeitpunkt immer nur einen einzigen auf diese Weise erlangten *Erschöpft*-Zustand haben.

Ingredienzien: Die Knochen empfindungsfähiger Wesen haben eine starke Resonanz zur Amethystmagie, ebenso wie Dinge aus dem Besitz von Toten, darunter Holz und Nägel von Särgen, Balsamierungsflüssigkeiten, Stundengläser, Silbermünzen und Graberde, alle sorgfältig präpariert oder graviert. Purpurne Edelsteine, Materialien und Blumen (bevorzugt Rosen) sind ebenfalls üblich.

Heiligen
Zauberwert: 10
Reichweite: Berührung
Ziel: Wirkungsbereich (Willenskraft-Bonus Meter)
Dauer: Willenskraft Minuten
Du zeichnest einen magischen Kreis auf und erfüllst ihn mit *Shyish*, um eine für Untote unüberwindliche Barriere zu erschaffen. Wesen mit der Kreaturen-Eigenschaft *Untot* können den Kreis weder betreten noch verlassen.

Laniphs Liebkosung
Zauberwert: 7
Reichweite: Berührung
Ziel: Speziell
Dauer: Sofort
Du streckst deine Hand aus, die wie verdorrt wirkt, geradezu skelettiert, und ziehst *Shyish* aus dem Leib deines Zieles. Dies gilt als *magisches Geschoss* mit Schaden +6, der Widerstands-Bonus und Rüstungspunkte ignoriert. Für je 2 verursachte LP-Verluste erhältst du 1 LP zurück.

Letzte Worte
Zauberwert: 6
Reichweite: Berührung
Ziel: 1
Dauer: Willenskraft-Bonus Runden
Du berührst den Körper einer Seele, die erst kürzlich die Welt verlassen hat (während des letzten Tages) und rufst sie für kurze Zeit zurück. Für die Dauer des Zaubers kannst du dich mit der Seele des Toten unterhalten, wobei diese nicht mehr tun kann, als zu sprechen. Sie ist nicht verpflichtet dir Antworten zu geben, doch die Toten lügen nicht.

Purpurnes Leichentuch des Shyish
Zauberwert: 9
Reichweite: Du selbst
Ziel: Du selbst
Dauer: Willenskraft-Bonus Runden
Du hüllst dich in ein Leichentuch, das aus feinen Strängen von Amethystmagie gewebt wurde. Du erhältst zusätzliche Rüstungspunkte in Höhe deines Willenskraft-Bonus an allen Trefferzonen sowie die Kreaturen-Eigenschaft *Angst (1)* (siehe Seite 338). Für je +2 EG darfst du den *Angst*-Wert um +1 erhöhen.

Schnelles Dahinscheiden
Zauberwert: 6
Reichweite: Berührung
Ziel: Speziell
Dauer: Sofort
Deine Berührung bringt einem einzelnen, tödlich verwundeten Ziel die Erlösung. Wenn es dir gelingt, ein Ziel zu berühren, das 0 LP besitzt und mindestens 2 Kritische Verletzungen erlitten hat, dann folgt dessen rascher Tod. Des Weiteren kann dieses Ziel nicht als Untoter erhoben werden.

Seelenraub
Zauberwert: 7
Reichweite: Willenskraft Meter
Ziel: 1
Dauer: Sofort
Dünne Ranken aus purpurnem Nebel verbinden sich kurzeitig mit deinem Ziel, das vor deinen Augen dahinwelkt. Dies gilt als *magisches Geschoss* mit Schaden +6, das Rüstungspunkte ignoriert und +1 *Erschöpft*-Zustand verursacht. Zudem entfernst du bei dir selbst alle *Erschöpft*-Zustände, unter denen du gerade leidest, und heilst dich um die Hälfte der LP (aufgerundet), die das Ziel verloren hat.

Seelenstrudel
Zauberwert: 8
Reichweite: Willenskraft Meter
Ziel: Wirkungsbereich (Willenskraft-Bonus Meter)
Dauer: Sofort
Du schleuderst eine schimmernde Kugel aus *Shyish*, die zu purpurnen Flammen detoniert, in denen geisterhafte Gesichter wirbeln, deren Münder vor lautlosem Entsetzen weit aufgerissen sind. Ziele im Wirkungsbereich erhalten +1 *Demoralisiert*-Zustand. Gegen Ziele mit Kreaturen-Eigenschaft *Untot* ist *Seelenstrudel* ein *magisches Geschoss* mit Schaden +10, das Widerstands-Bonus und Rüstungspunkte ignoriert.

Sense des Shyish
Zauberwert: 6
Reichweite: Du selbst
Ziel: Du selbst
Dauer: Willenskraft-Bonus Runden
Du beschwörst eine magische Sense, die im Kampf mit Hilfe der Fähigkeit *Nahkampf (Stangenwaffe)* eingesetzt werden kann. Sie fungiert wie eine normale Sense mit einem Schaden, der deinem Willenskraft-Bonus+3 entspricht. Feinde mit der Kreaturen-Eigenschaft *Untot* erhalten keine Vorteile, wenn sie mit dir im Nahkampf sind.

HEXENMAGIE

Die beiden folgenden Listen aus je sechs Zaubern sind für Zauberer, die nicht zu den Magischen Orden gehören und daher beinahe ständig auf der Hut vor Hexenjägern und Sigmariten sein müssen.

Die Lehre der Heckenzauberei

Das Heckenvolk glaubt, dass ihre Lehre ein Geschenk der Götter sei und verstehen ihre Zauberkundigen daher als Auserwählte. Aufgrund ihrer uralten Traditionen und ihres Glaubens können ihre Zauber nicht ohne Ingredienzien gewirkt werden, denn diese sind integraler Teil ihrer Art zu zaubern.

Zum Glück lassen sich ihre Ingredienzien leicht am Rand der Siedlungen finden und sind üblicherweise Kräuter und Pflanzen. Du findest 1 + EG Ingredienzien mit einem erfolgreichen Sammeln-Wurf unter Verwendung von *Beruf (Kräuterkundiger)*, wie unter **Nahrung und Kräuter sammeln** auf Seite 130, oder du kannst sie für je 5 Groschen kaufen.

Ingredienzien: Heckenzauberer verwenden leicht zu findende lokale Materialien, die mit speziellem Handwerkszeug auf den nötigen Standard gebracht werden. Daher können Ingredienzien solche Dinge wie die Flügel einer Libelle sein, die mit einer Silbernadel getötet wurde, Stäbe aus Pappelholz, die während einer Sonnenwende mit Bienenwachs poliert wurden, oder Knochen, die ein Jahr lang unter einer Hecke begraben lagen.

Blick durch die Hecke

Zauberwert: 0
Reichweite: Du selbst
Ziel: Du selbst
Dauer: Willenskraft Minuten
Deine Pupillen weiten sich, als du deine Inkantation beendest, und du bist in der Lage, in die Geisterwelt zu blicken. Dies erlaubt es dir, unsichtbare Wesen, Geister und Dämonen zu sehen, selbst wenn zu diesen angegeben ist, dass sie unmöglich zu sehen sind.

Hausmittelchen

Zauberwert: 0
Reichweite: Berührung
Ziel: Speziell
Dauer: Willenskraft-Bonus Runden
Du belegst einen vorbereiteten Trank mit einem Zauber und erfüllst ihn mit magischer Kraft. Wenn der Trank getrunken wird, während der Zauber wirkt, erhält das Ziel sofort LP in Höhe deines Willenskraft-Bonus zurück und wird von einer einzelnen Krankheit geheilt. Für je +2 EG kannst du eine weitere Krankheit heilen.

Heckenritt

Zauberwert: 0
Reichweite: Du selbst
Ziel: Du selbst
Dauer: Willenskraft-Bonus Minuten
Du sprichst uralte Worte der Magie und dein Geist verlässt deinen Körper, um in die Hecke zu treten, den dunklen Ort zwischen der materiellen Welt und dem Geisterreich. Während der Dauer stehst du abseits der Welt, dazu in der Lage, sie unsichtbar zu beobachten, aber nicht, sie irgendwie physisch zu beeinflussen. Physikalische Barrieren hindern dich nicht und du kannst nach Belieben durch nichtmagische Hindernisse hindurchlaufen. Dein Körper bleibt wo er ist, bewegungslos und ohne Empfindung.

Zum Ende der Dauer wirst du schlagartig in deinen Körper zurückgerissen. Wenn dein Körper getötet wurde, während du in der Hecke warst, wird dein Geist auf ewig ziellos umherwandern.

Schutzamulett

Zauberwert: 0
Reichweite: Berührung
Ziel: Speziell
Dauer: Willenskraft-Bonus Tage
Du belegst ein Schutzamulett mit einem schützenden Zauber. Der Träger des Amuletts erhält das Talent *Magieresistenz*. Wenn er dieses Talent bereits besitzt, bewirkt das Amulett bei ihm nichts weiter.

Trunk des Vergessens

Zauberwert: 0
Reichweite: Berührung
Ziel: Speziell
Dauer: Willenskraft-Bonus Runden
Du murmelst über einem zuvor vorbereiteten Kräutertrank Worte der Macht und verwandelst ihn magisch in einen mächtigen Zaubertrank. Wenn dieser während der Wirkungsdauer des Zaubers getrunken wird, kann das Ziel sich für ein Individuum entscheiden, das es für immer vollständig vergisst.

Wohlwollen

Zauberwert: 0
Reichweite: Du selbst
Ziel: Wirkungsbereich (Charisma-Bonus Meter)
Dauer: Willenskraft-Bonus Runden
Du erschaffst eine entspannte und freundliche Atmosphäre, die äußerst einladend ist. Alle Charisma-Würfe im Wirkungsbereich erhalten einen Bonus von +10, und die Psychologischen Eigenschaften *Feindseligkeit* und *Hass* haben keinen Effekt.

Die Lehre der Hexerei

Zauber aus der Lehre der Hexerei nutzen jeden Wind, der gerade greifbar ist, ohne große Sorge darum, die Winde nicht zu vermischen und damit möglicherweise schreckliche Nebenwirkungen zu provozieren. Jedes Mal, wenn man beim Zaubern eines Hexenzaubers auf die Tabellen für Kontrollverluste würfelt, erhält man zusätzlich 1 Korrumpierungspunkt. Zudem kannst du bei jedem, der von einem Zauber der Lehre der Hexerei betroffen wird, 1 *Blutend*-Zustand verursachen. Außerdem führt jeder Zauberwurf oder *Kanalisieren*-Wurf für einen Zauber der Lehre der Hexerei automatisch zu einem Wurf auf die **Tabelle für Leichte Kontrollverluste**, wenn du keine Ingredienz verwendest, wobei die Ingredienz dir jedoch keinen weiteren Schutz gewährt, sollte es dennoch zu einem Kontrollverlust kommen. Zum Glück sind die Ingredienzien für Zauber der Lehre der Hexerei billig und leicht zu finden; meist reichen tierische Körperteile oder kleine Tiere. Alternativ könnte ein Hexer auch seine Fähigkeit *Überleben* einsetzen; ein erfolgreicher Wurf für das Sammeln bringt ihm 1 + EG Ingredienzien, wie unter **Nahrung und Kräuter sammeln** beschrieben (siehe Seite 130).

Ingredienzien: Hexer nutzen eine schreckliche Mischung aus tierischen Körperteilen, die meist von der noch lebenden Kreatur geerntet werden. Es ist nicht unüblich, sie mit Echsenaugen, Hundepfoten, den Magensteinen von Eseln oder sehr viel Schlimmerem in ihren blutigen Händen zu sehen, wenn sie ihre Magie wirken.

Der Böse Blick
Zauberwert: 6
Reichweite: Willenskraft Meter
Ziel: Speziell
Dauer: Sofort
Du blickst einem einzelnen Ziel in die Augen, das diesen Blick erwidern muss. Führt einen **Vergleichenden *Einschüchtern*/*Besonnenheits*-Wurf** durch, wobei du alle EG von deinem Zauberwurf zum Resultat hinzufügen darfst. Dein Ziel erhält 1 *Erschöpft*-Zustand pro +2 EG, um die du gewinnst. Wenn du mit 6+ EG gewinnst, erhält dein Ziel den *Demoralisiert*-Zustand.

Fluch des Unglücks
Zauberwert: 8
Reichweite: Willenskraft-Bonus Meilen (je 1,6 km)
Ziel: 1
Dauer: Willenskraft-Bonus Tage
Die Ingredienz dieses Zaubers ist etwas, das dem Ziel gehört, sei es ein persönlicher Gegenstand oder eine Haarsträhne. Für die Dauer des Zaubers leidet das Ziel an schlimmem Pech. Riemen reißen, Stühle brechen zusammen und andere, eher erzählerische Effekte machen ihm das Leben schwer. Zusätzlich erhält das Ziel einen Abzug von -10 auf alle Würfe, zusätzlich zu allen sonstigen Modifikatoren, und darf keine Glückspunkte ausgeben.

Fluch des Verkrüppelnden Schmerzes
Zauberwert: 10
Reichweite: Willenskraft Meter
Ziel: 1
Dauer: Willenskraft-Bonus Runden
Du stichst auf eine krude Repräsentation deines Zieles ein – eine Puppe oder eine Lehmfigur – und verursachst mörderische Schmerzen. Nach dem erfolgreichen Wirken wählst du die Trefferzone, in die du stichst:

- **Bein** – Das Bein wird nutzlos, so als sei es amputiert (siehe Seite 180). Wenn das Ziel rennt, bekommt es zudem den *Niedergestreckt*-Zustand und erhält Fall-Schaden.
- **Arm** – Der Arm wird nutzlos, so als sei er amputiert (siehe Seite 180). Wenn das Ziel irgendetwas in der Hand hält, lässt es dies automatisch fallen.
- **Körper** – Das Ziel biegt sich vor Schmerzen. Es erhält +1 *Erschöpft*-Zustand und muss einen **schweren (-20) *Ausdauer*-Wurf** bestehen, oder es erhält zusätzlich den *Niedergestreckt*-Zustand.
- **Kopf** – Das Ziel bekommt den *Betäubt*-Zustand und muss einen **durchschnittlichen (+20) *Ausdauer*-Wurf** bestehen, oder es bekommt für die Dauer des Zaubers den *Bewusstlos*-Zustand.

Während der Zauber wirkt, kannst du als Handlung einen *Kanalisieren*-Wurf durchführen, um erneut auf die Puppe einzustechen und eine andere Trefferzone zu wählen.

Plagende Heimsuchung
Zauberwert: 8
Reichweite: Berührung
Ziel: Wirkungsbereich (ein einzelner Ort)
Dauer: Willenskraft Tage
Du wählst einen Ort als Ziel, zum Beispiel ein Haus oder eine Lichtung, und verursachst bei jedem, der diesen Ort betritt, plagende Albträume. Wer den Ort während der Dauer betritt, den überkommt ein unheimliches Gefühl, er sieht Schatten und hört Flüstern, stets am Rande der Wahrnehmung. Sofern Leute, die diesen Ort betreten, nicht das Talent *Arkane Magie (Hexerei)* besitzen, erhalten sie +1 *Erschöpft*-Zustand. Wenn sie danach **keinen herausfordernden (+0) *Besonnenheits*-Wurf** bestehen, erhalten sie +1 *Erschöpft*-Zustand und den *Demoralisiert*-Zustand, die beide nur dadurch entfernt werden können, dass sie den Ort verlassen.

Verfall
Zauberwert: 14
Reichweite: Willenskraft-Bonus Meter
Ziel: Speziell
Dauer: Speziell
Du kannst einen Brunnen, ein Feld oder ein Haustier als Ziel wählen. Wenn der Zauber gelingt, unterliegt das Ziel dem *Verfall*:

- Das Wasser in einem Brunnen wird abgestanden und brackig.
- Alle auf dem Feld gepflanzten Feldfrüchte verfaulen über Nacht.
- Das Tier wird krank und produziert nicht länger etwas (Kühe geben keine Milch, Hennen legen keine Eier und Schafwolle und Felle werden räudig und sind nicht zu verwenden). Nach 10-EG Tagen stirbt das Tier.

Wimmelnder Schrecken
Zauberwert: 6
Reichweite: Willenskraft Meter
Ziel: 1
Dauer: Willenskraft-Bonus Runden
Du rufst einen Schwarm kriechender, wimmelnder Wesen herbei, die deinen Feind heimsuchen. Jedes Ziel wird sofort von einem Schwarm von Riesenratten, Riesenspinnen oder Schlangen im Nahkampf *gebunden*. Verwende das Standardprofil der jeweiligen Kreatur und füge die Kreaturen-Eigenschaft *Schwarm* hinzu. Als Handlung kannst du mit einem **herausfordernden (+0) *Tiere-bezirzen*-Wurf** versuchen, 1 oder mehrere dieser Schwärme zu lenken. Wenn der Zauber endet, verschwinden alle verbliebenen Schwärme in den Schatten.

SCHWARZE MAGIE

Folgend findest du zwei kurze Listen mit je vier Zaubern der Schwarzen Magie.

Die Lehre der Dämonologie

Die verbotene Lehre der Dämonologie befasst sich mit dem Beschwören, Binden und Kontrollieren von Dämonen, typischerweise um dem Zaubernden Macht zu verschaffen. Dies ist geradezu absurd gefährlich und führt üblicherweise dazu, dass der Dämonologe seine Seele an die Mächte der Verderbnis verliert und ein neuer Chaoshexer geboren wird.

Dämonen spüren

Zauberwert: 4
Reichweite: Willenskraft Meter
Ziel: Speziell
Dauer: Sofort
Dein Zauber enthüllt dir die dämonischen Einflüsse in der Umgebung. Du weißt automatisch, ob es innerhalb der Reichweite manifestierte Dämonen gibt, egal ob beschworen, in einem Artefakt gebunden, in einem Besessenen oder Ähnliches.

Niederen Dämonen manifestieren

Zauberwert: 8
Reichweite: Willenskraft-Bonus Meter
Ziel: Speziell
Dauer: Willenskraft-Bonus Runden
Du kanalisierst einen verstörenden Strom des *Dhar* und reißt einen Riss in die Struktur der Realität. Durch den Riss manifestiert sich sogleich ein Niederer Dämon (auf Seite 335 findest du zwei Beispiele: die Dämonette oder den Zerfleischer). Führe einen **Vergleichenden *Kanalisieren (Dhar)*/Willenskraft-Wurf** mit dem Dämon durch. Wenn er dir gelingt, wird der Dämon einem einzigen Befehl gehorchen, den du ihm gibst, möglichst buchstabengetreu, und danach verschwinden (voraussetzend, dass die Erledigung des Befehls abgeschlossen ist, ehe die Dauer vorüber ist). Wenn dir der Wurf misslingt, greift dich der Dämon sofort an.

Niederen Dämonen vernichten

Zauberwert: 6
Reichweite: Willenskraft Meter
Ziel: 1
Dauer: Willenskraft-Bonus Runden
Du unterbrichst die Bande des *Dhar*, die dein dämonisches Ziel zusammenhalten, und ziehst sie zu dir. Ein Ziel mit der Kreaturen-Eigenschaft *Dämonisch* und einer niedrigeren Willenskraft als du verliert LP in Höhe deines Willenskraft-Bonus, wobei der Widerstands-Bonus und Rüstungspunkte ignoriert werden. Danach darfst du für die Dauer des Zaubers einen deiner Spielwerte um +10 erhöhen, da du die unheiligen Energien in dich aufnimmst.

Oktogramm

Zauberwert: 10
Reichweite: Berührung
Ziel: Wirkungsbereich (maximal Willenskraft-Bonus Meter im Durchmesser)
Dauer: Willenskraft Minuten
Du zeichnest einen achtzackigen Stern auf den Boden und umgibst ihn mit unheiligen Symbolen, um einen Schutz vor dämonischen Einflüssen zu erschaffen. Wer die Kreaturen-Eigenschaft *Dämonisch* besitzt, kann das Oktogramm weder betreten noch verlassen, solange seine Willenskraft nicht mehr als doppelt so hoch wie die deine ist.

Die Lehre der Nekromantie

Die Nekromantie ist eine uralte, blutige Magieform, bei der es um das Beherrschen des Todes und die Unsterblichkeit geht, meist unter Verwendung verwester Leichen. Sie ist eine der verderbtesten und ketzerischsten Formen der Magie und zum Glück gehen ihr nicht allzu viele Wahnsinnige nach, denn die Schrecken, die die Toten und die Untoten zu bringen vermögen, sind nicht zu unterschätzen.

Kreischender Schädel

Zauberwert: 8
Reichweite: Willenskraft Meter
Ziel: Speziell
Dauer: Sofort
Du kreischst die schrillen Worte dieses Zaubers und ein großer geschwärzter Schädel, der in grünlich-purpurne Flammen gehüllt ist, bildet sich vor dir, ehe er kreischend und knisternd auf sein Ziel zurast. Der Schädel bewegt sich in gerader Linie bis zum Ende der Reichweite, folgt den Konturen des Bodens und dringt durch Hindernisse hindurch. *Kreischender Schädel* ist ein *magisches Geschoss,* das nur Ziele ohne die Kreaturen-Eigenschaft *Untot* beeinflusst und Schaden in Höhe deines Willenskraft-Bonus anrichtet. Wer LP durch diesen Zauber verliert, muss einen **herausfordernden (+0) *Besonnenheits*-Wurf** bestehen, oder er bekommt zusätzlich einen *Demoralisiert*-Zustand.

Tote erheben

Zauberwert: 8
Reichweite: Willenskraft Meter
Ziel: Wirkungsbereich (Willenskraft-Bonus Meter)
Dauer: Bis zum Sonnenaufgang
Du kanalisierst einen dichten Strom des *Dhar* in die nackte Erde und bringst alte Knochen dazu, sich zu sammeln und zu erheben. EG+1 Skelette wühlen sich am Ende der Runde im Wirkungsbereich nach oben, wo dort genau obliegt dir. Sie beginnen mit dem Zustand *Niedergestreckt*. Die beschworenen Untoten unterliegen vollständig deiner Kontrolle und können einfache Befehle ausführen. Wenn du getötet wirst oder den Zustand *Bewusstlos* erhältst, endet der Zauber sofort und die beschworenen Untoten brechen zusammen. Für je +2 EG, die du erzielt hast, kannst du ein zusätzliches Skelett beschwören.

Vanhels Ruf

Zauberwert: 6
Reichweite: Willenskraft Meter
Ziel: Speziell
Dauer: Sofort
Du manipulierst den komplexen Fluss des *Dhar* in deinen Zielen und erfüllst sie mit überwältigender Energie. Intelligenz-Bonus Ziele mit der Eigenschaft *Untot* erhalten eine freie Bewegungsaktion oder eine freie Handlung – du wählst entweder das eine oder das andere für alle Ziele gemeinsam – die genau in dem Moment ausgeführt wird, wenn dieser Zauber gewirkt wurde. Für je +2 EG darfst du Intelligenz-Bonus Ziele zusätzlich erfüllen.

Wiederbeleben

Zauberwert: 8
Reichweite: Willenskraft Meter
Ziel: Wirkungsbereich (Willenskraft-Bonus Meter)
Dauer: Bis zum Sonnenaufgang
Du kanalisierst sich windende Bande des *Dhar* vor dir, die sich in Leichen bohren und das wiederbeleben, was zuvor tot war. Du belebst Willenskraft-Bonus + EG tote Körper (als Zombies) oder Skelette (als Skelette) innerhalb des Wirkungsbereiches. Sie beginnen mit dem Zustand *Niedergestreckt*. Die beschworenen Untoten unterliegen vollständig deiner Kontrolle und können einfache Befehle ausführen. Wenn du getötet wirst oder den Zustand *Bewusstlos* erhältst, endet der Zauber sofort und

die beschworenen Untoten brechen zusammen. Für je +2 EG, die du erzielt hast, kannst du zusätzlich Willenskraft-Bonus +EG Skelette oder Zombies wiederbeleben.

CHAOSMAGIE

Drei der vier großen Chaosmächte haben eine einzigartige Lehre der Magie – einzig Khorne, der Blutgott, der die verräterische Magie und alles verabscheut, das für sie steht, hat keine eigene Lehre. Hier wird dir nun für jede der primären Chaoslehren ein beispielhafter Zauber vorgestellt, der dazu dienen kann, deine Chaoskultisten charakteristischer zu machen, deren Zauberer ansonsten Arkane Zauber und die Lehre der Dämonologie verwenden.

Die Lehre des Nurgle

Die Lehre des Nurgle verbreitet üble Krankheiten, Schmutz und Verfall, indem sie den Jadewind mit jeder Art von Korrumpierung verwebt und dann großzügig verteilt.

Strom der Fäulnis

Zauberwert: 9
Reichweite: Speziell
Ziel: Speziell
Dauer: Sofort

Dein Magen verkrampft sich in schrecklicher Weise, ehe du einen breiten Strahl von fauligem Schmutz und Schrecken erbrichst. Du führst sofort eine Odem-Attacke durch, so als hättest du 2 Vorteile darauf verwendet die Kreaturen-Eigenschaft *Odem* (siehe Seite 341) auszulösen. Dies gilt als *magisches Geschoss* mit einem Schaden, der deinem Widerstands-Bonus entspricht und Rüstungspunkte ignoriert. Die Attacke hat zudem die *Korrosion*- und *Gift*-Eigenschaften, die unter der Kreaturen-Eigenschaft *Odem* aufgeführt sind. Des Weiteren müssen Ziele, die dabei mehr LP verloren haben, als ihr Widerstands-Bonus beträgt, einen **herausfordernden (+0) *Ausdauer*-Wurf** bestehen, oder sie infizieren sich mit *Blutfäule* (siehe Seite 186). Für je +2 EG darfst du den Schaden um +2 erhöhen.

Die Lehre des Slaanesh

Die Lehre des Slaanesh bringt Qual und Exzess, alle weit vor dem Prinzen der Lust und der Schmerzen ausgebreitet, zu dessen ewiger Erbauung. Typischerweise nutzt diese Magie eine perverse Mischung der Amethyst-, Gold- und Jadewinde, die zu etwas exotisch Delikatem verdreht wurden.

Ergebenheit

Zauberwert: 5
Reichweite: Willenskraft Meter
Ziel: 1
Dauer: Willenskraft-Bonus Runden

Deine Magie dringt tief in das Ziel ein und erfüllt dessen Seele mit einem überdeutlichen Eindruck seiner zerbrochenen Träume. Der Initiative-Wert des Zieles sinkt auf 10, sofern er nicht noch tiefer ist, während sich seine Aufmerksamkeit nach Innen richtet. Wenn das Ziel am Zuge ist, ist seine Bewegung völlig zufällig nach Vorgabe des SL, denn der Charakter beweint sein Leben, verkündet, was alles hätte sein sollen, und wedelt sinnlos gestikulierend mit den Händen durch die Luft. Außerdem kann das Ziel nur dann eine Handlung ausführen, wenn ihm zuvor ein **herausfordernder (+0) *Besonnenheits*-Wurf** gelingt; wenn dieser misslingt, ist das Ziel viel zu sehr damit beschäftigt sich selbst zu bemitleiden und das zu beklagen, was hätte sein sollen, als irgendetwas anderes zu tun.

Die Lehre des Tzeentch

Tzeentch ist der Meister der Magie, des Verrats und der Lügen. Die Lehre des Tzeentch verkörpert dies, denn sie umfasst eine Vielzahl mächtiger Zauber, die sich mit dem Wandel beschäftigen und sehr auf dem Grauen-, dem Amethyst- und dem Feuerwind beruhen.

Verrat des Tzeentch

Zauberwert: 6
Reichweite: Willenskraft Meter
Ziel: 1
Dauer: Willenskraft-Bonus Runden

Du kanalisierst feine Bande verräterischer Vermischungen der Winde der Magie direkt in den Geist deines Zieles und schürst die Feuer der Unzufriedenheit. Das Ziel kann nicht länger Talente nutzen und addiert seine Fähigkeits-Steigerungen nicht, was bedeutet, dass das Ziel nur noch auf Basis seiner unmodifizierten Spielwerte würfelt.

DER SPIELLEITER

Der Spielleiter (SL) zu sein gehört zum Besten, was einem passieren kann. Während die Spieler auf einen einzelnen, bescheidenen Charakter beschränkt sind, steht dir eine ganze Welt zur Verfügung. Wenn du ein neuer SL bist, kann das herausfordernd und sogar einschüchternd sein, doch keine Sorge, du wächst garantiert schnell in diese Rolle hinein. Dazu befassen wir uns hier mit den Grundlagen.

Die wichtigste Verantwortung eines SL ist es dafür zu sorgen, dass jeder Spaß hat, inklusive dir selbst. Du jonglierst mit den Rollen des Erzählers, Schiedsrichters und Gastgebers, musst zugleich aber auch im Auge behalten, dass es der Sinn des Spieles ist, dass jeder dabei eine gute Zeit hat. Gestalte dein Erzählen so, dass die Spieler ihre Zeit im Rampenlicht und die Gelegenheit erhalten, das Spiel durch ihre Entscheidungen mitzugestalten. Wenn eine Szene nicht funktioniert, dann bring sie beschleunigt zum Ende und mache weiter. Auch bezüglich der Regeln musst du die Balance wahren. Wenn etwas kontraintuitiv erscheint oder zu lange dauert, dann ändere es. Du solltest dich immer auf das konzentrieren, was der Gruppe Spaß macht.

Du bist die Welt. Jede Interaktion, die die Spieler nicht untereinander haben, findet mit dir oder über dich statt. Du lieferst ihnen die Welt, die sie erkunden. Du beschreibst, was sie sehen, hören, riechen und schmecken. Du spielst die Rollen der Leute und Wesen, mit denen sie zu tun haben. Du beschreibst das Resultat jeder Handlung, die sie unternehmen und bestimmst, wie die Regeln des Spiels zur Anwendung kommen.

Du bist die Regeln. Stelle sicher, dass du die Regeln verstanden hast, damit das Spiel schnell und rund laufen kann. Mach dich mit dem Regelbuch vertraut, damit du dort im Spiel stets rasch findest, was gerade gebraucht wird. Entscheide dich schnell, ob sich Details einer Handlung einfach über eine Entscheidung des SL klären lassen oder ob der Spieler dafür würfeln soll. Diese Wahl ist nicht zuletzt eine des persönlichen Stiles – mögen es du und deine Spieler, sich mit den Charakterbögen und Werten zu befassen, oder sind für euch Würfelwürfe etc. etwas, das nur in den dramatischen und wichtigen Momenten zum Einsatz kommt? Korrekte und offene Interpretation der Wurfergebnisse demonstrieren deinen Spielern, dass ihre Handlungen Konsequenzen haben und dass du bezüglich der Regeln und ihrer Anwendung konsistent und fair bist.

Du bist die Geschichte. Vor dem Spiel bereitest du das Abenteuer vor, stellst sicher, dass du weißt, welche Ereignisse geplant sind und wo sie stattfinden und wer darin verwickelt ist. Es ist stets eine gute Idee, ein paar Ausweichpläne für den Fall zu haben, dass deine Spieler auf falsche Schlussfolgerungen kommen oder sich anders entscheiden, als du erwartet hast (was häufiger vorkommt, als man denkt). Stelle sicher, dass du alle Spielinformationen zu den Hauptpersonen des Abenteuers hast, genau wie die Werte aller Gegner, die die SC vielleicht bekämpfen müssen. Sei mit dem Hintergrund des Abenteuers und dem Ort vertraut, an dem es stattfindet, damit du im Notfall schnell und effizient improvisieren kannst. Du kannst auch einige optionale Szenen vorbereiten, die sich nutzen lassen, sollte Improvisation gefragt sein.

Du bist der Anführer. Sorge für ein gutes Spiel, indem du sicherstellst, dass jeder seinen Anteil daran hat und dass das Spiel rund läuft. Erinnere deine Spieler nötigenfalls daran, dass Regeldiskussionen außerhalb des Spieles stattfinden sollten, damit du die Möglichkeit hast, das Spiel

fortzusetzen, und jeder weiter Spaß hat. Sei aufmerksam und respektiere deine Spieler. Achte darauf, dass sich einige Spieler bei manchen Dingen möglicherweise nicht wohlfühlen, zum Beispiel wenn es um allzu deutliche Gewalt, Sex oder Horror geht. Kläre solche Dinge, bevor du das Spiel beginnst. Erweise dich deiner Autorität als würdig, indem du fair und bezüglich deiner Interpretation der Regeln konsistent bist und für das beste sigmargefällige Spiel diesseits des Weltrandgebirges sorgst!

Generelle Ratschläge

Es gibt Ratgeber dazu, wie man Spiele zu leiten hat. Dieses ist ein sehr großes Thema und es umfassend zu erörtern, würde viel mehr Platz erfordern, als wir hier haben, weshalb du Einiges dazu auf der Website von Ulisses finden kannst. Der Rest dieses Kapitels versorgt dich mit einigen Ratschlägen dazu, wie du unterschiedliche Stadien des Spieles angehen kannst.

Zur Eröffnung – und als Checkliste für erfahrene SL – hier mal eine zusammenfassende Liste mit den Dingen, die du bedenken solltest.

- Mach dich mit dem Inhalt dieses Buches vertraut.
- Gib den Spielern, was sie vom Spiel erwarten, ohne deine eigenen Pläne zu verderben.
- Stell sicher, dass die Charaktere einen Grund dafür haben, gemeinsam auf Abenteuer auszuziehen.
- Überlege dir, wie du Inhalte handhabst oder umgehst, die nicht dem Geschmack eines oder mehrerer Spieler entsprechen.
- Markiere dir Stellen in diesem Buch, von denen du weißt, dass du sie häufig brauchen wirst, zum Beispiel **Kapitel 8: Magie**, wenn einer der Spieler einen Zauberer spielt.
- Sei dir der Plotmittel bewusst und wie man sie mit gutem Effekt einsetzt.
- Stell sicher, dass die Herausforderungen, vor die du die Spieler stellst, zu bewältigen sind, und dass alle Gegner, die sie besiegen sollen, auch wirklich zu besiegen sind.
- Lockere horror-lastige Spiele mit leichtherzigen Momenten auf.
- Überlege dir, welche Teile eines Abenteuers leicht und schnell abgehandelt werden sollten und welche möglichst dramatisch und herausfordernd.
- Welche Teile des Abenteuers müssen erfolgreich verlaufen, um die Geschichte befriedigend ablaufen zu lassen, und wie lässt sich das arrangieren, ohne dass die Spieler das Gefühl haben, auf starren Gleisen durch das Abenteuer gefahren zu werden.
- Sei hart aber fair, wenn es um Würfe geht.
- Überlege dir, wie du es zu einem besonderen Moment machen kannst, wenn SC Schicksalspunkte oder Zähigkeitspunkte bekommen.
- Stelle dir kurze Listen mit beschreibenden Stichworten für allgemeine oder bestimmte Abenteuerorte zusammen, damit du bei entsprechenden Szenen leichter improvisieren kannst.
- Im Zweifelsfalle solltest du immer auf der Seite des Spielspaßes stehen.
- Stell die SC vor Herausforderungen, die Improvisation und kreatives Denken erfordern.
- Du kannst nicht jeden NSC voll ausarbeiten, dem die SC begegnen, doch schon ein einzelnes Detail – ein Akzent, eine Redewendung oder ein Tick – können sie dennoch einprägsam machen.

Regelnotizen

Je öfter du das **WFRS** gespielt hast, desto vertrauter wirst du mit den Regeln werden. Am Anfang kann dir dabei die folgende Liste helfen.

- **Würfe:** Der Einsatz der unterschiedlichen Methoden zum Abhandeln von Handlungen (siehe Seite 150) gibt dir erstaunlich viel Kontrolle über die Geschwindigkeit des Spiels. Nutze sie!
- **Glückspunkte:** Ermutige deine Spieler gelegentlich dazu, ihre Glückspunkte auszugeben, sonst haben vorsichtige Spieler am Ende des Spielabends regelmäßig ungenutzte Punkte und sind dafür dann bei Würfen gescheitert, die sie sonst geschafft hätten (vielleicht sogar mit Konsequenzen für ihre SC oder das Abenteuer).
- **Vorteile:** Vorteile beschleunigen Kämpfe, indem man durch sie mit jeder gewonnenen Runde mehr Schwung aufbaut. Denke daran, dass alle Vorteile verlorengehen, wenn man eine Runde verliert oder von Fernkampfattacken oder magischen Attacken getroffen wird. Vorteile machen nicht so übermächtig, wie es zunächst scheinen mag, selbst wenn sie sich ansammeln. Sollten die SC überwältigt werden, dann könnten sie sich lösen und entweder fliehen oder aus der Ferne attackieren. Charaktere können auch Mutpunkte ausgeben, um eine Runde automatisch zu gewinnen und damit all die Vorteile zunichtemachen, die ein Gegner angesammelt hat.
- **Vergleichende Würfe:** Beinahe alle Würfe im Kampf sind Vergleichende Würfe, was bedeutet, dass immer irgendwer gewinnt, selbst wenn beide bei ihren individuellen Würfen gescheitert sind. Erinnere dich daran, dass Sieg oder Niederlage von den EG abhängen. Das bedeutet, dass auch sehr schlechte Kämpfer Treffer landen können – auch wenn diese jede Finesse vermissen lassen mögen.
- **Kein Widerstand:** Wenn du an Kombattanten gerätst, die es verweigern, sich selbst zu verteidigen, weil sie Angst haben, bei einem Vergleichenden Wurf schlecht zu würfeln, dann ist klar, dass ihre Charaktere nichts tun, was bedeutet, dass sie als *Hilflos* (siehe Seite 162) gelten.

Charaktererschaffung

Bevor du dein **WFRS** beginnst, werden die Spieler Charaktere erschaffen müssen, oder sie wählen einen der vorgefertigten Charaktere auf der Webseite von **Ulisses** oder aus dem **Warhammer Fantasy-Rollenspiel Einsteigerset**. Die vorgefertigten Charaktere bilden bereits eine spielbereite Gruppe, doch falls deine Spieler ihre eigenen Charaktere erschaffen wollen, solltest du sie bei diesem Prozess begleiten.

Die Charaktererschaffung kann einige Zeit in Anspruch nehmen, also ist es wahrscheinlich sinnvoll, dass ihr ihr den ersten Spielabend widmet. Du kannst die Spieler durch jeden Schritt der Charaktererschaffung führen, wobei Spieler, die ihre eigenen Regelbücher mitbringen, die Dinge deutlich beschleunigen können. Erkläre neuen Spielern, was die unterschiedlichen Aspekte und Wahlmöglichkeiten ihres Charakters bedeuten und ermutige die Spieler dazu, ihre Entscheidungen abzustimmen, damit sich eine breit aufgestellte und fähige Gruppe bildet. Eine gute Verteilung bezüglich der Klassen gibt sowohl dir als auch den Spielern im Spiel mehr Möglichkeiten. Wenn die Gruppe zum Beispiel niemanden hat, der zaubern kann, dann wird sie sich mit Abenteuern schwertun, die das Verfolgen magischer Hinweise erfordern.

Rege an, dass die Spieler ihre Charaktere und deren Hintergründe miteinander verbinden und liefere diesbezüglich Vorschläge. Dies bindet die SC frühzeitig zusammen und macht es einfacher, Gruppenziele zu definieren. Vermeide es, dass sich eine Gruppe einzelgängerischer Desperados bildet, die nicht zusammenarbeiten und sich bei nichts einig werden. Der Reiz solcher Gruppen nutzt sich erfahrungsgemäß sehr schnell ab und führt zu unbefriedigenden Spielerfahrungen.

Die Gruppe sollte Gründe haben, zusammen unterwegs zu sein, zusammenzuarbeiten und sich in die Abenteuer zu stürzen, die sie erwarten. Ein einfacher Weg, dies zuwege zu bringen ist, die Spieler erklären zu lassen, warum genau ihre Charaktere zusammenarbeiten und warum sie gemeinsam zu Abenteuern aufbrechen wollen. Möglicherweise wirst du überrascht sein, wie erfinderisch Spieler sind.

Wenn du zu diesem Zeitpunkt bereits eine gute Idee dazu hast, was du grob an Abenteuern planst, dann kannst du hier bereits subtile Verknüpfungen mit den Hintergründen der Charaktere einweben. Wenn du einen Schmuggler in der Gruppe hast und du weißt, dass es in einem der kommenden Abenteuer unter anderem um einen Schmugglerring gehen wird, dann hatte er vielleicht schon mit Kollegen zu tun, die Teil dieses Ringes sind. Wenn in einem Abenteuer ein Chaoskult eine zentrale Rolle spielt, dann könntest du für dich entscheiden, dass ein Familienmitglied eines der Charaktere ein geheimes Mitglied ist. Persönliche Details und Verknüpfungen dieser Art sorgen für ein immersiveres Spiel, das die Spieler tiefer in die Spielwelt hineinzieht.

Wenn deine Spieler diesbezüglich nicht kooperieren wollen, dann kann man es auch stets mit Motivation von außen versuchen. Möglicherweise lockt eine gewaltige Belohnung, die die Gruppe aber nur gemeinsam ergattern kann, oder irgendein mächtiger Pate bittet „freundlich“ um einen Gefallen, der sich unmöglich ablehnen lässt.

Die gemeinsame Charaktererschaffung ist auch ein guter Moment, um die Erwartungen an das Spiel zu besprechen. Hier könnt ihr Inhalte klären, die nicht jedermanns Sache sind – zum Beispiel extreme Gewalt, Sex oder Horror –, was bezüglich der Frage, woran die Spieler Spaß haben, nicht unwichtig ist. Manche Leute werden diesbezügliche Bedenken vielleicht nicht vor aller Ohren besprechen wollen, also stell sicher, dass es die Gelegenheit gibt, dies privat zu besprechen, und frage nicht nach den Gründen. Es muss reichen, wenn jemand sagt, dass er Probleme damit hat. Wenn du dir unsicher bist, wie bestimmte Dinge ankommen, teste sie in milder Form, achte auf die Resonanz und vergiss nicht, dass das eigentliche Ziel immer der Spielspaß aller Beteiligten ist.

Am Spieltisch

Hier führen wir kurz auf, was du an einem **WFRS**-Spielabend zu tun hast, wenn du der SL bist:

1. Beschreibe die Szenerie

Am Beginn jedes Spielabends sollte der SL mit einer kurzen Zusammenfassung des zuvor in diesem Abenteuer Geschehenen beginnen; wenn es der Anfang eines neuen Abenteuers ist, dann wird es stattdessen eher um das gehen, was seit dem letzten Abenteuer passiert ist. Stell dir dies wie die einleitende Zusammenfassung einer TV-Serie vor: „Zuletzt bei **WFRS** …“ Halte es kurz und knackig.

Als nächstes beschreibst du, wo die SC gerade sind und was gerade um sie herum geschieht. Liefere ihnen dabei vielleicht einen Anlass, bei dem sie selbst in das Geschehen eingreifen, einen Spielabend mit etwas Aufregendem zu beginnen schadet nämlich eigentlich nie. Dazu könntest du deine Beschreibung mit einer Frage oder einem Ereignis enden lassen – dazu reichen schon ein Klopfen an der Tür oder die Beschreibung eines vollen Bierkruges, der in einem eleganten Bogen quer durch den Schankraum in Richtung der SC fliegt – und für sofortige Action sorgen!

2. Höre den Spielern zu

Die Spieler werden auf die gesetzte Szene reagieren und das, was gerade geschieht, auf ihre Art interpretieren – häufiger auf eine Weise, die der SL als „interessant“ beschreiben würde. Als Spielleiter weißt du natürlich, worauf das Abenteuer hinausläuft, doch die Spieler werden das erst noch herausfinden müssen und vielleicht der einen oder anderen falschen Fährte folgen. Keine Sorge, wenn sie zunächst in eine falsche Richtung laufen; am Ende kommen sie bestimmt ans Ziel und auf dem Weg dorthin werdet ihr eine Menge Spaß haben.

Du beschäftigst dich also mit ihren unmittelbaren Handlungen im Spiel, während du sorgfältig zuhörst wie sie auf die eigentliche Geschichte zu reagieren gedenken. So hast du Zeit, dich gedanklich auf den jeweils nächsten Teil des Spiels vorzubereiten. Stelle sicher, dass jeder Spieler die Gelegenheit bekommt, etwas beizutragen – frage Spieler, die noch nichts beigetragen haben, aktiv danach, was ihr Charakter tun möchte.

3. Beschreibe die Konsequenzen der Handlungen der Spieler

Du reagierst auf die Handlungen der Spieler, abhängig von dem, was sie tun. Wenn sie mit einer der Personen sprechen, die du bei dieser Szene als anwesend beschrieben hast, dann antwortest du in der Rolle dieser Person. Wenn sie irgendwelche Handlungen unternehmen, die Würfe erfordern, dann entscheidest du, für welche Fähigkeit sie würfeln sollen und welche Modifikatoren bei diesem Wurf zum Tragen kommen. Du bist auch derjenige, der das Ergebnis interpretiert – also beschreibt, was als Folge dieser Handlung geschieht. Manchmal ist das der Beginn einer Abfolge von Ereignissen, an denen sich die Spieler beteiligen, vielleicht geht es aber auch nur um eine einfache Handlung, die sich schnell abhandeln lässt. Auch dabei solltest du sicherstellen, dass jeder die Gelegenheit hat, etwas zum Geschehen beizutragen. Frage ruhigere Spieler direkt nach dem, was ihr SC zu tun gedenkt.

Diese von den Spielen gelenkte Phase des Spiels kann eine ganze Weile in Anspruch nehmen, da alle daran arbeiten, die Geschichte voranzubringen und der SL dabei in einer eher reaktiven Rolle ist. Selbst erfahrene SL werden dabei immer wieder von den Ideen überrascht sein, auf die ihre Spieler so kommen. Ein derart improvisierter Spielstil sorgt immer wieder für denkwürdige Geschehnisse.

4. Beschreibe Ereignisse, die sich aus dem Abenteuer ergeben

Während diese von den Spielern gelenkte Phase läuft, weiß einzig der SL um die Ereignisse des Abenteuers, die bereits im Äther lauern. Zu den richtigen Momenten werden Ereignisse des Abenteuers schlagartig über die Spieler hereinbrechen. Die Spieler werden nun auf diese Wendung reagieren und neue Pläne schmieden, ehe sie wieder zu dem von ihren Handlungen getriebenen Spielstil zurückfinden. Solche Momente und Wendungen können zu Kurskorrekturen führen, weil sie neue Hinweise auf das geben, was gerade wirklich passiert.

Du musst darauf achten, bei solchen Ereignissen und Wendungen nicht zu plump und zu offensichtlich zu agieren, denn niemand mag es, grob auf eine einzig richtige Schlussfolgerung gestoßen zu werden. Lass den Spielern genug Freiheit, völlig falschen Ideen nachzugehen oder sich auch mal in Schwierigkeiten zu bringen, und scheue dich nicht, deine geplante Geschichte entsprechend anzupassen, damit es für alle spannend und unterhaltsam bleibt.

Reisen

Reisen ist in der Alten Welt eine gefährliche Angelegenheit. In den Schatten lauern Banditen, Mutanten und Bestien, die eine ständige Gefahr darstellen und durch die Handlungen der Spieler vielleicht sogar noch angelockt oder aufgescheucht werden. Einige Teile des Imperiums wurden von Magie, Chaos, Nekromantie oder Schlimmerem korrumpiert, weshalb dort immer wieder Reisende verschwinden. Selbst das Wetter kann gefährlich sein!

Es ist deine Entscheidung, wie du die Gefahren des Reisens in deinem Spiel darstellen möchtest. Manchmal wirst du einfach nur in deinem Abenteuer weiterkommen wollen und eine Reise daher nur mit einer kurzen Beschreibung ihrer Länge und der wichtigsten Wegmarken abhandeln. Die meisten Reisenden sind auf der Straße oder auf dem Fluss unterwegs, wobei das Reisen auf der Straße gefährlicher, aber auch günstiger ist.

Reisen auf der Straße

Die Straßen sind im Reikland häufig eher schlicht ausgebaut, dafür aber robust. Die Routen zwischen den Metropolen sind recht sicher und gut instand gehalten. Abgelegene Routen sind hingegen oft wenig mehr als schlammige Karrenpfade. Unabhängig von ihrer Qualität müssen alle Straßen instand gehalten werden, weshalb auf den meisten Wegzoll anfällt.

Es gibt ein großes Netzwerk von Kutschenlinien quer durch die Provinzen. Auf den befahrensten dieser Routen verkehren die Kutschen mehrfach am Tag. Entlang der vielen Rasthöfe des Reiklandes herrscht harter Wettbewerb, weshalb die Preise häufig nicht zu hoch sind und die Kutschen zuverlässig. „Vier Jahreszeiten" ist der größte der vielen Anbieter von Kutschenlinien und auf allen größeren Routen präsent.

Die Rasthöfe liegen oft so, dass die Kutschen mit einer Tagesreise vom einen zum anderen kommen. Wer also zu Fuß unterwegs ist, der riskiert es besonders abseits der Hauptrouten, dass er es nicht vor der Dämmerung bis zum nächsten Rasthof schafft.

Reisen auf dem Fluss

Flussreisen sind sehr sicher und mitunter geradezu entspannend. Allerdings ist man dabei darauf angewiesen, ein Boot zu finden, welches das gewünschte Ziel ansteuert. Die großen Passagierbarken pendeln nur zwischen den großen Städten, doch gemeinhin lassen sich ihre Besatzungen bestechen oder dazu überreden, einen kurzen Zwischenhalt zum Absetzen einzulegen. Um zu weniger frequentierten Zielen zu gelangen, muss man in der Regel auf einem Flussboot unterkommen, das eigentlich nur Fracht transportiert. Für größere Gruppen kann die Unterbringung dort zu einem Problem werden.

Reisepreise

Die unter Reisekosten angegebenen Preise umfassen weder Mahlzeiten noch Unterkunft oder Tierfutter, wobei Kutschen und Passagierbarken bei längeren Reisen üblicherweise nicht einzeln abrechnen, sondern Pauschalpreise nehmen. Die Pauschale entspricht den Gesamtkosten von Nahrung und Transport. In Droschken und auf Fähren fallen meist nur die Transportkosten an, denn die Passagiere halten dort bestenfalls ein Nickerchen.

Die Kosten für die Fahrt auf einer Frachtbarke oder einem Flussboot müssen normalerweise mit dem Barkenmeister ausgehandelt werden. Häufig kann man solche Reisen deutlich günstiger oder sogar umsonst machen, wenn man bereit ist, sich an Bord nützlich zu machen und dabei auch weiß, was man tut.

Stilvolles Reisen für höhergestellte Herrschaften und den Adel kann ein Vielfaches der Listenpreise kosten, typischerweise das Zehnfache. Zwischen den großen Städten verkehren äußerst opulente Passagierbarken, darunter die berühmte *Imperator Luitpold*, die auf dem Talabec zwischen Altdorf und Talabheim pendelt.

REISEKOSTEN

Die hier aufgeführten Preise pro 1,6 km sind nur grobe Richtwerte. Schnellere Kutschen oder Barken kosten das Doppelte. Langsamere Kutschen oder Barken kosten die Hälfte. Erhöhe oder senke die Geschwindigkeit bei schnelleren oder langsameren Gefährten um +/-.

Transportmittel	Bewegung	Kosten	Distanz
KUTSCHE	6		
Innen		2*	pro 1,6 km
Außen		1*	pro 1,6 km
BARKE	8		
Kabine		5*	pro 1,6 km
Deck		2*	pro 1,6 km
DROSCHKE	6	3*	pro Viertel
FÄHRE	4	1*	pro 20 Metern
		*Groschen	

Reisezeiten

Nutze den Bewegungs-Wert, um die Reisegeschwindigkeit in Meilen (je 1,6 km) pro Stunde zu ermitteln. Wenn das langsamste Gruppenmitglied also Bewegung 3 hat, dann ist die Gruppe mit ungefähr 3 Meilen (4,8 km) in der Stunde unterwegs.

Wenn man dann noch Rasten, notwendige Unterbrechungen und die typische Topographie bedenkt, dann kann eine Gruppe etwa 6 Stunden am Tag reisen, ohne das *Ausdauer*-Würfe nötig werden. Wenn man schneller oder weiter reisen will, dann wird ein solcher Wurf fällig, wobei jeder, der bei ihm scheitert 1 *Erschöpft*-Zustand erhält, mit 1 zusätzlichem *Erschöpft*-Zustand, wenn man *überladen* (siehe Seite 293) ist.

Die Geschwindigkeit von Barken kann sich um 30% erhöhen oder sinken, wenn sie stromabwärts oder stromaufwärts fahren, wenn dir das angemessen erscheint.

Ereignisse während der Reise

Egal, ob du Reisen Tag für Tag ausspielst oder die Gruppe normalerweise einfach den angemessenen Preis zahlen und dann an ihrem Reiseziel ankommen lässt, ist es ab und an gut, Ereignisse während der Reise einzustreuen. Dies ist eine gute Gelegenheit, mal einen anderen Aspekt der Alten Welt zu zeigen oder die Atmosphäre eines Abenteuers zu variieren oder zu kontrastieren.

Bei einem Abenteuer, bei dem es primär um Intrigen geht, reicht dazu vielleicht schon der klassische, gradlinige „Gut gegen Böse"-Tiermenschenangriff. Ein spannender und fordernder Spielabend könnte hingegen von einer amüsanten Begegnung mit einem Wanderzirkus profitieren, mit dem man das Nachtlager teilt. Natürlich bieten solche Ereignisse, wenn sie gut ankommen, auch stets die Möglichkeit, in diesem oder in folgenden Abenteuern auf ihnen aufzubauen, solltest du dies wünschen.

Wenn die SC zum Beispiel später auf die ausgebrannten Wagentrümmer dieses Zirkusses treffen, dann ist das ein guter Weg, die Jagd auf einen Bösewicht zu etwas Persönlichem zu machen. Ereignisse während der Reise sind auch gut, um einen Vorgeschmack auf das Kommende zu

geben und das Thema des Abenteuers zu verstärken.

Es liegt an dir, wie ausführlich du solche Ereignisse für deine Spieler gestalten möchtest. Manchmal kommst du vielleicht mit einer kurzen Beschreibung aus, während andere Begegnungen zum Inhalt eines ganzen Spielabends werden. Einige SL bevorzugen es, pro Reisetag 1W10 zu werfen, und bei einer 8 ein Ereignis einzuschieben (weil die 8 für den achtstrahligen Stern des Chaos steht – und deshalb etwas Zufälliges und Unvorhergesehenes geschieht), während andere einfach nach Gefühl oder einmal pro Reise Ereignisse einstreuen. Wie du dies handhabst, liegt an dir, doch in den vorgefertigten Abenteuern, die auf deutsch bei **Ulisses** erscheinen, wirst du, sofern das Abenteuer eine Reise enthält, Vorschläge zu entsprechenden Ereignissen finden. Die folgende Tabelle kannst du also nach Gutdünken verwenden, am besten mit einem Ereig-

1W10	Ereignis
1	**Entspannte Reise:** Die Reise ist angenehm ereignislos, die SC bekommen genug Schlaf und die Szenerie ist überaus inspirierend. Möglicherweise kommt es sogar zu einer Begegnung mit einem NSC, der Heiler oder Priester ist. Die Charaktere können alle ihre LP heilen und entfernen alle *Erschöpft*-Zustände.
2	**Wie interessant!** Eine zufällige Begegnung mit anderen Reisenden, ein besonders guter Rasthof oder Schrein oder eine beeindruckende, uralte Ruine sorgen für eine gute Geschichte für Lagerfeuer oder Schankstube.
3	**Das könnte nützlich sein!** Die SC finden irgendetwas von Relevanz für das Abenteuer – Gerüchte; eine verlorene Nachricht; etwas, das sie eigentlich nicht hätten sehen sollen etc.
4	**Ermüdende Reise:** Der Weg ist blockiert. Vielleicht brach eine Brücke zusammen, die Straße wurde unterspült oder irgendein Hindernis ist im Weg. Ein einziger der Charaktere führt einen **durchschnittlichen (+20) *Überleben*-Wurf** durch, um eine brauchbare Alternativroute zu finden, oder jeder kommt mit einem Tag Verspätung und einem *Erschöpft*-Zustand an.
5	**Verfolger!** Ein Feind hat die Fährte der Charaktere aufgenommen und man muss sich ihm stellen oder ihn abschütteln, ehe man das Ziel erreicht. Falls die Gruppe sich noch keine Feinde gemacht hat, wirfst du einen Blick in die Hintergrundgeschichten – irgendwer wird irgendwo jemanden haben, der ihn erledigt sehen will. Die Konfrontation dürfte gewalttätig werden, sofern sich die Gruppe nicht irgendwie aus der Geschichte herausreden kann oder einen Umweg macht und den Verfolger abschüttelt, was die Reise einen Tag verlängert.
6	**Diebe!** Irgendwie werden die SC bestohlen. Vielleicht ist irgendwer ein Stück mit ihnen gereist, hat das Lagerfeuer mit ihnen geteilt oder sich einfach nur am Wegestrand mit ihnen unterhalten. Wollen sie sich an die Verfolgung machen oder den Verlust als Lehrgeld in Sachen Abenteuer verbuchen?
7	**Nicht die schon wieder!** Rivalen oder irgendein anderes Ärgernis plagt die SC auf ihrer Reise. Spiele dies möglichst amüsant aus, doch sorge dabei dafür, dass eine ärgerliche und wiederkehrende kleine Komplikation in das Leben der Charaktere tritt. Nie genug, um Gewalt zu rechtfertigen, aber dicht dran. Es könnte ein Rivale aus der Gilde eines SC sein, der davon besessen ist, im Wettstreit mit jemandem aus der Gruppe zu „gewinnen", oder es ist einfach nur ein Mitreisender mit einer besonders nervigen Angewohnheit.
8	**Schlechter Einfluss:** Die Charaktere stoßen auf jemanden, der ihnen scheinbar hilft, aber Finsteres im Schilde führt. Dieser übelriechende Typ, der eine Abkürzung durch den Morrsgarten kennt, aber unbedingt möchte, dass ihr vorgeht. Die charmante alte Aristokratin, die euch zu Abendessen und Übernachtung in ihr uraltes Anwesen einlädt. Die freundliche alte Frau, die weiß, wo man die besten Pilze findet. Hab Spaß!
9	**Selbst die Natur hasst euch:** Die SC geraten durch die Natur in Gefahr. Tödliche Tiere, Gewitter, Krankheiten, Insekten – was auch immer dir einfällt! Das könnte zu Gewalt führen, dazu, einen Zustand zu erhalten, oder zu einer kleinen aber bissigen Begegnung, wenn sie im Regen die falsche Schäferhütte zur Schlafstätte küren.
10	**Angriff!** Die Charaktere werden auf ihrer Reise angegriffen. Es könnte einfach ein Zufall sein, der mit der Gegend zu tun hat, durch die sie reisen (Tiermenschen im tiefen Wald zum Beispiel) oder irgendetwas, das einer ihrer Feinde geplant hat (angeheuerte Schläger, die verhindern sollen, dass die Charaktere ans Ziel kommen). Wenn ihnen ein **durchschnittlicher (+20) *Wahrnehmungs*-Wurf** misslingt, könnten sie sogar in einen Hinterhalt geraten!

nis pro Reise.

Wenn du willst, kannst du es Spielern gestatten, lästige Ereignisse mit einem erfolgreichen *Wahrnehmungs*-Wurf oder *Überleben*-Wurf zu umgehen – oder welche Fähigkeit dir auch immer in der Situation angemessen erscheint. Wenn sie mit einem Transportmittel reisen, für das sie bezahlt haben, dann werden sie vermutlich auch Beistand durch dessen Besatzung erhalten.

Nach dem Spiel

Versuche, deinen Spielabend in einer erzählerisch befriedigenden Weise zu beenden, entweder mit einem Moment der Erlösung, der Enthüllung oder des Mysteriums, oder mit einem üblen Cliffhanger, bei dem die Spieler bis zum nächsten Spielabend warten müssen, um zu erfahren, was mit ihren Charakteren passiert.

EP verteilen

Am Ende jedes Spielabends solltest du EP an deine Spieler verteilen. Dies ist eine Gelegenheit, die Spieler für Kooperation, für gutes Rollenspiel und dafür zu belohnen, dass das Spiel für alle eine spaßige Erfahrung war. Denk immer daran, das Zuckerbrot ist immer besser als die Peitsche – bestrafe keine Spieler dafür, dass sie nicht kooperiert haben, sondern belohne die, die es taten. Die Nachricht wird rasch ankommen!

Du kannst zusätzliche Boni in Höhe von 25-50 EP für gutes Rollenspiel, Teamwork und andere Dinge vergeben, die im Geist des Spieles waren. Wenn du die vorgefertigten Abenteuer spielst, die auf deutsch bei **Ulisses** erscheinen, dann wirst du in diesen auch Listen mit den EP finden, die für die jeweiligen Spielabende angemessen sind.

Schicksalspunkte und Zähigkeitspunkte erhalten

Wenn ein Spieler einen Schicksalspunkt oder einen Zähigkeitspunkt ausgibt, dann ist das ein besonderes Ereignis. SC haben normalerweise nicht sehr viele von diesen Punkten und diese sind sehr mächtig, weshalb sie klug ausgegeben werden sollten. Zudem reduzieren ausgegebene Schicksals- und Zähigkeitspunkte auch die Zahl der Glücks- und Mutpunkte, über die ein Charakter verfügt.

Wenn Spieler für ihre Taten Schicksals- oder Zähigkeitspunkte erhalten, dann ist das ebenfalls etwas sehr Besonderes. Das Ende eines langen Abenteuers oder einer Kampagne von großer Bedeutung könnte mit einem Schicksalspunkt belohnt werden. Oder vielleicht hat ein Charakter etwas von ganz enormer persönlicher Bedeutung erreicht und könnte dafür einen Zähigkeitspunkt erhalten. Wenn du die vorgefertigten Abenteuer spielst, die auf deutsch bei Ulisses erscheinen, dann enthalten diese auch Angaben dazu, wann sich Spieler in ihnen möglicherweise einen Schicksalspunkt oder aber einen Zähigkeitspunkt verdient haben.

Erfahrungspunkte vergeben

Normaler Spielabend		Ende des Abenteuers		Ende der Kampagne	
Spielbeitrag	**EP-Belohnung**	**Spielbeitrag**	**EP-Belohnung**	**Spielbeitrag**	**EP-Belohnung**
Mäßig	75	Mäßig	100	Mäßig	150
Gut	100	Gut	150	Gut	200
Außergewöhnlich	125	Außergewöhnlich	200	Außergewöhnlich	250

Reiseführer
durch das
Reikland

DAS GLORREICHE REIKLAND

An Seine Kaiserliche Majestät, Imperator Karl-Franz der Erste, durch die Gnade der Götter Kurfürst und Großfürst des Reiklandes, Prinz von Altdorf, Graf der Westmark, Verteidiger des Glaubens Sigmars, übersende ich dieses Schreiben, eine Examination seines höchst prachtvollen Reiches, des Großfürstentums Reikland, welches das Kernland unseres Heiligen Imperiums ist. Lang möge er herrschen!

In diesem Schreiben erfahrt Ihr von der mächtigsten Provinz des Imperiums und ihrer hart arbeitenden Bevölkerung, die in der Verehrung des Gottkönigs Sigmar vereint ist. Lobpreiset die Kurfürsten, die unser glorreiches Imperium seit beinahe einem Jahrhundert führen und deren großzügige Herrschaft unser Heimatland über allen Maßen reich gemacht hat. Bestaunt das beeindruckende Kanalnetzwerk des Reiklandes, die wohlgepflegten Straßen, fortschrittliche Landwirtschaft und seine sich prachtvoll entwickelnde Kaufmannschaft, die das Reikland alle zusammen zum wahren Juwel des Imperiums machen.

Erfreut Euch an dieser reichsten und weltoffensten aller imperialen Provinzen und sehet, welch kulturelles, magisches und akademisches Zentrum es ist, welches die besten Handwerker, Zauberer und Gelehrten zu seinen weithin bekannten Institutionen locket, um seinen Ruf als erhabenster Teil der Alten Welt weiter zu festigen.

Wahrlich, als Reikländer geboren zu sein heißt, von den Göttern selbst gesegnet zu sein. Danket Sigmar und seied gepriesen.

– Die Worte der Heiligen Mutter Halma Habermann, Dienerin Sigmars
– Getreulich aufgezeichnet von dem demütigen Schreiber Melistius vom Orden des Ambosses, im Jahre 2510 i.K.

Das Reikland erhebt sich stolz im Herzen der Alten Welt und ist die reichste und mächtigste der großen Provinzen des Imperiums. Es ist für seine Technici, Zauberer und Kaufleute bekannt, ebenso dafür, der Geburtsort des Kultes des Sigmar zu sein, und ist ein Reich der prachtvollen Berge, gewundenen Flüsse, dunklen Wälder und mächtigen Handelszentren. Von seinem Thron in der von hohen Türmen wimmelnden Stadt Altdorf aus beherrscht Imperator Karl Franz I. nicht nur das Reikland, sondern auch das ganze Imperium.

DIE LANDSCHAFT

Das Reikland liegt im Schatten des mächtigen Grauen Gebirges, und sein Flachland ist völlig von Wald bedeckt, von den offenen Gebieten um die zahlreichen Städte und Dörfer einmal abgesehen. Es hat keine Küstenlinie außer dem Reik – dem größten Fluss der Alten Welt, der die gewundene östliche und nördliche Grenze der Provinz bildet –, der so breit und tief ist, dass auf ihm ganze Flotten von Kriegs- und Handelsschiffen verkehren.

Der Großteil des Landes entlang des Reiks sind Auenwälder und Marschland mit langgestrecken Sümpfen und gefährlichen Mooren. Das größte davon ist die Grootscher Marsch an der Grenze zum Ödland im Westen. Weiter im Inneren erhebt sich das Reikland zu den zerklüfteten Skaag-Hügeln und den berüchtigten Hagerbergen, zwei bewaldeten Hochland-Regionen, die sehr isoliert und teils noch immer vom Menschen unangetastet sind. Im Süden weichen die Wälder schließlich, während das Land zum Grauen Gebirge hin ansteigt, das die natürliche Grenze des Reiklandes zu Bretonia darstellt. Dort liegt ein weites und von fruchtbaren Hügeln geprägtes Grasland, das als das Vorbergland bekannt ist.

Die Berge, die Hügel und das Vorbergland

Das Reikland ist ein raues Gebiet, dessen tiefe Wälder immer wieder von Gipfeln, Klippen und Graten unterbrochen werden, auf denen sich viele zerstörte Burgen und Wachtürme erheben, als Zeitzeugen früherer, vom Krieg geprägter Zeiten. Über diese Vielzahl kleiner Erhebungen und Hügelgruppen erheben sich die Hagerberge und die Skaag-Hügel, zwei Hochlandregionen im inneren und nördlichen Reikland, deren schwer befestigte Minen für einen Großteil des gegenwärtigen Reichtums der Provinz verantwortlich sind. Weiter südlich bricht sich das endlose grüne Meer der Bäume immer mehr und öffnet sich zum fruchtbaren Vorbergland hin, das zwischen dem Reikwald und dem gefährlichen Grauen Gebirge liegt, dessen Gipfel ebenso Reichtum wie auch Tod verheißen.

Das Graue Gebirge

Die unwirtlichen Gipfel des Grauen Gebirges sind von einsturzgefährdeten Tunneln und zerstörten Höhenbrücken durchzogen, die ein Vermächtnis jener Tage sind, an denen die Zwerge diese Lande beherrschten. Doch diese Zeiten liegen lange zurück und es gibt nur noch wenige entschlossene Klane, die trotzig ihre angestammten Wehrstädte verteidigen, von denen Karak Azgaraz und das himmelhohe Karak Ziflin die beiden größten sind, die noch immer bestehen.

Die Berge und die Tunnel darunter sind heute von Orks und Goblins, Bergtrollen, Skaven und noch Schlimmerem überrannt. Das macht das Graue Gebirge extrem gefährlich, doch immer wieder brechen Narren und Glücksritter auf, gleich Motten, die zur Flamme gezogen werden, um angeblich noch immer in den verlorenen Zwergenstädten verborgene Schätze zu bergen. Nur wenige überleben ihre Gier.

Auch die adeligen Herren des südlichen Reiklandes, die dicht am Grauen Gebirge leben, begehren dessen Reichtümer und ließen viele Minen unter die Bergausläufer treiben, um dort seltene Mineralien und wertvolle Erze abzubauen. Diese Minen werden von einsamen Wachtürmen und mächtigen Festungen vor Überfällen aus den Bergen geschützt, häufig in Sichtweite diverser Vorgänger, die gefallen sind.

Der gletscherbedeckte Hauptgrat des Grauen Gebirges liegt so hoch, dass es eine nahezu unüberwindliche Grenze zwischen dem Reikland und den südöstlichen Herzogtümern Bretonias bildet. Es gibt nur zwei zuverlässige Pässe durch die gefrorenen Höhen: den gut verteidigten Axtschartenpass, der von den Festungen Helmgart und Monfort geschützt wird, und den gewundenen Pass der Grauen Dame, der von Übersreik nach Parravon führt. Beide Pässe werden stark patrouilliert und kosten hohen Wegzoll, was geizige Kaufleute und Schmuggler immer wieder dazu verleitet, Bergführer anzuheuern, die sie über weniger bekannte Pässe wie den Gewundenen Gang und den Durak-Weg führen, ein Unternehmen, das nur wenige empfehlen würden.

Die Hagerberge

Die nebelverhangenen Hagerberge beherrschen das Zentrum des Reiklandes und erstrecken sich vom Fürstentum Altdorf im Norden bis zur Freistadt Übersreik im Süden. Sie sind so dicht bewaldet, dass es keine Straße gibt, die sie von Ost nach West durchlaufen würde, was Reisende, die auf die andere Seite wollen, zu langen Umwegen zwingt.

Die Hagerberge werden hauptsächlich von Schafen und ihren Schäfern bewohnt, doch einige Historiker behaupten, sie seien einst der heilige Ort gewesen, an dem der Stamm der Unberogen seine geehrten Toten bestattet hat, eben jener Stamm, zu dem auch Sigmar gehörte. Alte Steinhügel, die sich auf vielen der Lichtungen dieses Hochlandes erheben, scheinen diese These zu stützen, genau wie die vielen Menhire. Es heißt, dass man dort immer wieder in dichten Nebel gerät, der von den Hügelgräbern ausgeht und in dem das Stöhnen der Toten widerhallt. Die Einheimischen tun solche Gerüchte als das Gerede betrunkener Schäfer ab, die zu stark dem Apfelwein zugesprochen haben, denn die Alternative wäre anzunehmen, dass in den Hügeln uralte Könige umgehen, die nach dem Blut der Lebenden dürsten.

Die örtlichen Adeligen ignorieren solches Gerede und ordnen immer wieder an, dass in den Hügeln Minen angelegt werden, um nach seltenen Metallen und Mineralien zu graben. Meist schlägt dies fehl und die Bergleute werden nie wiedergesehen, doch ab und zu sind solche Unternehmungen erfolgreich genug, um einen gewissen Wohlstand in diese Gegend zu bringen.

Die Skaag-Hügel

Die felsigen Skaag-Hügel liegen westlich des Flusses Bögen und erstrecken sich das südliche Reikufer entlang, ehe sie zu den Wäldern des Herzogtums Gorland hinabfallen. Nahe der Mitte zieht sich der Reikwald von den steinigen Hängen zurück und Felsschichten führen bis zu dem mit Geröll übersäten Hochland des Prierückens empor. Eine einsame Straße kreuzt die sanfteren Hänge der Skaag-Hügel gen Süden hin, beginnend bei Trosreut im Schatten der Burg Grauenberg, und windet sich ihren Weg bis nach Holthausen, doch es gibt auch viele kleinere Straßen und Wege durch die Region, von denen die meisten anfänglich kaum mehr als Ziegenpfade waren.

Einst wimmelten diese Hügel nur so vor kleinen Minen, die reiche Silber- und Eisenadern ausbeuteten. Über die Jahrhunderte erschöpften sich die meisten dieser Adern, weshalb viele Orte aufgegeben wurden und nun wieder im Wald versinken. Die Einheimischen nähern sich diesen Ruinen vorsichtig, denn dort lauern heute Raubtiere, Gesetzlose und auch deutlich finsterere Gesellen, die dort in den wenigen noch intakten Gebäuden hausen.

Das Vorbergland

Zwischen den bedrohlichen Gipfeln des Grauen Gebirges und den Tiefen des Reikwaldes liegt das Vorbergland, eine hügelige Region, die sich über die nahezu gesamte Länge des Reiklandes erstreckt und für ihre fruchtbaren Täler, weiten Graslande und windgepeitschten Ebenen bekannt ist.

Der produktive südöstliche Teil der Region um Böhrn, Übersreik, Stimmingen und Dunkelberg herum wird vor Ort auch als Süd-Vorvorbergland bezeichnet und gehört zu den am dichtesten von Landwirtschaft geprägten Regionen des Reiklandes. Die ganze Region ist mit florierenden Kleinstädten, Dörfern, Weilern, Gehöften und besonders Weingütern überzogen, weshalb sie auch als „Ranalds Garten" bekannt ist, da von hier aus enorme Mengen Wein verschifft werden.

Weiter im Westen wird das Vorbergland immer wieder von Überfällen der Orks und Goblins heimgesucht, die aus den Bergen kommen, weshalb das Land eher spärlich besiedelt und wenig mehr als das Jagdrevier wilder Tiere und Monster aus dem Gebirge ist. Dies macht die örtlichen Baronien zu beliebten Reisezielen von passionierten Jägern und Naturkundlern der Altdorfer Menagerie, die dort seltene Wesen fangen wollen, wobei nur die Unklugen diese Region ohne massive Eskorte und kundige Führer bereisen.

Drachenberg

Der verdrehte Gipfel, der als Drachenberg bekannt ist, ragt hoch über das zentrale Vorbergland auf. Um seinen Fuß windet sich der Fluss Bögen und man kann ihn viele Meilen weit sehen. Wann immer Ärger heraufzieht, werfen die Bewohner der nahen Stadt Wehburg einen raschen Blick zum Gipfel und formen das Kometenzeichen Sigmars, um sich vor dem Bösen zu schützen, denn der Drachenberg ist berüchtigt. Sein Name kommt nicht von ungefähr, denn sein Umland war lange Zeit der bevorzugte Jagdgrund vieler großer Bestien und anderer monströser Kreaturen wie Basilisken, Lindwürmer und Mantikore.

Die gewaltige Rote Drachin Caledair – die „Sense des Feuers" – richtete ihren Bau einst in den Höhlen nahe dem Gipfel ein und jagte ungezählte Generationen lang über den Weiten des Vorberglandes. Sie wurde schon länger als ein Jahrhundert lang nicht mehr gesehen, doch es kann niemand sagen, ob sie fort ist oder noch immer hoch oben unter dem Gipfel schläft.

Der Drachenberg ist tückisch, mit steilen Wänden, die selbst erfahrene Kletterer abschrecken, und ohne sichere Routen zu seinen Höhen. Um seinen Fuß herum drängen sich Bäume und viele wachsen auch noch in der Höhe, doch die Bodendecke dort ist dünn und schon mehr als ein wagemutiger Kletterer kam ins Rutschen und stürzte in den Tod. Dennoch gibt es immer wieder Tapfere und Dumme, die den Drachenberg zu ersteigen versuchen, denn wer vermag schon zu sagen, welche Schätze sich in den unbekannten Höhen verbergen.

Die grimmen, dunklen Wälder

Die weitläufigen Wälder des Reiklandes werden zu den sichersten des Imperiums gezählt, doch abseits der bevölkerten Flüsse und der von Bäumen gesäumten Straßen ist derart zuversichtliches Gerede rasch vergessen. Meilenweit und unerkundet ragen Eichen, Kiefern, Eschen und Buchen in die Höhe und bieten verzweifelten Banditen und wilden Tieren Zuflucht. Und je tiefer man in den Wald eindringt, desto gefährlicher wird dieser.

Der Reikwald

Der Reikwald bedeckt den Großteil der Fläche des Reiklandes abseits des Vorberglandes und wird nur um die zerklüfteten Skaag-Hügel oder dort lichter, wo er rings um die Städte und Dörfer gerodet wurde, die am Reik und seinen Nebenflüssen liegen. Die meisten Reisenden bevorzugen die relative Sicherheit einer Flussreise und meiden Fahrten über die unsicheren Straßen aus gutem Grund, denn der Reikwald ist der bevorzugte Jagdgrund von Vogelfreien, Halsabschneidern und anderem gesetzlosen Pack. Zwar werden alle Hauptstrecken von den Straßenwächtern patrouilliert, doch deren Zahl ist gering, besonders gemessen an der Länge des Straßennetzes. Daher ist es nicht ungewöhnlich, umgestürzten Kutschen oder anderen Spuren des Banditentums zu begegnen. Der Großteil der Lichtungen und verlassenen Ruinen aus früheren Kriegen beherbergt heute die Lager der Gesetzlosen oder der Tiermenschen-Herden, die in den tiefen Wäldern umgehen. Daher kommt es immer wieder zu Einsätzen der Staatstruppen, um solche isolierten Orte zu säubern.

Das Blätterdach ist in weiten Teilen des Reikwaldes nicht so dicht, dass das Sonnenlicht vom Boden ferngehalten wird, doch in seinen Tiefen wird er immer düsterer und häufig auch sehr nebelig, besonders in den Auenwäldern am Reik. Gelehrte behaupten, dass es vor dem Unberogen-Stamm, der das Imperium gründete, andere und ältere Stämme gab, die

in den nebelverhangenen Wäldern lebten und deren Namen heute längst vergessen sind. Aus dieser Zeit gibt es noch immer konzentrische Ringe aus aufgerichteten Steinen, die „Oghams“ genannt werden, doch diese sind häufig überwuchert und nicht ohne ortskundige Hilfe zu finden. Isolierte Gemeinden folgen noch immer den alten Wegen – uralten Riten und Traditionen, die aus der Zeit vor Sigmar stammen – und man sagt, dass ihnen diese Kreise heilig seien. Gelehrte der Magischen Orden postulieren, dass einst schreckliche Schlachten um diese uralten Megalithstätten ausgetragen wurden, und es kommt immer wieder vor, dass wohlhabende Magister Expeditionen in die Tiefen des Reikwaldes entsenden, um mehr über diese magischen Steine herauszufinden.

Der Blutkiefernwald

Südlich von Altdorf liegt ein dichter Kiefernwald, der sich über die Südseite der magischen Bernsteinhügel erstreckt und in den Reikwald übergeht. Diesen Wald nennt man aufgrund der Farbe des Holzes der dort vorherrschenden Bäume den Blutkiefernwald. Das Holz der Blutkiefer ist bei den Handwerkern Altdorfs sehr begehrt und wird gern zur Herstellung edler Möbel für die Oberschichten Marienburgs und Nulns verwendet. Seit Kurzem ist Blutkiefernholz zunehmend schwerer zu bekommen, denn der Blutkiefernwald wird von immer mehr Waldgoblins des Spinnenklauen-Stammes bevölkert, denen es gelang, eine beträchtliche Zahl von Riesenspinnen zu zähmen. Nur wenige wagen es noch, dort Holz zu schlagen, da die meisten Holzfäller einfach verschwinden, wobei man ihre Schreie häufig noch tagelang durch den Nebel zwischen den Bäumen hallen hört, ehe sie endlich verstummen. Dies hat den Wert von Blutkiefernholz natürlich beträchtlich steigen lassen, was wiederum die verärgerten Sammler solch edler Möbel auf dem Plan rief, von denen einige Söldner und private Abenteurergruppen anheuern, um die Goblins in Schach zu halten. Diese Herrschaften finden es billiger, das Problem unter Leichen zu begraben, als immer neue Höchstpreise für die begehrten Möbelstücke zu bezahlen.

Der Grissenforst

An seinem südöstlichen Ende verläuft der Reikwald entlang der Grenze zu Stirland und wird immer lichter, je mehr es flussaufwärts in Richtung des Stadtstaates Nuln geht. Dieser Teil des Waldes wird von den Einheimischen der Grissenforst genannt und er besteht aus Hainen verdrehter Bäume mit dichtem Unterholz, in denen es nur so vor Tiermenschen, Hexern und Stämmen verwilderter Mutanten wimmeln soll. Daher sind die örtlichen Waidleute und Waldarbeiter stets in Gruppen unterwegs und bleiben nur selten über Nacht draußen. Es kommt immer wieder vor, dass man an dem Wald vorgelagerten Bäumen am Straßenrand flatternde Anschläge sieht, auf denen Belohnungen für vermisste Verwandte und Freunde ausgelobt werden, die im Wald verschwunden sind.

Die Flüsse, Kanäle und Seen

Die vielen Flüsse, die von den Gletscherseen und Wasserfällen des Grauen Gebirges gespeist hinab in Richtung des Reiks fließen, sind ein wesentlicher Grund für den wirtschaftlichen Erfolg des Reiklandes. Vollbeladene Barken fahren die größten dieser Flüsse entlang und bringen ihre Waren in die Hauptstadt Altdorf, von wo aus diese dann weiter ins Imperium oder flussabwärts nach Marienburg verschifft werden.

Um den stetig weiterwachsenden Handel im Reikland zu fördern und an ihm zu verdienen, haben einige reiche Adelshäuser und Kaufmannsgilden in gewaltige Kanäle investiert, die von den berühmten Technici aus Altdorf geplant und errichtet wurden. Die wachsende Bedeutung dieser beeindruckenden Wasserstraßen ist nicht zu leugnen, denn der Handel mit Waren wächst schneller als je zuvor, doch sie erfordern Wartung und Schutz, was kostspielig ist. Um sicherzustellen, dass sich weder Strandräuber noch Flusspiraten entlang der Kanäle einrichten, werden Straßen- und Flusswächter eingesetzt, doch diese sind gelegentlich nur wenig besser als die Kriminellen, die sie in Schach halten sollen.

Der Reik

Der Reik ist verkehrsreicher und in seiner Bedeutung für den Handel wichtiger als alle anderen Flüsse in der Alten Welt zusammen. Tatsächlich ist der Fluss so gewaltig, dass er nahezu die Hälfte allen Süßwassers in der Alten Welt in Richtung Meer trägt. Er ist nicht nur die Lebensader des Reiklandes, sondern über seine vielen Nebenflüsse auch die weiter Teile des übrigen Imperiums. An der Stelle, an der er das Reikland erreicht, ist er bereits so breit, dass er vielerorts mehr ein langgestreckter See als ein Fluss zu sein scheint, was es nahezu unmöglich macht, mit normalen Methoden Brücken über ihn zu errichten. Wenn sich die immensen Wassermassen Altdorf nähern, um sich dort mit dem dunklen Wasser des Talabec zu vereinen, dann fächern sich beide Flüsse zu einem komplexen Netzwerk aus Kanälen auf, die das Altdorfer Tiefland bilden. Viele der so entstehenden dünnen Seitenarme sind mit Brücken überbaubar, was Altdorf zu einem geradezu natürlichen Handelszentrum macht, da dies nach vielen hundert Meilen der einzige Ort ist, an dem der Reik zu Fuß überquert werden kann. Schon allein dieser Umstand stellt sicher, dass Altdorf die gesamte Region dominiert, nicht nur militärisch, sondern auch wirtschaftlich.

Hinter dem Altdorfer Tiefland vereinen sich die sumpfigen Kanäle erneut und der Reik beginnt seine lange Reise westwärts bis zum Meer. Ab diesem Punkt ist er so breit, dass sich das gegenüberliegende Ufer nur noch selten im Dunst ausmachen lässt und er ist dabei so tief, dass ihn auch die größten Hochseeschiffe problemlos befahren können. Das führt dazu, dass die Kriegsschiffe der Imperialen Marine – von denen einige so groß sind, dass ihre Besatzung an Kopfstärke die Bevölkerung einer kleinen Stadt erreicht – nicht nur auf diesen Gewässern patrouillieren, sondern dort auch gebaut werden. Die meisten laufen in Reikshafen vom Stapel, einem Tiefwasserhafen direkt bei Altdorf am Ufer des Reik. Auf diesem letzten Flussabschnitt gibt es zahllose felsige Inseln, auf denen häufig alte Festungen stehen. Viele von ihnen wurden von Flusspiraten übernommen oder einfach aufgegeben und sind nun wenig mehr als eine Handvoll Steine, unter denen sich alte Schmugglerhöhlen verbergen.

Der Bögen

Die Bewohner von Bögenhafen sagen, dass es ein Geschenk Bögenauers sei, des Schutzgottes ihrer Stadt, dass der Bögen eine so ideale Handelsstraße ist. Der Fluss fließt relativ sanft dahin, ohne dabei jedoch zu langsam zu sein, weshalb man ihn beinahe ebenso schnell hinaufsegeln wie hinabfahren kann. Durch seine große Tiefe ist der Bögen auch von größeren Barken sicher vom Reik bis nach Bögenhafen gut zu befahren. Seine Quelle liegt hoch zwischen den eisigen Gipfeln des Grauen Gebirges, doch der Fluss Bögen ist dennoch warm, da er sich lang durch das hügelige Vorbergland windet. Wegen dieser Wärme sammelt sich immer wieder dichter Nebel entlang seiner Ufer. An den meisten Abenden kriecht dieser Nebel vom Bögen aus ins Land und seine Finger umfangen

die Siedlungen und fließen bis in den sie umgebenden Reikwald hinein. Der Nebel ist oft so dicht, dass er beinahe jede Sicht nimmt, weshalb Diebe, Schmuggler und Schlimmere ihn gern nutzen, um ihre nächtlichen Aktivitäten zu verbergen.

Der Grünberg-Kanal

Der Grünberg-Kanal ist die jüngste Erweiterung der Wasserstraßen des Reiklandes. Er wurde von Imperator Luitpold III. als Teil einer enormen Mitgift an den damaligen Baron von Grünburg gebaut, im Jahre 2506 i.K. fertiggestellt und seither stark frequentiert. Der Kanal erlaubt es, das tückische Flachwasser der Reiker Marschen zu umfahren, über denen Burg Reikwacht aufragt, und befördert heute viele vom Teufel herabkommende Schiffe in Richtung Altdorf. Grünburgs Mauern schützen das Zollhaus am Südende des Kanals. Jede Barke, die es zu passieren wünscht, muss Zoll auf Basis ihrer Länge bezahlen, um in den Kanal einfahren zu dürfen. Im ersten Licht und in den Abendstunden des Tages kommt es häufig zu langen Wartezeiten, doch in den Stunden dazwischen wird man gemeinhin deutlich schneller abgefertigt. Am Nordende gibt es ein Schleusenwärterhaus nahe den Vororten von Prieze, das zugleich als Kaserne und Stallungen für das Dutzend Straßenwächter dient, das den Treidelpfad des Kanals patrouilliert und auch darüberhinausgehende Hilfe anbietet. Diese Hilfe geht gern mit spontanen Schutzzöllen und der Warnung vor Banditen einher, die sich an Barken vergreifen. Erstaunlicherweise treffen solche Überfälle immer nur jene, die sich weigerten, die Schutzzölle zu entrichten.

Der Teufel

Der Teufel fließt aus den Bergen nach Übersreik und dann nordwärts über Auerswald und Grünburg bis in den Reik. Sein Wasser hat eine auffällige, rötliche Färbung, die durch Eisenablagerungen im Schlamm und Schlick entsteht, auch wenn Geschichtenerzähler gerne behaupten, dass es die ewigen Kriege zwischen den Zwergen und Goblins im Grauen Gebirge seien, die den Fluss mit ihrem Blut rot färben. Der Teufel hat viele vom Regen genährte Zuflüsse und dadurch kommt es regelmäßig zu Überflutungen, besonders im Frühling, in dem sich regelmäßig schlammiges Wasser durch die umgebenden Wälder wälzt. Es gibt entlang des Ufers viele Rasthöfe, die häufig höhergelegen errichtet wurden, um vor den Frühlingsfluten geschützt zu sein, allerdings auch viele Banditen, denn der Fluss fließt über weite Teile der Strecke durch den Reikwald. Straßenwächter patrouillieren regelmäßig die Ufer des Teufels, doch selbst sie treiben sich ohne Grund nicht länger als nötig am Waldrand herum.

Die Vorbergland-Kanäle

Die Vorbergland-Kanäle sind ein Meisterwerk der Baukunst. Sie wurden vom vorherigen Erzherzog von Oberteufel gemeinsam mit Handelshäusern aus Nuln und Marienburg gebaut und sind der Stolz des Südens. Auf ihnen kommen Waren aus Whisenland durch das Vorbergland und wieder zurück. Die Kanalreihe besteht aus fünf Kanälen, die fünf Nebenflüsse des Reik und damit Nuln mit Carroburg verbinden, wodurch sich die hohen Zollgebühren in Altdorf vollständig umgehen lassen.

Kürzlich schickten die Zwerge von Karak Azgaraz Delegationen zu den Fürsten des Süd-Vorberglandes und verlangten, dass die Kanäle geschlossen werden. Sie beriefen sich auf jahrhundertealte Verträge, die angeblich durch dieses inakzeptabel lange Machwerk schlampiger Handwerkskunst gebrochen werden würden. Dies hat unter den Absolventen der Imperialen Technicusakademie zu großer Verärgerung geführt, denn diese halten die Dampfradschleusen und ausgeklügelten Wasserpumpen für wahre Höchstleistungen menschlicher Ingenieurskunst.

Der Weißbruck-Kanal

Der Weißbruck-Kanal verbindet den Bögen mit dem Reik und umgeht dabei Carroburg – und damit die middenländischen Zölle. Auf ihm fahren das ganze Jahr hindurch Flussboote und Barken von und nach Altdorf. Der Kanalzoll fällt immer an dem Ende an, an dem ein Fahrzeug in den Kanal einfährt. Der Kanal ist 7,5 m breit und hat immer wieder Verbreiterungen, an denen Schiffe einander passieren oder zur Nacht ankern können.

Die örtlichen Bootsleiter reden darüber nicht gern mit Fremden, doch es gibt viele seltsame Geschichten, die entlang des Kanals geflüstert werden. Angeblich haben die Zwergenmaschinisten, die den Kanal einst aushoben, dabei uralte Artefakte aus der Zeit vor den Unberogen ausgegraben. Angeblich sind die Dinge in der Region seither niemals mehr so geworden, wie sie es zuvor gewesen waren. Einige schwören sogar, dass man, wenn Morrslieb, der kleinere der beiden Monde, voll am Himmel steht, auf dem Kanal nach Norden bis an einen Ort segeln kann, der nicht die Mündung in den Reik ist …

Die verfluchten und gefürchteten Moore

Das weiter nördlich gelegene Middenland mag für sich in Anspruch nehmen, die berühmteren Moore zu besitzen – darunter den Furdienst-Moor, die Middenmarschen und den Schadensumpf –, doch die Uferzonen des Reiklandes sind kaum weniger sumpfig und öffnen sich gelegentlich zu weiten Mooren, tückischen Marschlandschaften und versumpften Auenwäldern, besonders entlang des Reiks. Das größte Sumpfgebiet sind die Grootscher Marschen entlang der Grenze zum Ödland, doch es gibt noch viele andere, zum Beispiel das Altdorfer Tiefland, die Reiker Marschen und die Uhland-Sümpfe.

Die Grootscher Marsch

Das größte Feuchtgebiet des Reiklandes, die Grootscher Marsch, breitet sich auf beiden Ufern des Reik aus. Sie reicht von der Grenze des Ödlandes aus etwa fünfzig Meilen weit in das Reikland und nach Middenland hinein und wird von vielen als verfluchter Ort betrachtet, denn sie ist der Schauplatz einer der größten Niederlagen des Imperiums im letzten Jahrhundert: Der Schlacht, in der das Ödland seine Unabhängigkeit vom Imperium erstritt.

Auch in der Gegenwart ist die Grootscher Marsch das gleiche übelriechende Sumpfland, das sie schon immer war, bevölkert von seltsam klingenden Vögeln und von Flusstrollen bewohnt. In mageren Jahren, wenn sie für ihre fauligen Vorratskammern nicht genug Fleisch finden, dann werden die Trolle hungrig und laut Gerüchten kommen sie dann gelegentlich bis an den Reik, um sich die Unvorsichtigen von vorbeifahrenden Schiffen zu pflücken. Dazu ausgesandt zu werden, die Grootscher Marsch zu säubern, wird als eine der schlimmsten Aufgaben erachtet, zu der man bei den Staatstruppen des Reiklandes abkommandiert werden kann; selbst die abgebrühtesten Soldaten verzagen, wenn sie diesen Befehl bekommen.

Das Altdorfer Tiefland

Die Flüsse Reik und Talabec verzweigen sich rund um die Stadt Altdorf zu hunderten von Kanälen auf, die sich durch schwarze Schlammsinseln und das Marschland winden, welches sich nördlich und südlich der großen Stadt ausbreitet. Diese Gegend ist als das Altdorfer Tiefland bekannt und in weiten Teilen ein Sumpfgebiet, das von Schilf und Binsen dominiert wird und für seinen üblen Gestank und lauernde Flusstrolle berüchtigt ist. Etwa 20 Meilen westlich von Altdorf münden die verschlungenen Kanäle wieder in den Reik, der von dort aus weiter in Richtung des Fürstentums Carroburg fließt.

Das Tiefland wird von sechs großen Dämmen durchzogen, die bis zu dem fruchtbaren Ackerland führen, das die eigentliche Stadt Altdorf umgibt. Jeder dieser Dämme führt immer wieder über Steinbrücken, von denen einige von Zwergen gebaut wurden und noch aus den Zeiten Sigmars stammen. Auf diesen Straßen sind ständig Kutschen und die Wagen von Kaufleuten unterwegs, die von und zu der Hauptstadt fahren, weshalb sie stark von Straßenwächtern patrouilliert werden. Die Kanäle darunter sind sehr bei Schmugglern beliebt, die Altdorf umfahren wollen, um die dort sehr hohen Zollgebühren und Steuern zu vermeiden. Deshalb sind Flusswächter und Flussklingen auf diesen tückischen Gewässern ein häufiger Anblick; sie suchen dort nicht nur nach Kriminellen, sondern halten auch die größeren Sumpfmonster fern.

HOCHKONJUNKTUR FÜR PILZE

Ärzte, Apotheker und Gelehrte preisen gleichermaßen die Vielfalt seltener Pilze und ungewöhnlicher Pflanzen, die nur in den gefährlichen Fluchsümpfen rund um die Stadt Marienburg wachsen. Allerdings wurden in der Grootscher Marsch kürzlich verschiedene Stellen gefunden, an denen man an den Dämonen-Tandling, den Kreuzbovist und den Dodeschorer Vielporler findet, drei der am meisten geschätzten ödländischen Pilze. Da er hohe Profite wittert, hat Klaes Adaans, ein notorisch umtriebiger Kaufmann, der im Dorf Oberseert residiert, von dem aus man weit in die Marsch blicken kann, Pilzpflücker angeheuert, die tapfer genug sind, in die Sümpfe hinauszuziehen. Diese Bemühungen haben nicht nur hungrige Flusstrolle in die Region gelockt, sondern auch Goblins, die diese fangen wollen. Adaans schert sich wenig um solche Trivialitäten. Er erwähnt sie für gewöhnlich gar nicht, denn ihn interessiert einzig ein stetiger Nachschub an lukrativen Pilzen. Wer ein wackeres Herz und scharfe Augen hat, kann hier viel Geld machen ... oder als Füllung eines Trollmagens enden.

Die Reiker Marschen

Zwischen den Reiker Höhen und den Hohesesienen-Hügeln liegen an der Stelle, wo der Reik und der Teufel träge ineinanderfließen, die Reiker Marschen, ein tückisches Gebiet, in dem immer wieder unerfahrene Bootsleute im flachen Wasser auf Grund laufen. Zerfledderte Wimpel und verrostete Signale markieren die gefährlichsten Stellen, helfen aber meist nicht viel. Es gibt Flusslotsen, die Boote gegen eine Gebühr durch das Gebiet leiten. Die meisten kommen in den Städten Prieze und Babenborn am Reik an Bord, während sie in Buxkopf am Teufel deutlich seltener zu finden sind. Die Gegend ist dort am gefährlichsten, wo der Teufel auf fünf Meilen Länge in den Reik mündet. Die Einheimischen nennen diese Stelle auch „Leopolds Narretei“, nach jenem Imperator, der an dieser Stelle mehrfach vergeblich versuchte, das Flussbett unter dem rötlich gefärbten Wasser vertiefen zu lassen, um die Reise für Barken mit hohen Tiefgang einfacher zu machen. Kluge Barkenmeister vermeiden diese Stelle vollständig und zahlen lieber den Wegzoll am Grünberg-Kanal, als hier ihre Fracht und ihre Besatzung zu riskieren.

Die Uhland-Sümpfe

Die windgepeitschten und moosigen Uhland-Sümpfe liegen südlich der Grafschaft Westmark und werden vom Westerfluss durchschnitten, der die natürliche Grenze zwischen dem Ödland und dem Reikland bildet. Türme von aus dem Sumpf geholten Torf erheben sich neben den Dörfern und Weilern am Rande des Morasts, um nach dem Trocknen den Einheimischen als Brennstoff für den Winter zu dienen oder für den Verkauf reikaufwärts verschifft zu werden. In den südwestlichen Tiefen des Sumpfes erheben sich uralte, behauene Steine aus dem durchweichten Land, zu denen zu den Tagundnachtgleichen einheimische Anhänger Rhyas und noch älterer Götter pilgern, um sich zu versammeln. Eine Gruppe dieser Steine, genannt die Krähensteine, hat einen besonders üblen Ruf und der sie umgebende Sumpf ist dauerhaft geschwärzt. Die Einheimischen warnen davor, während des Geheimistages oder der Hexennacht auch nur in die Nähe dieser Steine zu kommen. Denn dort, so behaupten sie, versammeln sich dann Krähen in nahezu unmöglicher Zahl, während sich unaussprechliche Dinge aus dem Sumpf erheben, um Furcht und Schrecken unter die Lebenden zu tragen.

CHRONIK DES REIKLANDES

Hier eine Übersicht über die wichtigsten Ereignisse in der Geschichte des Reiklandes

ca. –500 i.K.

Der menschliche Stamm der Unberogen besiedelt das Land, auf dem heute Altdorf liegt. Es wird mehrfach von rivalisierenden Stämmen, Tiermenschen, Orks, Goblins und anderen üblen Kreaturen geplündert. Dennoch gewinnt die Stelle am Zusammenfluss von Reik und Talabec aufgrund ihrer Lage immer mehr Bedeutung und die Ansiedlung wächst durch Handel und Eroberungen. Gelehrte berichten, dass die befestigte Siedlung schon bald als „das reiche Dorf" bekannt ist, woraus Reichdorf und schließlich Reikdorf wird, während das umgebende Land als Reikland bekannt wird.

–30 i.K.

Ein zweischweifiger Komet zieht durch den Himmel und verkündet Björn, Häuptling der Unberogen, in Altdorf die Geburt Sigmars. Der Komet führt auch einen Heerzug wahnsinniger Orks zu Sigmars Geburtsort. Seine Mutter Griselda wird bei dem Angriff getötet, was später zu Sigmars lebenslangem Hass auf die Grünhäute führt.

–15 i.K.

Ein Handelszug aus Karaz-a-Karak gerät in einen Hinterhalt der Orks und diese nehmen König Kurgan Eisenbart gefangen. Sigmar rettet den König und erhält zum Dank den Namen *Dawonger*, Zwergenfreund, sowie des Königs wertvollsten Besitz, den magischen Kriegshammer *Ghal Maraz*.

–8 i.K.

Nach dem Tod seines Vaters wird Sigmar Häuptling der Unberogen.

–7 i.K.

Sigmar begreift, dass die Bedrohung durch die Grünhäute zu groß ist, um als Stamm allein gegen sie bestehen zu können. Er beginnt damit, alle menschlichen Stämme des Umlandes unter seiner Herrschaft zu vereinen.

–2 i.K.

Nach mehreren Jahren des Kampfes und der Diplomatie hat Sigmar zwölf Stämme der Menschen unter seiner Herrschaft zusammengebracht und ist mit vielen mehr verbündet.

–1 i.K.

Erste Schlacht am Nachtfeuerpass: Die größte Horde von Orks und Goblins, die die Welt je gesehen hat, wird von den Menschen und den Zwergen unter Großhäuptling Sigmar und König Kurgan vernichtend geschlagen, was die jahrhundertelangen Goblinkriege beendet.

0 i.K.

Sigmar wird zum Imperator der Häuptlinge der zwölf Stämme gekrönt und das Imperium ist geboren. Der zwergische Runenschmied Alaric Wirrkopf wird damit beauftragt, zwölf Runenklingen zu fertigen, eine für jeden der Stammeshäuptlinge, als Symbol ihres Amtes und als Dank für ihre Opfer während der Goblinkriege.

1 i.K.

Erster Krieg gegen das Chaos: Das neugegründete Imperium wird von den Heeren Morkars des Einigers, des Ewig Auserwählten des Chaos, angegriffen. Der Krieg ist verzweifelt, kurz und verheerend. Am Ende wird Morkar von Sigmar nach einer tagelangen Schlacht getötet, von der es heißt, sie habe die Erde gespalten und den Himmel zerrissen.

2 i.K.

Sigmar nennt die zwölf Stammeshäuptlinge seine „Fürsten", was moderne Gelehrte vom alten Unberogen-Wort „Furisto" ableiten, was „der Erste" bedeutet und als Anerkennung dafür zu verstehen ist, dass sie bei jedem Kampf, egal ob gegen die Grünhäute oder das Chaos, stets als erste Kampfgefährten an seine Seite traten.

7 i.K.

Sigmar tötet den Nekromanten Morath und erbeutet die Zauberkrone. Er erkennt deren böse Macht und verschließt sie unterhalb von Reikdorf.

11 i.K.

Schlacht von Drakenmoor: Der große Zauberer Constant Drachenfels führt eine Armee von Goblins und Dämonen gegen Sigmars neue Hauptstadt und erleidet die erste Niederlage seiner ewigen Existenz. Diese Demütigung sucht ihn noch lange heim, als er Jahrhunderte später wieder körperlich wird.

15 i.K.

Schlacht am Reik: Nagash, Herrscher des Untodes, sammelt eine wankende Horde lebloser Monster und versucht, die Zauberkrone von Sigmar zurückzuerhalten. Die Untoten überwältigen die Reikländer und ihre Zwergenverbündeten beinahe, doch nach langer Schlacht gelingt es Sigmar schließlich, Nagash niederzustrecken, woraufhin dessen untote Armee zu Staub zerfällt.

50 i.K.

Nach fünf Dekaden segensreicher Herrschaft verschwindet Sigmar. Um zu verhindern, dass sein Reich zerfällt, einigen sich die Stammesfürsten, einen der ihren zu seinem Nachfolger zu wählen und küren Siegerich von den Asobornen. So werden die Fürsten zu den Kurfürsten und jeder von ihnen schwört, dem gewählten Imperator ein treuer Gefährte und Beschützer zu sein.

51 i.K.

Imperator Siegerich I. stirbt bei einem Jagdunfall. Nach einem Monat voller Spannungen wird Fürst Hedrich von den Unberogen zu Imperator Hedrich I. gewählt, wodurch der Herrschersitz wieder an Reikdorf fällt.

69 i.K.

Johann Helstrum trifft in Reikdorf ein und verkündet, er habe heilige Visionen über Sigmar. Er beschwört, Sigmars Aufstieg in die Reihen der Götter gesehen zu haben. Die Liebe der Unberogen zu ihrem verlorenen Imperator ist noch immer so groß, dass sie Helstrum bereitwillig glauben.

73 i.K.

Johann Helstrum errichtet in Reikdorf einen Tempel des Sigmar. Die Geschichte nennt ihn später den ersten Großtheogonisten des Sigmarkultes und den ersten Menschen, der Sigmars Göttlichkeit erkannte.

ca. 100 i.K.

Imperator Hedrich I. erhält die zwölf Runenklingen, die 100 Jahre zuvor bei Alaric Wirrkopf in Auftrag gegeben worden waren. Jede dieser zwölf Waffen ist eine einzigartige Klinge von außergewöhnlicher Macht und sie werden an die Stammesfürsten übergeben. Mit der Zeit werden die Runenklingen zu den Amtssymbolen der Kurfürsten.

246 i.K.

In Reikdorf wird ein Hochtempel des Sigmar vollendet, der künftig als Zentrum seines sich im ganzen Imperium verbreitenden Kultes fungiert. Die schnelle Ausbreitung führt zu offenen Konflikten mit den Kulten Ulrics und Taals.

990 i.K.

Imperator Ludwig I., genannt Ludwig der Fette, gewährt dem Großtheogonisten eine Stimme bei der Wahl des nächsten Imperators. Die anderen Kurfürsten fordern die Rücknahme des Dekrets und die übrigen Kulte sind über diese offensichtlichen Begünstigung entrüstet, doch Ludwig scheint zu sehr mit den prachtvollen Banketten beschäftigt zu sein, die ihm der Kult des Sigmar in Reikdorf widmet, um sich damit zu befassen.

1000 i.K.

Ein Jahrtausend nach Sigmars Krönung, weiht der Kult des Sigmar in Reikdorf seine neue Kathedrale ein. Sie ist der größte Tempel im ganzen Imperium und festigt Sigmars Verehrung als Hauptkult des Reiklandes. Anlässlich der Einweihung benennt Imperator Ludwig I. die Stadt Reikdorf in Altdorf um, was deren Alter und Bedeutung für das ganze Imperium unterstreichen soll.

1053-1115 i.K.

Die Herrschaft von Boris Goldhorter: Imperator Boris I. erweist sich als außerordentlich unpopulär und korrupt. Seine Herrschaft geht mit absurd hohen Steuern, schwacher Führung und einer vollständigen Vernachlässigung des Militärs einher.

1106-1115 i.K.

Untergang der Fürsten von Drakenwald: Tiermenschen und andere bösartige Kreaturen schwärmen unter den verdrehten Wipfeln des Drakenwaldes aus und plündern Dörfer, Städte und Festungen in der ganzen Provinz. Als der letzte Erbe des Drakenwald-Thrones von einem gewaltigen Bestigor erschlagen wird, beschließt Imperator Boris I., die Runenklinge des Drakenwaldes in seinem Palast in Altdorf aufzubewahren. Offiziell verkündet er, die Waffe aufzubewahren, bis es einen rechtmäßigen Erben gibt, inoffiziell will er die magische Waffe jedoch für sich selbst.

1111-1115 i.K.

Die Schwarze Pest: Eine Seuche wütet im Reikland, tötet neun von zehn Menschen und lässt die Hälfte der Überlebenden geschwächt zurück. Skaven brechen aus ihrem Tiefenreich empor und greifen überall zugleich an. Als Imperator Boris I. im Jahre 1115 i.K. an der Seuche stirbt, gibt es inmitten der allgemeinen Anarchie keinen Nachfolger.

1115-1124 i.K.

Die Rattenkriege: Die Skaven beginnen damit, die verbliebene Bevölkerung des Imperiums systematisch zu versklaven. Der Widerstand sammelt sich hinter Kurfürst Mandred von Middenheim, der die Skaven mit der Hilfe elfischer Verbündeter aus dem Laurelorn-Wald unter die Erde zurücktreibt. Am Ende des Krieges wird der siegreiche Mandred von den Vertretern der drei überlebenden Kurfürsten-Blutlinien zum Imperator gewählt.

1152-1359 i.K.

Zeitalter der Kriege: Imperator Mandred II. wird 1152 i.K. von den Skaven ermordet. Die Kurfürsten können sich nicht auf einen Nachfolger einigen, da sie zu sehr von der Sorge getrieben sind, Rivalen könnten in ihre entvölkerten Provinzen einfallen. Es folgt ein zweihundertjähriges Interregnum. Während dieser Zeit führen die Fürsten des Reiklandes ihre Provinz unangefochten, während im übrigen Imperium Bürgerkrieg tobt.

1395-1547 i.K.

Die Zeit der zwei Imperatoren: Im verzweifelten Bemühen das Blutvergießen zu beenden, treffen sich die Kurfürsten in Altdorf und einigen sich schließlich mit einer Stimme Mehrheit auf einen neuen Imperator, Kurfürst Wilhelm von Stirland. Die Kurfürstin Ottilia von Talabecland ist darüber außer sich und behauptet, bei der Wahl sei Betrug im Spiel gewesen. Zurück in Talabheim erklärt sie sich ohne Abstimmung zur Imperatorin, wobei ihr Anspruch von den Kulten des Taal und des Ulric unterstützt wird. Dann erklärt sie den Kult des Sigmar in Talabecland für vogelfrei, ein Dekret das beinahe tausend Jahre lang Bestand haben wird. Der Bürgerkrieg eskaliert.

1421 i.K.

In Altdorfs natürlichem Hafen, dem Reikshafen, wird der Schiffsbau intensiviert. Schon bald sind hochwertige Schiffe aus dem Reikland auf allen Flüssen und Kanälen präsent.

1489 i.K.

Der Fürst des Reiklandes gründet formell eine Marine, denn ihn beunruhigt der wachsende Einfluss der Schiffe, die von Talabheim, Carroburg, Nuln und Marienburg aus segeln. Um diese Konkurrenz zu behindern, werden bei Altdorf zahlreiche flache Brücken über den Reik und den Talabec gebaut, um größere Schiffe zu blockieren und den Handel zu kontrollieren.

1547-1979 i.K.

Die Zeit der drei Imperatoren: Nachdem die Sigmariten einen Mordanschlag vermasseln, als die Kurfürsten sich weigern, ihre Wahl des nächsten Imperators zu unterstützen, erklärt der Kurfürst des Middenlandes, dass die Wahlen zu einer korrupten Scheinveranstaltung verkommen seien, und er selbst der einzig wahre Imperator sei. Er erhält Unterstützung vom Kult des Ulric, der kurz zuvor mit den Imperatoren des Talabeclandes gebrochen hat. Das Imperium hat nun drei Imperatoren: Den gewählten Imperator, den der Kult des Sigmar unterstützt, den Ottilianischen Imperator, den der Kult des Taal unterstützt, und den Wolfsimperatoren, den der Kult des Ulric unterstützt. Der Bürgerkrieg intensiviert sich.

ca. 1450-1550 i.K.

Ritter kehren reich von den Kreuzzügen gegen Arabia zurück und gründen neue Orden und Ordenshäuser im ganzen Reikland. Sie errichten zudem den ersten Tempel der Myrmidia in Altdorf, ein schlichtes Gebäude, das der frisch gegründete Sonnenorden finanziert.

1681 i.K.

Die Nacht der Rastlosen Toten: In den Morrsgärten regen sich die Toten. Leichen erheben sich, Knochen klappern und die Toten durchstreifen das Land und sähen Angst und Verzweiflung. Ganze Dörfer und Städte werden überrannt, ehe das Morgengrauen endlich Erlösung bringt und der rasende Hunger der Toten endet.

1707-1712 i.K.

Waaagh Gorbad und die Erste Belagerung von Altdorf: Der Ork-Waaaghboss Gorbad Eisenfaust nutzt die Schwäche des blutig zerstrittenen Imperiums und führt eine wahre Flut von Grünhäuten in das Reich. Er zerstört die Provinz Solland, brandschatzt Nuln und weite Teile Whisenlands und fällt schließlich in das Reikland ein, wo er fast ein Drittel aller Siedlungen zerstört, ehe sich seine Flut an den Mauern Altdorfs bricht, wobei jedoch der Fürst des Reiklandes und Gewählte Imperator Sigismund IV. getötet wird.

1940 i.K.

Das Vergiftete Festmahl: Der große Zauberer Constant Drachenfels vollbringt eine der berüchtigtsten Intrigen aller Zeiten, als er den Gewählten Imperator Carolus II. mit seinem ganzen Hofstaat, samt der Familien, zu einer gewaltigen Feier auf sein Schloss einlädt. Drachenfels vergiftet seine Gäste und paralysiert sie. Dann lässt er sie vor dem üppig und prachtvoll angerichteten Bankett sitzend verhungern. Dies löscht einige bedeutende Adelslinien des Reiklandes aus und destabilisiert die ganze Provinz und die Macht der Gewählten Imperatoren als solche.

1979-2303 i.K.

Das Dunkle Zeitalter: Kurfürstin Magritta von Westerland wird zur Imperatorin gewählt, doch der Kult des Sigmar weigert sich, sie zu krönen, genau wie irgendeinen anderen Kurfürsten, wodurch die Gewählten Imperatoren ohne Nachfolger dastehen. Das ganze Kurfürstensystem bricht zusammen und schon bald kämpfen die meisten Provinzen nur noch für sich selbst. Kleine Kriegsherren reißen Titel an sich und erklären sich zu Grafen, Herzögen, Fürsten oder gleich Königen und das frühere Imperium versinkt in Angst und Entsetzen.

2010-2146 i.K.

Die Vampirkriege: Das Imperium ist in tausende rivalisierender Fraktionen zerfallen und die Vampirfürsten Sylvanias erheben sich, um das Durcheinander auszunutzen. Die Folge sind insgesamt drei große Kriege, in denen unterschiedliche Vampirfürsten versuchen, das zersplitterte Imperium zu unterjochen. Jedes Mal werden die Vampire durch eine Mischung aus unwahrscheinlichen Allianzen, waghalsigen Risiken und klugen Strategien zurückgeschlagen.

2051 i.K.

Zweite Belagerung von Altdorf: Der Vampirfürst Vlad von Carstein wird getötet. Seine Gattin Isabella begeht Selbstmord, unfähig, ohne ihn weiterzuleben. Ihre Armeen zerfallen daraufhin in verfehdete Fraktionen, was den Ersten Vampirkrieg beendet.

2100 i.K.

Nachdem die Schlacht der Vier Heere ohne Entscheidung, dafür aber mit zahlreichen Mordversuchen durch Verbündete endete, die scheinbar auf der Seite des Imperiums standen, wird entschieden, dass es endlich an der Zeit ist, einen gemeinsamen Wahlversuch zu unternehmen und sich zu vereinen. Kurfürst Helmut ist der erfolgversprechendste Kandidat, bis herauskommt, dass er in Wahrheit ein Zombie unter der Kontrolle von Konrad von Carstein ist, eben jenes Vampirfürsten, den sie alle gemeinsam zu besiegen versuchten. Alle Versuche einer neuen Wahl werden verworfen.

2135 i.K.

Dritte Belagerung von Altdorf: Der Vampirfürst Mannfred von Carstein beginnt einen überraschenden Winterfeldzug auf die Hauptstadt des Reiklandes, das sich gerade von einem Sommer voller Unruhen in der Bevölkerung erholt. Er wird zurückgeschlagen, als der Großtheogonist des Sigmar einen verbotenen Zauber wirkt, der die Nekromantie des Vampirs bannt.

2203 i.K.

Über Schloss Drachenfels öffnet sich ein Riss in das Reich des Chaos, was zur Vernichtung beinahe jeder lebenden Seele in Bögenhafen und Übersreik führt. Nach über einer Woche des Schreckens schließt sich der Riss mysteriöserweise.

2302-2304 i.K.

Der Große Krieg gegen das Chaos: Asavar Kul, Ewig Auserwählter des Chaos, führt eine Horde von unvorstellbarer Größe nach Kislev und vernichtet alles in seinem Weg. Daraufhin erklärt ein junger Adeliger aus Nuln, dass ihn Sigmar erwählt habe, und vereint die zersplitterten Fraktionen des Imperiums zu einer mächtigen Armee, um Kislev zu befreien. Am Ende besiegt er Asavar Kul vor den Toren Kislevs an der Seite kislevitischer, zwergischer und elfischer Verbündeter.

2304-2369 i.K.

Herrschaft von Magnus dem Frommen: Magnus von Bildhofen wird zum Imperator gewählt. Magnus I. ist der erste gewählte Imperator seit fast tausend Jahren, der allen Provinzen von Sigmars Reich vorsteht. Er nutzt die Popularität, die ihm sein Sieg im Großen Krieg gegen das Chaos einbrachte, zu umfassenden Reformen und beendet die Korruption, die das Imperium zuvor fast in die Knie gezwungen hatte, erlässt neue Gesetze, die die Macht des Adels, der Kulte, Gilden und vieler mehr beschränken. Er ordnet auch die Gründung vieler neuer Institutionen an, darunter der Staatstruppen der Provinzen, der Imperialen Marine und kontroverser Weise auch der Akademien der Magischen Orden in Altdorf, was zum ersten Mal in der Geschichte Magie im Imperium legalisiert.

2308-2310 i.K.

Der Dritte Parravon-Krieg: Das bretonische Herzogtum Parravon fällt über den Pass der Grauen Dame im Reikland ein. Die Bretonen behaupten, dass diese militärische Eskalation bei Übersreik durch die Aufstellung der Staatstruppen nötig geworden sei,

durch die uralte Verträge gebrochen worden seien. Sie werden rasch zurückgeschlagen und im folgenden Jahr wird Parravon belagert. Nachdem man ein gutes Jahr damit verbracht hat, rings um Parravons enorm hohe Mauern Scharmützel auszufechten und sich Beleidigungen zuzubrüllen, verhandelt der König von Bretonia im Namen Parravons mit Imperator Magnus I., was den Krieg beendet.

2402-2405 i.K.

Der Vierte Parravon-Krieg: Das bretonische Herzogtum Parravon fällt erneut über den Pass der Grauen Dame im Reikland ein. Übersreik wird während dieses Krieges gleich zweimal belagert, hält aber stand. Am Ende wird der Frieden durch das Eingreifen von Imperator Dieter IV. erreicht, der zustimmt, den Parravonern eine enorme Summe Geld dafür zu zahlen, dass sie sich zurückziehen, was ihm bei Hofe viel Kritik einbringt.

2415 i.K.

Die Nacht der tausend arkanen Duelle: Zwischen den acht Magischen Orden bricht in Altdorf Krieg aus, der ganze Viertel der Stadt verwüstet und zum Tod von sechs der acht Patriarchen führt. Der Kult des Sigmar nimmt massiven Einfluss auf den Prinzen von Altdorf und Imperator Dieter IV. und verlangt die Schließung der Akademien. Diese erfolgt, was zur Hinrichtung vieler Magister führt und die Nutzung der Magie im Imperium effektiv beendet. Viele der überlebenden Magister fliehen aus den Akademien, um nie mehr zurückzukehren.

2420-2424 i.K.

Waaagh Grom: Der Goblin-Waaaghboss Grom der Fettsack führt eine enorme Horde von Grünhäuten durch das Imperium und brandschatzt viele Städte und Dörfer des Reiklandes, ehe er schließlich unbesiegt gen Westen zieht, um dort in See zu stechen. Das Fehlen der Magister aus den noch immer geschlossenen Akademien der Orden wird weithin als Ursache für die wiederholten Niederlagen der reikländischen Armeen ausgemacht.

2429 i.K.

Westerland erkauft sich bei Imperator Dieter IV. seine Unabhängigkeit und gründet sich selbst als das Ödland neu, mit Marienburg als seiner Hauptstadt. Die Kurfürsten berufen sich daraufhin auf Gesetze gegen die Korruption, die Imperator Magnus der Fromme fast hundert Jahre zuvor erlassen hat, und setzen Dieter in Folge dieses Skandals ab. Er wird durch den Großfürsten Wilhelm aus dem Hause Holswig-Schliestein zu Reikland ersetzt, der den Thron als Imperator Wilhelm III. besteigt und der die imperiale Dynastie begann, die noch heute regiert.

Die Schlacht in der Grootscher Marsch: Imperator Wilhelm III. beugt sich dem Druck der übrigen Kurfürsten und reagiert auf die Abspaltung des Ödlandes, indem er die Staatstruppen versammelt, um Marienburg zurückzuerobern. Im späten Herbst treffen die Heere in der Grootscher Marsch aufeinander, direkt vor den Toren von Siert, und das Imperium wird von der fortschrittlichen Flotte Marienburgs, gut ausgebildeten Söldnern und Milizionären und der Magie der Hochelfen-Verbündeten des Ödlandes zurückgeschlagen. Widerwillig bestätigt Wilhelm die Unabhängigkeit

des Ödlandes mündlich, weigert sich aber, diese mit einem Vertrag zu ratifizieren. Marienburg akzeptiert dies und zieht seine neue Grenze bei Siert.

2430 i.K.

Verärgert über die Unfähigkeit der Staatstruppen, der Magie der Elfen und den marienburger Schiffen etwas entgegenzusetzen, setzt Imperator Wilhelm III. die Rechte der Magischen Orden wieder in Kraft, nachdem deren Akademien 15 Jahre lang geschlossen waren, und investiert hohe Summen in den Schiffsbau bei Reikshafen.

2431 i.K.

Das Große Feuer von Altdorf: Der gerade erst wieder legalisierte Feuerorden setzt bei einem Unfall Teile von Altdorf in Brand, als ein Zauber fehlschlägt, wodurch viele Gebäude niederbrennen. Viele bedrängen Imperator Wilhelm III., die Orden erneut zu verbieten, doch er entscheidet sich, die Akademien offen zu lassen, wenn auch unter stärkerer Aufsicht des Kultes des Sigmar.

2453 i.K.

Vierte Belagerung von Altdorf: Der Todesfürst Arkhan der Schwarze fällt im Reikland ein und marschiert mit einer scheinbar endlosen Horde wankender Leichen gen Altdorf. Als die Belagerung beginnt, dringt Arkhan ungesehen in die Kathedrale des Sigmar ein und stiehlt das dort verborgene Liber Mortis. Minuten nach seiner Flucht bricht seine ganze Armee in sich zusammen, was tausende verwesender Leichen vor den Mauern zurücklässt und Soldaten, die gleichermaßen verwirrt und erleichtert sind.

2480 i.K.

Auf Schloss Drachenfels wird Constant von Drachenfels von Kronprinz Oswald von Königswald zu Ostland erschlagen.

2483 i.K.

Imperator Luitpold III. unterzeichnet einen Vertrag mit dem Ödland, das die Passage von Schiffen der Imperialen Marine durch die Hafenstadt Marienburg gestattet. Zum ersten Mal seit der Abspaltung segeln Kriegsschiffe aus dem Reikland wieder aufs offene Meer hinaus, auch wenn der Wegzoll dafür absurd hoch ist.

2502 i.K.

Imperator Luitpold III. stirbt im Schlaf. Nach einer knappen Abstimmung wird Luitpolds Sohn als sein Nachfolger gewählt und in der Kathedrale des Sigmar als Imperator Karl-Franz I. gekrönt.

2505 i.K.

Mit imperialer Erlaubnis versucht der Stückeschreiber Detlef Sierck auf Schloss Drachenfels ein Bühnenstück für Imperator Karl-Franz I. und den versammelten Adel uraufzuführen. Die Vorstellung geht katastrophal schief.

2508 i.K.

Malathrax der Mächtige, ein enormer Höllenfeuerdrache, terrorisiert das Vorbergland, verheert Dörfer und raubt Weidetiere, ehe er gen Norden über die Hagerberge vertrieben werden kann. Nach mehreren Monaten der Jagd und der Auslöschung des vollständigen Ritterordens des Ebenholzschwertes wird der Drache vom Imperialen Jagdmarschall Markus Wulfhart getötet, der drei Pfeile in seinem Herzen versenkt.

POLITIK

Das Reikland versteht sich selbst als progressives, zivilisiertes Land, das sich über die rückwärtsgewandte Barbarei der anderen Provinzen erhebt. Es wird von einem Kurfürsten regiert, der den Titel Großfürst des Reiklandes trägt. Die Vorsilbe „Groß“ wurde einst eingeführt, um dem Umstand Rechnung zu tragen, dass der Fürst des Reiklandes auch einer der Kurfürsten ist. Die Domäne des Großfürsten unterteilt sich in einer Vielzahl von Lehen, die unter der Hoheit ihrer Lehensnehmern stehen, egal ob diese Herzöge, Grafen, Markgrafen, Hohepriester, Äbte oder andere Herrscher sind. Diese Lehen, deren Herren dem Großfürsten zum Treueschwur verpflichtet sind, werden zusammenfassend „Ländereien des Reiklandes“ genannt. Meist werden sie schon seit ungezählten Generationen von den gleichen Familien oder Institutionen beherrscht, was diesen großen Einfluss verschafft. Die Dekrete des Großfürsten werden vom Reikstag ratifiziert, einer Versammlung der Herren der Ländereien des Reiklandes. Allerdings sind seit den Reformen von Magnus dem Frommen vor zwei Jahrhunderten mehrere Rechte einzig der reikländischen Krone vorbehalten, darunter: Das Recht, die Staatstruppen des Reiklandes zusammenzurufen und zu befehligen, das Verhängen von Notsteuern in Krisenzeiten, das Recht, neue Münzen ausgeben zu lassen und das Recht, das Gericht des Hofmarschalls einzuberufen, sollten Vorwürfe gegen einen mächtigen Adeligen laut werden.

Rat des Reiklandes

Das Tagesgeschäft bezüglich der Verwaltung der Provinz wird vom Rat des Reiklandes erledigt, der aus zehn „ehrenwerten Räten“ besteht. Der Rat trifft sich wöchentlich in der Wilhelmskammer der Volkshalle zu Altdorf, um dort die wichtigsten Dinge zu diskutieren. Es kommt nur selten vor, dass mehr als sechs der Räte gleichzeitig teilnehmen, und so gut wie nie, dass der Großfürst anwesend ist.

Die ehrenwerten Räte des Reiklandes

Die zehn ehrenwerten Räte werden vom Großfürsten ernannt. Die meisten Gemeinen können nicht einmal hoffen, einer dieser mächtigen Persönlichkeiten zu begegnen, doch ihre Agenten und Repräsentanten lassen sich nahezu überall finden.

Der ehrenwerte Oberthronrat

Als engster Berater des Großfürsten führt der ehrenwerte Oberthronrat den Rat des Reiklandes in Vertretung des Kurfürsten.

Der gegenwärtige Oberthronrat ist der stoische Graf Archibald von Lielhalle, der diese einflussreiche Position erhielt, nachdem er äußerst schwer verwundet wurde, als er das Leben von Imperator Luitpold III. vor der Klinge eines Assassinen rettete. Seine noch immer schmerzenden Verletzungen zwingen ihn, einen Dampfrollstuhl zu benutzen, der einem Thron mit Rädern gleicht, doch nur die Unklugen äußern laut, dass dies nicht einer gewissen Ironie entbehrt.

Der ehrenwerte Hofmarschall

Der Hofmarschall ist der einzige Mann, dem es von Gesetzes wegen gestattet ist, über Verbrechen zu Gericht zu sitzen, die vom Lehnsnehmer eines der Ländereien des Reiklandes begangen wurden. Das Gericht des Hofmarschalls wird selten einberufen – die meisten Hochadeligen sind schlicht zu mächtig, als dass es auch nur zu Anklagen kommen würde – weshalb der Posten eher zeremoniell ist. Dennoch ist der Hofmarschall nach verbreiteter Ansicht der höchststehende der Räte, denn er vertritt den Großfürsten, wenn dieser nicht willens oder in der Lage ist, der Ratsversammlung beizuwohnen.

Der gegenwärtige ehrenwerte Hofmarschall ist Erzherzog Adelbert von Bögenberg, ein ruhiger Mann ohne große Erfahrung in rechtlichen Dingen, der jedoch über eine enorm gute Menschenkenntnis verfügt. Da der Großteil der Zeit des Großfürsten von den Belangen des Imperiums in Anspruch genommen wird, ist der Hofmarschall de facto der Herrscher des Reiklandes, sehr zum Verdruss des Oberthronrates.

Der ehrenwerte Schatzkanzler

Der Schatzkanzler ist für die Finanzen des Reiklandes und für dessen Einnahmen verantwortlich. Dieser Posten ist von außerordentlicher Wichtigkeit und wird daher stets jemandem anvertraut, der der Krone nahesteht und ihr uneingeschränktes Vertrauen besitzt.

Die gegenwärtige Schatzkanzlerin ist die schon ältere, aber als Genie bekannte Gräfin Elena von Midwald, eine sehr gute Freundin des vorherigen Großfürsten, die für ihre offen bekannte Vorliebe für edle Weine und edle Männer bekannt ist.

Der ehrenwerte Oberhofkonsul

Der Oberhofkonsul ist für die Außenpolitik des Reiklandes zuständig und sitzt auch der Schwarzen Kammer von Altdorf vor, den berüchtigten Spionen des Reiklandes.

Graf Liebmund von Holzkrug, der gegenwärtige Oberhofkonsul, ist ein leidenschaftlicher und äußerst zielstrebiger Mann, dessen Familie in Altdorf in historischer Rivalität zum Haus von Holswig-Schliestein steht. Er ist für sein nachtragendes Wesen, seine rücksichtslose Politik und seine Liebe für die Jagd nach seltener und exotischer Beute bekannt.

Der ehrenwerte Oberhofrichter

Der Oberhofrichter ist die oberste Instanz bezüglich der Gesetze des Reiklandes, die in Vielem von denen des Imperiums abweichen.

Die gegenwärtige Oberhofrichterin ist in Personalunion Oberste Gesetzrätin des Imperiums: Lektorin Agatha von Böhrn vom Kult der Verena. Sie ist in allen rechtlichen Bereichen außerordentlich bewandert und wird weithin als eine der klügsten Personen des Reiches gerühmt, besonders von jenen, die sie bestochen haben.

Der ehrenwerte Siegelbewahrer

Im Reikland ist der Siegelbewahrer traditionell ein spiritueller Ratgeber der Krone, der der Privatkanzlei des Großfürsten vorsteht und derzeit auch das Silbersiegel des Imperators hütet.

Derzeitige Siegelbewahrerin ist Hohepriesterin Halma Habermann vom Kult des Sigmar, eine robuste Frau mit fahler Gesichtsfarbe, rosigen Wangen und kräftigen Gliedern. Sie ist zwar eigentlich charmant und zugänglich, jedoch auch eine vehemente Gegnerin der Magischen Orden, was laut einiger Gerüchte an den Schrecken liegt, deren Zeugin sie während ihrer Zeit beim Orden des Silberhammers wurde.

Der ehrenwerte Oberkammerherr

Der Oberkammerherr beaufsichtigt den Palast von Altdorf und die zugehörige Volkshalle. Die Position gilt als eine der einflussreichsten im Reikland, da fast alle politischen Entscheidungen im Einflussbereich des Oberkammerherren getroffen werden.

Die gegenwärtige Oberkammerherrin ist die hagere Herzogin Else von Skaag, eine geduldige Verhandlerin und meisterliche Planerin, die Imperator Karl-Franz I. öffentlich in allem unterstützt. Von Elses Ehemann, dem Herzog Alardus von Skaag, sagt man, er sei äußerst frustriert, dass seine Gattin in Altdorf residiert, statt bei ihm in Skaagerdorf zu sein. Sie hingegen scheint dieses Arrangement sehr zu genießen, denn man sagt, dass sie sich nahezu allabendlich mit ihren Leibwächtern in der Stadt herumtreibt.

Der ehrenwerte Reiksmarschall

Der Reiksmarschall ist für die Armeen des Reiklandes verantwortlich und stellt sicher, dass jedes der Regimenter der Staatstruppen auf Mannstärke gehalten und finanziert wird, damit es bereit ist, wenn die Krone es ruft.

Der amtierende Reiksmarschall ist der Veteran und General Herzog Kurt Helborg, ein enger Freund und Tutor des gegenwärtigen Großfürsten Imperator Karl-Franz I. Er ist in Personalunion auch der Reichsmarschall des Imperiums und man sagt, er sei der beste Schwertkämpfer im Reich. Helborgs Amt sorgt dafür, dass er viel unterwegs ist und nur selten die Zeit findet, seinen Sitz im Rat einzunehmen, ein Umstand, der seinen natürlichen Neigungen sehr entgegenkommt.

Der ehrenwerte Oberhofmeister

Der Oberhofmeister ist im Reikland die höchste Autorität in Sachen Genealogie und Heraldik.

Die gegenwärtige Oberhofmeisterin ist Gräfin Matrella von Achern, eine Frau, die keinerlei Interesse an Genealogie besitzt, wohl aber einen enormen Appetit bezüglich politischer Intrigen. Sie hat das Maximum aus ihrer eher protokollarischen Funktion gemacht, indem sie im Namen des Großfürsten mehreren privaten Komitees vorsitzt. Es fällt schwer, ihre üppige und eher mütterliche Erscheinung mit dem Ruf in Einklang zu bringen, den sie in Adelskreisen genießt, wo man sie als eine der ruchlosesten Frauen des Reiklandes kennt.

Der ehrenwerte Reiksadmiral

Der Reiksadmiral ist für die Admiralität des Reik zuständig und damit für die gesamte Flotte des Reiklandes.

Der gegenwärtige Reiksadmiral ist der ehrenwerte Hochadmiral Adalmann von Hopfberg. Der Hochadmiral, der inzwischen reichlich senil ist, bezog schon vor fünfzehn Jahren Quartier im Großen Hospiz zu Frederheim und die Admiralität führt die Flotte seither ohne seinen Einfluss – oder seine Einmischungen.

Der Reikstag

Der Reikstag, der im Holzkrug-Saal der Volkshalle zu Altdorf tagt, ist dafür zuständig, die Dekrete des Großfürsten des Reiklandes zu überprüfen und entweder zu ratifizieren oder sie mit Nachbesserungs-Empfehlungen an die Krone zurückzusenden.

Die meisten Adeligen, die Gütern des Reiklandes vorstehen, haben nicht die Zeit, dem Reikstag selbst beizuwohnen, und schicken stattdessen ihre Lieblingskinder, Geliebten, Verwandten oder Untergebenen, wobei bei Dekreten mit echter Bedeutung durchaus besorgte Adelige aus dem ganzen Reikland anreisen, um dem Reikstag persönlich beizuwohnen. Angesichts der vielen Agenten, die der Großfürst einsetzt, um Einfluss auf den Reikstag zu nehmen, sind die Abstimmungen aber nur selten mehr als eine Formalität.

Die Ländereien des Reiklandes

Die Ländereien des Reiklandes werden von den Vasallen des Großfürsten des Reiklandes beherrscht. Diese Adeligen können mit ihnen verfahren, wie sie wollen, und es ihrerseits nach Gutdünken als Lehensgeber aufteilen und es Familie und Freunden zur Verwaltung überlassen, wobei die damit häufig einhergehende Vergabe von Titeln und Wappen jedoch der Zustimmung des Großfürsten und des Reikstages bedarf.

Alle Ländereien haben eine ganze Reihe legaler und militärischer Verpflichtungen gegenüber der Krone und müssen mindestens ein Regiment für die Staatstruppen des Reiklandes ausheben und unterhalten, wobei dieses in Friedenszeiten meist als Stadtwächter, Straßenwache oder Garnison dient. Die meisten Ländereien des Reiklandes sind feudal strukturiert und bestehen aus kleineren, von Vasallen geführten Lehen, von denen viele Wappen und Titel führen, die schon seit Jahrhunderten existieren.

BEISPIELHAFTE LÄNDEREI DES REIKLANDES

Die Baronie von Böhrn ist eine Länderei des Reiklandes, die im Vorbergland liegt und seit über vier Jahrhunderten von Haus von Böhrn regiert wird. Baroness Agetta von Böhrn hält in der Stadt Siedeln Hof und verfügt derzeit über sechs Vasallen, drei mit Adelstitel – Baron von Markham zu Siebbach, Freifrau von Osterhild zu Kaltenwald und Baron von Balzer zu Ettlindal – und drei ohne, die von Baroness Agetta persönlich eingesetzt wurden – Meier Fabian zu Ortel, Meier Luethold zu Koff und Kastellan Fronika zu Neumarkt. Ihre drei adeligen Vasallen haben ihrerseits insgesamt sieben eigene Vasallen.

Die Baroness nimmt nicht am Reikstag zu Altdorf teil, sondern überlässt es ihrer einflussreichen jüngeren Schwester, Lektorin Agatha von Böhrn, sie dort zu vertreten. Agatha residiert in Altdorf und wurde nicht nur als Oberhofrichterin in den Rat des Reiklandes erhoben, sondern fungiert auch als Oberste Gesetzrätin des Imperiums und kommt auch weiterhin ihren Pflichten als Lektorin des Kultes der Verena nach.

ANSIEDLUNGEN

Das Reikland rühmt sich, die am dichtesten besiedelte und zivilisierteste Provinz des Imperiums zu sein. Dennoch sind weite Landstriche noch immer wild, von Wald bedeckt und noch nicht von Menschenhand berührt. Diese Waldlande mögen relativ sicher sein, wenn man sie mit den überaus gefährlichen tiefen Wäldern in anderen Teilen des Imperiums vergleicht, doch in den dunkleren Winkeln des Reikwaldes hausen dennoch alle Arten schrecklicher Kreaturen.

So liegt die Mehrzahl der Siedlungen des Reiklandes selbst nach zweitausendfünfhundert Jahren der Expansion noch immer am Reik und seinen Nebenflüssen und ist besser über die Flüsse als über Straßen zu erreichen. Einzig im Süden, im Vorbergland, der Kornkammer des Reiklandes, breiten sich die Siedlungen frei aus und sind durch gut ausgebaute und gesicherte Straßen und künstlich angelegte Kanäle verbunden.

Altdorf und die zahllosen Städte

Man sagt, dass alle Straßen und Flüsse nach Altdorf führen, in die größte und reichste Stadt des Imperiums, doch es gibt auch abseits der hohen Mauern und Türme der Hauptstadt viele interessante Orte im Reikland, von denen die meisten Zentren des Handels und des Handwerks sind. Eine wachsende Zahl dieser prosperierenden Ortschaften hat den Status einer „Freistadt“ erlangt, was bedeutet, dass sie sich selbst verwalten, meist geführt von einem Bürgermeister-Rat, mit wenig oder gar keinem Einfluss der örtlichen Adelshäuser.

Altdorf

Imperator Karl-Franz I. hält in Altdorf Hof, der Hauptstadt des Reiklandes und des ganzen Imperiums. Die Metropole erhebt sich stolz über dem Zusammenfluss des mächtigen Reik und des Talabec und ist Ausgang und Ziel vieler Haupthandelsrouten, was sie zur fraglos reichsten Stadt des Imperiums gemacht hat. Dies stellt sicher, dass sie stetig weiterwächst und sich erneuert, denn mit jedem Tag kommen neue Menschen mit staunenden Augen und großen Träumen in die Stadt, und die Bürgermeister lassen in jeder Woche mehr neue Brücken, Gebäude und architektonische Meisterwerke errichten, als andere Städte im ganzen Jahr.

Das Altdorf der Gegenwart ist eine Stadt der dampfbetriebenen Hebebrücken, der zusammengewürfelten Inseln, der enorm hohen Häuser und schier endlosen Massen von Menschen. Man schafft es kaum durch die verstopften Straßen, ohne vollkommen Fremde deutlich näher kennenzulernen, als man es sich gewünscht hätte. Daher zieht Altdorf Händler und Diplomaten von überall aus der bekannten Welt an und ist dadurch überraschend kosmopolitisch. Nicht nur, dass Leute aller Klassen, Völker, Glaubensrichtungen und Herkünfte Schulter an Schulter durch die Straßen drängen, selbst Zauberer sind hier ein gewohnter Anblick und man begegnet ihnen nur selten mit mehr Feindseligkeit als einem leise gemurmelten Schutzgebet.

Für Außenstehende ist es häufig überraschend, dass es nahe dem Reikshafen, Altdorfs Tiefwasserhafen und Werft, ein großes Elfenviertel gibt, das vor über einhundert Jahren von elfischen Kaufleuten gegründet wurde, die über Marienburg reikaufwärts Handel betreiben. Die alte Allianz zwischen dem Imperium und den Zwergen, die schon seit Sigmars Zeiten besteht, stellt zudem sicher, dass auch viele Zwergenklane in Altdorf residieren, meist in eng verknüpften Gemeinschaften, von denen einige seit vielen Generation die Steinmetzarbeiten in der Stadt übernehmen, wobei es ihr stures Naturell jedoch nicht zulässt, Altdorf ihre Heimat zu nennen. Es gibt auch eine große Halblingpopulation, die zu weiten Teilen davon lebt, für das feinere Bier und die besseren Speisen in den Gasthäusern Altdorfs zuständig zu sein. So manches Halbling-Gasthaus wird dabei von einem der in Altdorf überraschend zahlreichen Oger bewacht. Es gibt auch noch deutlich seltsamere Kreaturen in der Stadt, wobei man die fantastischsten Wesen in der Imperialen Menagerie findet, die unzählige Monster und Tiere beherbergt, bis hin zur Abscheulichkeit von Stirland und dem Drakenwald-Gibberbiest, die allesamt in Käfigen gehalten und zum allgemeinen Amüsement ausgestellt werden.

Diese gewaltige und vielfältige Bevölkerung stellt auch sicher, dass einer anderen Sache, für die Altdorf bekannt ist, auch weiterhin kein Mangel herrschen wird: dem berüchtigten Gestank, wegen dem manche die Stadt auch die „stinkende Schönheit“ nennen. Während der heißen Sommermonate wird der vom Altdorfer Tiefland in die Stadt ziehende Geruch so stark, dass die reichsten Bewohner der Stadt hinaus auf ihre Landsitze fliehen oder sich ganz an solch sonnenverwöhnte Orte wie Grehnstadt im südlichen Averland zurückziehen.

Der allgegenwärtige Gestank trägt nur wenig dazu bei, die Spannungen zu mildern, die es in der Bevölkerung gibt. Diese ist geradezu dafür berüchtigt, sich immer wieder lautstark Gehör zu verschaffen und aus dem Nichts Unruhen vom Zaun zu brechen, besonders dann, wenn es um neue Steuern geht. Selbst scheinbar triviale Entscheidungen der Bürgermeister können ihren Zorn erregen und der Umstand, dass viele ihrer Proteste völlig legitim sind, ändert nichts daran, dass die Krone dazu neigt, mutmaßliche Aufrührer mit Gewalt von den Straßen zu treiben.

Altdorf ist auch ein bekanntes Zentrum der Gelehrsamkeit. Die Söhne und Töchter der wohlhabenden Familien schreiben sich gern an der Universität von Altdorf ein, wenn auch nur selten mit hohen akademischen Ansprüchen. Jene mit echtem Potenzial, aber ohne finanzielle Mittel, die diesem gerecht werden würden, finden ihren Weg häufig in den Hochtempel der Verena, der Göttin der Gelehrsamkeit. Hier gibt es immer Platz für jene, die mit großem Intellekt gesegnet wurden. Die von dem tileanischen Genie Leonardo da Miragliano gegründete Technicus-Akademie liegt ebenfalls innerhalb der Mauern Altdorfs. Hier forschen einige der mutigsten und verrücktesten Erfinder des Imperiums an neuen Methoden, den Feinden der Menschheit einen feurigen Tod zu bringen. Dabei überrascht es vermutlich wenig, dass die Schule seit ihrer Gründung mehr als ein Dutzend Mal neu errichtet werden musste.

Die wohl bedeutendsten akademischen Einrichtungen in Altdorf sind jedoch die mysteriösen Akademien der Magischen Orden. Die wurden vor über 200 Jahren auf Befehl von Imperator Magnus dem Frommen gegründet und beruhen auf den Prinzipien und Vorschriften, die die Menschen von dem elfischen Lehrmeister Teclis erhielten. Es ist der Auftrag der Akademien, magisch begabte Bürger zur Verteidigung des Imperiums in der Nutzung ihrer gefährlichen Talente zu unterweisen. Es gibt Gerüchte, dass eine Zusammenballung von so viel magischer Energie und so vielen Zauberern gewiss die Realität verzerrende Einflüsse hat. Tatsächlich scheinen einige Straßen der Hauptstadt in bizarrer Weise verdreht zu sein, und von einigen der magischen Akademien heißt es, dass sie vor den Augen aller verborgen seien, die nicht mit dem als Hexenblick bezeichneten Zweiten Gesicht gesegnet oder verflucht sind, wobei die meisten dies als Unsinn abtun.

Gleichsam als Kontrast zu den Akademien der Magischen Orden und als Bollwerk gegen Hexerei und abtrünnige Magister ist Altdorf auch das schlagende Herz des Kultes des Sigmar. Vor über zweitausendfünfhundert Jahren wurde Sigmar innerhalb der Grenzen des heutigen Altdorf geboren, aufgezogen und gekrönt. Deshalb ist es wenig überraschend, dass es in der Stadt mehr Sigmartempel und heilige Stätten gibt, als in allen anderen Städten des Imperiums zusammen.

Tatsächlich gibt es in der Stadt ein geflügeltes Wort, nachdem man in der Stadt keinen Ketzer schubsen könne, ohne mit ihm einen Sigmartempel zu treffen.

BESONDERE LIEFERUNG

Ein Kaufmann bietet eine lächerlich hohe Summe für die Auslieferung eines bestimmten Paketes. Angeblich ist dieses für eine der Akademien der Magischen Orden bestimmt und der Kaufmann hat Todesangst vor Magistern. Was die Sache kompliziert macht, ist, dass irgendwie niemand sagen kann, wo die fragliche Akademie – die des Lichtordens – zu finden sein könnte. Manche behaupten sogar, sie läge „außerhalb der Welt“, was auch immer das nun wieder bedeuten soll. Das Päckchen ist warm und scheint leicht zu vibrieren, wenn man es zusammendrückt. Wie nötig haben die potentiellen Kuriere das Geld wohl?

Auerswald

Die beschauliche Stadt Auerswald liegt am Zusammenfluss des Teufels, des Tranig und der Ober und ist Zentrum einer der geschäftigsten und der bestpatrouillierten Handelsrouten des Reiklandes. Die Bevölkerung von Auerswald ist hartnäckig und zielstrebig, doch da sie zugleich auch für ihren Charme und ihren Witz berühmt ist, wird dies auch bei komplizierten Verhandlungen nur selten zu einem Problem.

Der hier eigentlich herrschende Graf Ferdinand von Wallenstein überlässt die Verwaltung der Stadt einem Konzil von Bürgermeistern, denn er bevorzugt es, in seinen Palästen in Altdorf oder Nuln zu residieren, statt sich die Hände mit Regierungsarbeit schmutzig zu machen. Sein Onkel, Freiherr Adelbert von Wallenstein, ist ein missmutiges, altes Schlachtross von einem Mann und verbringt den Großteil seiner Zeit damit, im Reikwald Goblins und Banditen zu jagen, um sie von der Stadt fernzuhalten.

Weite Teile von Auerswald stehen auf massivem Pfahlwerk im Flutland des Flusses Teufel, der hier sehr häufig über die Ufer tritt. Die Straßen gleichen teilweise einem verwirrenden Labyrinth von Rampen, Planken, Brücken und Leitern, in dem sich Außenstehende leicht verlaufen können. Schon manch ein sorgloser Nachtschwärmer fand ein schlammiges Ende, als er allzu sorglos aus einer der örtlichen Tavernen stolperte.

In den vergangenen Jahren haben sich Gerüchte verbreitet, dass es hier eine organisierte Bande von Erpressern und reichlich selbstbewussten Halunken gibt, wobei jedoch kein Zeuge lange genug überlebt hat, um ihre Existenz zu bezeugen.

Bögenhafen

Die größte und wohlhabendste der Markstätten des Vorberglandes, Bögenhafen, liegt mitten im Herz des Reiklandes und dient als Kreuzungspunkt der ganzen Provinz. Die Stadt liegt auf halber Strecke zwischen Altdorf und Monfort, und sie ist daher ein wichtiger Umschlagplatz auf der Haupthandelsroute zwischen dem Imperium und Bretonia. Güter aus Bretonia und allen Winkeln des Imperiums werden hier weitergehandelt oder verkauft, um Holz, Wolle und Erze aus der Gegend oder aus dem Grauen Gebirge zu erwerben.

Bögenhafen gehört zu Graf Wilhelm von Saponatheims Besitzungen, doch dieser lässt die Stadt von einem örtlichen Rat leiten. Dessen Mitglieder entstammen vor allem den örtlichen Kaufmannsfamilien, es gibt aber auch Vertreter der Gilden der Stauer und der Fuhrleute. Den Grafen interessieren die näheren Details nur wenig, solange genug Geld in seine Richtung fließt. In Bögenhafen werden die Güter von Wagen auf Barken und umgekehrt verladen, weshalb die Lagerhäuser und Kontore der Stadt stets gut gefüllt sind, nicht zuletzt mit feinsten Weinen und edlem Käse.

SCHMUTZIGE GESCHÄFTE

Die Bürger von Bögenhafen sind zurecht stolz auf ihre geschäftige Stadt, nicht zuletzt auch auf deren ausgeklügeltes Kanalisationssystem, das von der Steinmetz-Gilde der Stadt im besten Zustand gehalten wird. Auch die Banden der örtlichen Kriminellen wissen die Abgeschiedenheit des Kanalsystems für sich zu nutzen. Zudem hat es sich als Segen für Schmuggler erwiesen, die die Steuern und die Gebühren der örtlichen Gilden und Adeligen in der ahnungslosen Stadt darüber vermeiden wollen.

Die Wache heuert immer wieder interessierte Mitbürger an, um die Abwasserkanäle von Unrat und unliebsamen Bewohnern zu befreien. Natürlich sind kriminelle Banden nicht die einzige Gefahr, die in den Tiefen unter Bögenhafen lauert ...

Diesdorf

Diesdorf ist eine der vielen kleinen Städte, die zwischen Altdorf und Nuln am Reik liegen. Der Ort und seine umgebenden Dörfer sind gänzlich der Produktion von Weizen gewidmet, der dann im Wesentlichen flussabwärts Richtung Hauptstadt verschifft wird. Die Abhängigkeit der Stadt von nur einem einzigen Getreide bedeutet, dass eine Pflanzenseuche großen Schaden anrichten und damit die Stadt ruinieren könnte. Wer mal in Diesdorf war, berichtet danach häufig, dass religiöser Eifer sogar ein noch größeres Exportgut sei als der Weizen. Magnus der Fromme hielt hier einst eine legendäre Rede, bei der das Volk von nah und fern anreiste, nur um ihn zu hören.

Seither ist Diesdorf ein beliebter Pilgerort für gläubige Sigmariten und während der hohen Festtage verdoppelt sich die Bevölkerung der Stadt geradezu. Trotz der relativ geringen Größe hat Diesdorf gleich mehrere Tempel und Schreine des Sigmar und die meisten Bewohner der Stadt haben mindestens ein Familienmitglied, das im Klerus des Sigmar tätig ist.

Dunkelberg

Dunkelberg ist das südlichste der Haupthandelszentren des Reiklandes und zieht sich über mehrere Hügel entlang des Ufers des Flusses Grissen. Die älteren, reichen Teile der Stadt sitzen hoch oben auf den Hügeln, wodurch die Adligen und die Kaufleute, die wohlhabend genug sind, eines der alten Stadthäuser zu erwerben, einen beeindruckenden Blick über das Umland haben. Trotz seines stetigen Wachstums hat sich Dunkelberg ein pittoreskes Flair erhalten, mit malerischen Straßen voller Geschäfte, die in Windungen die Hügel empor verlaufen. Hier kann man verschiedenste Waren erwerben, Nutztiere, verschiedene exzellente Fruchtweine aus den umliegenden Dörfern bis zu handgefertigten Gütern aus dem ganzen Südvorbergland. Vor der Stadt liegen große Bleichwiesen, auf denen aus lokalem Flachs gewonnene Leinen trocknet und in der Sonne bleicht.

Dunkelberg liegt genau zwischen dem drohenden Grauen Gebirge und dem wilden Grissenforst, was immer wieder zu Überfällen durch Goblinstämme führt. Die reicheren Stadtteile sind gut befestigt und von hohen Steinmauern geschützt, doch der ärmere Rest lässt jede ernsthafte Verteidigungsanlage vermissen. Daher haben sich die anderen Bewohner daran gewöhnt nicht zu sehr an ihren Häusern, ihrem Besitz oder ihren Freunden zu hängen.

WEISSE WAISEN

In Dunkelberg gibt es unglaublich viele Waisen als Folge der ständigen Goblin-Überfälle, Krankheit oder der sonstigen Widrigkeiten des Lebens. Damit diese nicht unter die Räder geraten, hat der örtliche Landesherr eine Anzahl von Waisenhäusern eingerichtet, die den Kindern Unterkunft und Versorgung sichern sollen. Damit sich diese Waisenhäuser tragen, werden die Waisen in recht charakteristische weiße Leinenkleider gesteckt und zum Arbeiten auf die Bleichwiesen geschickt. Besucher sind häufig schockiert, so viele Waisen zu sehen, die als billige Arbeitskräfte genutzt werden. Doch das abfällige Gehabe, das viele der Reicheren in der Stadt gegenüber den Waisen zeigen, ist sogar noch schlimmer. Schwester Alella, eine örtliche Priesterin der Shallya, hat kürzlich ernste Besorgnis bezüglich des Wohlbefindens der Waisen geäußert und sogar behauptet, dass nicht wenige der Kinder unter verdächtigen Umständen verschwunden sind. Nun sucht sie nach Hilfe bei der Suche nach den wahren Hintergründen.

Eilhart

Die Weingüter um Eilhart werden von Weintrinken in der ganzen Alten Welt für ihre wohlschmeckenden Trauben und die daraus gewonnenen Weine geschätzt, die den Namen dieses Ortes teilen. Eilhart gilt weithin als einer der besten Weißweine des Reiklandes und ist nicht nur für seinen frischen Geschmack bekannt, sondern auch dafür, kaum einen nennenswerten Kater zu verursachen. Dabei ist sogar egal, wie viel man davon trinkt – zumindest behaupten das die Eilharter. Kürzlich wurde Eilhart im Reikland und bis hinauf nach Marienburg auch zusätzlich noch für seine klaren, herben Biere bekannt, die aus Hopfen und Gerste des Umlandes hergestellt werden.

Wegen der exzellenten Qualität seiner Alkoholika wurde Eilhart zu einem Ziel für Flussreisen, die mit der Einkehr in den vielen Schankstuben der Stadt und zahlreichen Verkostungen bei Brauern und Winzern enden. Einige behaupten, dass es die stetig wachsende Zahl von Bretonen, die von dem exzellenten Wein angezogen werden, ist, die dafür sorgte, dass sich die Einheimischen inzwischen verstärkt dem Bierbrauen zuwenden.

Grünburg

Grünburg liegt an mehreren Handelsrouten und ist ein beliebter Umschlagplatz für Waren, die weiter über den Reik verschifft werden sollen. Doch die Stadt ist besonders für die dortige Herstellung von Flussbooten bekannt. Die Werften der Stadt sind nahezu ständig ausgelastet. Sie lassen Barke um Barke zu Wasser, um den Flusshandel im Reikland zu erhalten und weiter auszubauen.

Die offenen Felder südöstlich der Stadt wirken friedlich und grün, doch die Einheimischen nennen sie auch die Schlachtwiesen. Genau an diesem Ort wurde vor langer Zeit der verheerende Feldzug des berüchtigten Ork-Kriegsherren Gorbad Eisenklaue gestoppt. Anders als bei nahezu jeder anderen Schlacht in der Geschichte des Imperiums setzten beide Seiten hier nahezu ausschließlich Kavallerie ein. Diese historische Begebenheit macht die Schlachtwiesen zu einem beliebten Ziel für Archäologen, Antiquare und Grabräuber, die allesamt großes Interesse haben, dem blutgetränkten Boden seine Geheimnisse zu entreißen.

Holthausen

Die Stadt Holthausen schmiegt sich an den Fluss Schilder und ist ein zentraler Punkt auf der Handelsroute zwischen Eilhart und Marienburg. Die Stadt handelt hauptsächlich mit Wein und Bier, vor allem aber auch mit den Fässern, in denen beides gelagert wird. Die Küfer von Holthausen sind weithin für ihre robusten Fässer bekannt. Deren bekanntester Typ ist der Holthausener Igel, ein Fass, von dem man sagt, dass es sogar einen Kanonentreffer übersteht und sein wertvoller Inhalt dabei unversehrt bleibt. Die Mehrzahl der Winzer und Brauer im westlichen Vorbergland nutzt holthausener Fässer. Tatsächlich ist es sogar so, dass viele dazu übergegangen sind, ihre Vorräte in speziellen Lagerhäusern vor Ort reifen zu lassen, die tief in den Boden gegraben wurden und so schön kühl bleiben.

Holthausen wird von mehreren Ringen aus hohen Palisaden beschützt, doch die Stadtbevölkerung ist dennoch in ständiger Sorge. Diese gilt nicht den örtlichen Banditen, denn diese würden es kaum wagen, die Stadt zu bedrohen, sondern den vielen wilden Tiermenschen in den Wäldern ringsum. Diese greifen immer wieder ohne Vorwarnung an, um sich dann in den Wald zurückzuziehen. Viele Bürger glauben, dass diese Kreaturen einen unstillbaren Durst nach Wein haben, obwohl viele fürchten, dass es ihnen eher ums Blut gehen dürfte. In der Stadt ist daher die Tradition entstanden, Fässer billigen Weines vor die Palisaden zu schaffen und am Waldrand zu deponieren, in der Hoffnung, dass die Tiermenschen dies als eine Art Schutzgeld annehmen und die Stadt in Frieden lassen. Sollte je ein Hexenjäger von Beschwichtigungsversuchen dieser Art hören, dann würde er gewiss ganz und gar nicht begeistert reagieren.

DER REIFBAUM

Auf einer Lichtung, ein paar Kilometer nordöstlich von Holthausen, steht ein Baum, wie es ihn im Reikland kein zweites Mal gibt: eine wohlgeformte Kiefer, die das ganze Jahr von Eis bedeckt ist. Das Eis an diesem sogenannten Reifbaum schmilzt nie und immer wieder fällt Schnee an ihm herab und bleibt auf dem frostigen Boden über seinen Wurzeln liegen. Den Baum zu berühren heißt, Erfrierungen zu riskieren, und wer die Axt an ihn legt, der schafft kaum mehr, als seine Eisschicht zu verkratzen.

Die Lichtung wurde vom Kult des Ulric zum Heiligtum erklärt und ist ein Hauptziel für gläubige Ulricianer südlich des Reik geworden. Für all jene, die in den arkanen Künsten bewandert sind, hat die stets eisige Borke des Baumes diverse nützliche und daher wertvolle Eigenschaften. Die Ulricianer schätzen es aber nicht sonderlich, wenn Zauberer auf ihrer heiligen Lichtung herumlungern, weshalb es durchaus eine Herausforderung ist, an die Borke heranzukommen. Daher ist Erzmagister Schlotter vom Feuerorden willens, tapfere Männer und Frauen mit klingender Münze zu entlohnen, wenn ihm diese etwas von dem beschaffen, dem er sich nicht nähern darf.

Kemperbad

Die Freistadt Kemperbad ist eine alte Stadt mit komplizierter Geschichte, die für den besten Brandwein des Reiklandes gefeiert wird. Sie gehört zum Reikland, liegt aber am Ostufer des Reiks; geschichtlich war die Stadt stets umkämpft, wurde schon von Adeligen aus Talabecland, Stirland und Reikland beherrscht und wechselte wieder und wieder durch Heiraten, Verträge und Kriege den Besitzer. Seit ihr dann schließlich im Jahre 1066 i.K. von Imperator Boris Goldhorter per Dekret das Recht der Selbstverwaltung zugestanden wurde, ist Kemperbad eine Freistadt, die von einem Stadtrat regiert wird.

Die Kombination aus ihrer bevorzugten Lage und der Erlaubnis, eigene Steuern und Abgaben zu erheben, hat die Stadt überaus reich gemacht. Daher sind die Kaufleute Kemperbads sehr für ihren Prunk bekannt und kleiden sich auf eine Weise, die selbst Pfauen beschämen würde und bescheidenere Leute wie Bettler wirken lässt. Wenig überraschend schauen die benachbarten Adeligen mit neidischem Blick auf Kemperbad und einige schicken sogar Agenten aus, um die Stadt zu destabilisieren.

Schädelheim

Schädelheim liegt nahe der Grootscher Marsch, an der Mündung der Mos in den Reik und nutzt den lukrativen Umstand, dass es an der Handelsroute zwischen Marienburg und Altdorf liegt, indem es nur so vor Gasthäusern und Tavernen wimmelt, die die Passagiere und Besatzungen vorbeifahrender Schiffe ködern. Zudem gibt es hier Fähren über beide Flüsse, was die Stadt zum Zentrum der vielen umliegenden Gemeinden im Marschland macht.

Südlich des Stadtzentrums steht ein alter Tempel, der Morr geweiht ist, dem Gott des Todes. Das große, bröckelnde Gebäude ragt schon seit den Anfängen der Stadt über dieser auf und ist möglicherweise sogar älter als die Stadt selbst. Wegen des Tempels haben viele Einheimische eine besonders starke Affinität zu Morr, etwas, das man außerhalb der Ostmark sonst eher selten sieht, besonders im sigmaritischen Reikland. Dies ist etwas, das die örtlichen Sigmariten gern berichtigen würden.

Schilderheim

Schilderheim erhebt sich stolz an der Stelle, an der die Schilder in den Reik fließt. Sie ist eine der wichtigsten Handelsstädte des Reiklandes. Es ist zudem die Heimat einer überraschenden Vielfalt von Flussvögeln, besonders Wattvögel. Der bekannteste ist der Rote Kranich, ein am ganzen Reik sesshafter Vogel, der dafür bekannt ist, dass er schwere Steine zum Knacken von Muscheln verwendet.

Obwohl ihre Stadt bereits sehr wohlhabend ist, haben die Kaufmannsgilde und die Bürgermeister der Stadt höhere Ziele und schauen neidvoll auf den Reichtum Altdorfs und Marienburgs. Da auch sie ihr Stück vom Kuchen will, hat die örtliche Stauergilde gerade erst ihre Preise erhöht, was sich als äußerst unpopulärer Schachzug erwies und zu Streitigkeiten führte, die Teils auf der Straße ausgetragen wurden. Um die Gebühren zu vermeiden, haben manche Kaufleute auch schon versucht, die Stauergilde ganz zu umgehen, indem sie das Umladen mitten auf dem Fluss von eigenen Leuten erledigen lassen oder nicht nur Waren, sondern gleich ganze Barken tauschen. Kaufleute, die sich an dieser Praxis beteiligten, mussten danach mitansehen, wie ihre Kontore niederbrannten, ihre Lagerhäuser geplündert wurden und man ihre Barken versenkte – wobei die Stauergilde behauptet, dass dies selbstverständlich nichts mit ihren hochanständigen Mitgliedern zu tun habe. Die Kaufmannsgilde ist ihrerseits dazu bereit, ein hübsches Sümmchen an die zu bezahlen, die die Schuld der Stauer beweisen können.

Stimmingen

In Stimmingen liegt die wichtigste Brücke über die Ober, was in Kombination mit dem Zugang zum Kanalsystem des Vorberglandes dafür sorgt, dass viel von dem Verkehr, der nach Übersreik geht, durch Stimmingen kommt und es zu einer der geschäftigsten Markstädte im Süd-Vorbergland macht. Es ist weithin für seine üppigen Obstgärten und als Quelle des bekanntesten reikländischen Apfels bekannt, des süßen und zugleich angenehm säuerlichen Ernwald. Der Ernwald gedeiht nur auf den Böden Simmingens, was alle Versuche vereitelte, ihn auch anderenorts im Imperium anzubauen. Neben Apfelliebhabern und neidischen Obstbauern hat der Ernwald auch eine erstaunlich große Halblingpopulation in die Gegend gelockt, deren delikate Apfelkuchen, Apfelpasten, Apfeltorten und besonders Apfelweine man das ganze Jahr über in nahezu allen Gaststätten des Ortes findet, besonders zur Pastetenwoche am Winteranfang. Dieses Halblingfest wird in Stimmingen von jedermann gefeiert und ist für Reich und Arm gleichermaßen eine Gelegenheit, an Verkostungen und Wettessen teilzunehmen und sich einfach nur ungehemmt an allen Arten von süßen und gebackenen Köstlichkeiten zu laben.

Übersreik

Die Stadt Übersreik liegt in der Nähe des Passes der Grauen Dame, einem von nur zwei Hauptpässen über das Graue Gebirge nach Bretonia. Aus diesem Grund sieht man in der Stadt regelmäßig Händler und Reisende von überall aus der Alten Welt. Eine mächtige, als Schwarzfels bekannte Festung ist direkt mit den Mauern der Stadt verbunden und steht bereit, sollten sich der Stadt einmal weniger willkommene Besucher nähern. Übersreik unterhält alte und enge Bande zu den nächstgelegenen Zwergenklanen im Grauen Gebirge, weshalb es in Übersreik zu der einzigartigen Situation kommt, dass ein Vertreter der zwergischen Bevölkerung mit im Stadtrat sitzt. Eines der berühmtesten Gebäude von Übersreik ist die spektakuläre Brücke über den Fluss Teufel, die einst in der Zeit Magnus des Frommen von Zwergen erbaut wurde. Sie gilt weithin als eine der beeindruckendsten Leistungen der Baukunst im Reikland und verbindet Handelsstraßen, die auf diese Weise durchgängig den ganzen Weg von Bögenhafen über Dunkelberg bis Nuln reichen. Übersreik befasst sich mit Handel aller Art, ist aber vor allem für Erze und die kunstvollen Metallarbeiten der Zwerge bekannt.

Detaillierte Informationen zu Übersreik findest du im **Warhammer Fantasy-Rollenspiel Einsteigerset**.

Wehburg

Wehburg ist die erste Stadt in die man kommt, nachdem man das Graue Gebirge auf der Straße von Helmgart nach Bögenhafen verlassen hat. Durch die Nähe zur Festung Helmgart ist dafür gesorgt, dass regelmäßig Truppen durchkommen, und die Stadt unterhält ansehnliche Kasernen für durchkommende Regimenter oder Soldatenbesuche. Nachdem sie das extreme Wetter der Berge überstanden haben – ganz zu schweigen von dem, was Armeen von Orks und Goblins oder die mächtigen Monster vom nahen Drachenberg angerichtet haben – sind die meisten Besucher von Wehburg hauptsächlich daran interessiert, das Leben zu feiern.

Wehburg ist für seine Gastfreundschaft bekannt und seine Einheimischen gelten weithin als die freundlichsten im Reikland – natürlich gegen Bezahlung. Die Straßen sind von Tavernen, Wirtshäusern und Spielhöllen gesäumt, ganz zu schweigen von weniger heilsamen Einrichtungen, in denen alle Freuden des Fleisches zur Verfügung gestellt werden und illegale Substanzen beschafft werden können. Obwohl Faustkämpfe und Kleinkriminalität üblich sind, geraten die Dinge selten außer Kontrolle, denn es finden sich meist schnell Soldaten in großer Zahl, die raufsüchtige Gestalten vertreiben (sofern diese raufsüchtigen Gestalten nicht selbst dienstfreie Soldaten sind). Vor seiner Heirat etwas Zeit in Wehburg zu verbringen, ist zu einer Art Ritus für Reiklander geworden, und es ist üblich, Männer und Frauen einen Satz sagen zu hören, der in der Stadt geradezu Programm ist: „Was in Wehburg passiert, bleibt in Wehburg!“

Weißbruck

Ursprünglich war Weißbruck wenig mehr als eines von vielen kleinen Fischerdörfern entlang des Flusses Bögen, doch es hat sich im vergangenen Jahrhundert zu einem geschäftigen Hafen für Güter und Reisende entwickelt, die sich zwischen Bögenhafen und Altdorf bewegen. Die Wendung der Geschicke Weißbrucks hat das Städtchen seinen klugen Machthabern zu verdanken, den Grubers. Diese entschlossen sich einst dazu, die reichen Vorkommen an Kohle und Eisen in den Skaag-Hügeln zu nutzen. Dass sie auf diese Weise dringend benötigten Ressourcen anbieten konnten, ermöglichte es den Grubers, mit Erlaubnis und Partnerschaft des Prinzen von Altdorf, 2462 i.K. Zwergeningenieure mit dem Bau eines Kanals zu beauftragen, der das Wachstum des Dorfes stark beschleunigte und ihm schließlich Stadtrechte einbrachte.

Die Ausbeute der Minen wurde in den letzten Jahren schlechter, aber dafür hat der Handel stetig zugenommen. Trotz des Reichtums seiner Herrscher hat Weißbruck noch immer etwas von einer typischen Bergbaustadt. Grobschlächtige Bergmänner und Hafenarbeiter sorgen dafür, dass es gelegentlich etwas rau und manchmal sogar gewalttätig zugeht. Da die Minen unergiebiger werden, sind immer mehr Bergleute aus den Skaag-Hügeln in den Ort gezogen. So entsteht eine stetig wachsende, streitlustige und meist arbeitslose Gruppe von Leuten, die wenig mehr tun können, als billigen Rachenputzer zu trinken und sich mit Fremden anzulegen.

Die Festungen und Bastionen

Die südliche Grenze des Reiklandes wird vom Grauen Gebirge beherrscht, das wiederum von einer Reihe von Höhenburgen kontrolliert wird, die zur Verteidigung gegen Bergtrolle, Grünhäute und die ruhelosen Toten - ganz zu schweigen vom benachbarten Königreich Bretonia - errichtet und neu errichtet wurden.

Der Fluss Reik ist in ähnlicher Weise von Bastionen gesäumt, um Angriffe abzuwehren, aber die meisten sind steinige Relikte der blutigen Vergangenheit des Imperiums, als das Reikland mit den anderen Provinzen in Konflikt geriet und auch selbst Bürgerkriege erlebte. Jetzt gibt es dort nur noch strategisch wichtige Festungen, die von der Zahl der verfallenden Burgen um ein Vielfaches übertroffen werden. Ihre alte Macht und ruhmreiche Vergangenheit sind fast vergessen, ebenso wie ihr zerbröckelndes Mauerwerk, das an den Zahn der Zeit verloren geht.

Helmgart

Die Festungsstadt Helmgart liegt hoch oben im Grauen Gebirge und schützt die Grenze zu Bretonia auf der östlichen Seite des Axtschartenpasses. Die Beziehungen des Imperiums zu Bretonia waren nicht immer gut, und obwohl die Wälle von Helmgart nicht mehr mit ausgeblichenen Schädeln in aufwendigen Helmen gesäumt sind, bewahrt man diese doch höchstwahrscheinlich noch immer in den Kellern der Festung auf. Heutzutage werden die Soldaten von Helmgart hauptsächlich dazu eingesetzt, den Pass zu patrouillieren und Reisende und Kaufleute vor Grünhäuten, Banditen und anderen Bedrohungen zu schützen.

Der Bergfried Helmgarts wurde vor langer Zeit von Zwergen direkt aus dem Berg selbst gehauen. Drei Reihen mächtiger Steinmauern sitzen wie Terrassen auf einem mächtigen Granitberg, der das umliegende Gelände dominiert und einen hervorragenden Blick auf die darunter liegende Straße erlaubt. An Helmgart angeschlossen befindet sich eine riesige, imposante Mauer, die die beiden steilen Berghänge verbindet. Unter ihr verläuft ein einziger, langer Tunnel – der einzige Weg, der nach Bretonia führt. Unter den Truppen, die auf der Festung stationiert sind, gibt es eine Reihe von berühmten Regimentern. Am berühmtesten sind die Kanoniere von Mackensens Mordbuben, ein Regiment der Staatstruppen des Reiklandes, das für seine tödliche Zielsicherheit bekannt ist. Ein furchterregender Ruf, der möglicherweise auch durch den Mangel an Deckung auf der Straße unter den hohen Mauern begünstigt wird. Die Festung liegt an einem Ende der großen Straße, die direkt nach Bögenhafen und von dort bis nach Altdorf führt.

Als Wächter über die Handelsrouten, die aus Bretonia ins Reich führen, ist Helmgart ebenso imposante Zitadelle wie geschäftige Handelsstadt. Hier bieten bretonische Kaufleute Brandy, Wein, feine Stoffe, Waffen und Rüstungen feil, während ihre Reikländer-Kollegen ihrerseits die Waren ihrer Provinz anbieten. Auch die örtlichen Zwergenklane handeln hier gern mit Barren aus Silber, Blei und Eisen sowie kostbaren zwergischen Schmiedearbeiten. Bei so vielen Kaufleuten und Händlern ist der Marktplatz von Helmgart ein geschäftiger Ort mit unzähligen Möglichkeiten und noch mehr Dieben.

Der Fels

Unter den vielen Inseln, die sich in Höhe von Essel aus dem Reik erheben, ist die massive Formation, die einfach als der Fels bekannt ist, viele Meilen weithin auszumachen. Ein gewundener Pfad schlängelt sich von einem scheinbar unbedeutenden Steg am Fuß über eine steile, zerklüftete Klippe bis zu den mächtigen Mauern der gedrungenen Zitadelle, die den felsigen Berg krönt. Kapitäne machen einen großen Bogen, wenn sie hier vorbeikommen und die Abergläubigen unter ihnen opfern Großvater Reik Salz und Stahl, damit er sie bei der Vorbeifahrt behüte. Auf den düsteren Zinnen flattern keine Wimpel, doch das gelegentliche Aufblitzen eines polierten Helms verrät, dass die Mauern bewacht werden.

Die Wenigsten wissen, dass der Fels ein Hochsicherheitsgefängnis ist, in dem sich gefährliche Verbrecher befinden, die aus verschiedensten, oft politischen Gründen nicht einfach hingerichtet werden können. Einige haben mächtige Gönner oder Familienmitglieder oder sind Adelige, deren Verbrechen, sollten sie je bekannt werden, große Skandale auslösen und Schande über das Ansehen des Reiklands bringen würden. Andere sind politische Geiseln, die hier festgehalten werden, um die Treue von eigensinnigen Angehörigen sicherzustellen. Und natürlich gibt es auch jene, die einfach zu viel wissen. Ihre kostbaren Geheimnisse sind auf dem Felsen gut geschützt und gehütet, bis sie irgendwann vielleicht doch noch einmal gebraucht werden. Niemand weiß Näheres über die Bedingungen hinter den Mauern des Felsens. Und eigentlich möchte auch niemand fragen.

Schwarzsteinturm

Der Axtschartenpass und der Pass der Grauen Dame mögen die bekanntesten Wege über das Graue Gebirge sein, sie sind jedoch nicht die einzigen. Der Gewundene Gang ist eine enge Schlucht durch die Berge, unweit der Grenze zum Ödland. Für die meisten Kaufleute ist er nutzlos, denn er ist viel zu eng für Wagen oder Pferde und er ist auch zu Fuß nur unter großen Gefahren zu überwinden, da der Weg teils gefährlich dicht am Rande steiler Abgründe liegt. Dies bedeutet, dass schon ein kurzes Ausrutschen mit dem Fuß zu einem schmerzhaften Ende führen kann.

Der Gewundene Gang ist im Winter völlig unpassierbar und zu allen anderen Zeiten sehr gefährlich. Lange Zeit war er nur Ziegenhirten und Schmugglern bekannt, bis eine Reihe von Grünhäuten-Überfällen über den Pass erfolgten, die ihn im Imperium bekannt machten.

Vor einigen Jahrzehnten befahl Imperator Mattheus II., eine Festung zu errichten, die den Gewundenen Gang nach diesen Invasionen überwachen sollte. Neun Jahre später wurde der Schwarzsteinturm fertiggestellt. Seinen Namen verdankt der Turm dem vor Ort abgebauten, dunklen Stein, der seine Mauern bildet, sowie dem schwarzen Schiefer, der seine Dächer deckt.

Seine Position hoch über dem Gewundenen Gang bot den Scharfschützen des Imperators eine hervorragende Position, von der aus sie ihre tödlichen Fähigkeiten einsetzen konnten. Die Tage als Bastion des Reiklandes waren aber bald vorüber. Ein Versehen in der Planungsphase hatte dazu geführt, dass der Turm auf Land gebaut worden war, das von den Zwergen von Karak Ziflin beansprucht wurde. Da der Imperator die Zwerge nicht verärgern wollte, überließ er ihnen den Turm, sehr zum Ärger des Markgrafen von Geetburg, der ihn finanziert hatte.

Heute dulden die Zwerge „großzügig“ eine begrenzte Garnison neben ihren eigenen Truppen im Schwarzsteinturm, einem inzwischen weitgehend umgebauten Bauwerk. Da die Reikländer mit dem Oberbefehl der Zwerge hadern und die Zwerge ständig auf das schmuddelige menschliche Mauerwerk schimpfen, das sie ersetzen müssen, ist der Turm zu einem Pulverfass aus Verärgerung und verletztem Stolz geworden, in dem eine manchmal geradezu unerträgliche Stimmung herrscht.

Das Steirlich-Anwesen

An den Südhängen der Hagerberge, in der Grafschaft Grauwerk, erhebt sich ein stark befestigtes Anwesen auf einem windgepeitschten Bergrücken. Das uralte Herrenhaus ist im Besitz der Familie von Bruner, und wird derzeit von Graf Steirlich von Bruner geführt. Sowohl der Graf als auch sein imposantes Herrenhaus wurden nach einem berühmten Vorfahren benannt, der das Land von Imperator Mandred Rattentöter im Jahre 1138 i.K. zum Geschenk erhalten hatte.

Der Graf ist hart und ehrgeizig, mit einer unbarmherzigen Ader, die so breit wie der Reik ist. Er wird unter den Einheimischen für seine Entschlossenheit gerühmt, die örtlichen Banditen auszurotten und andere Bedrohungen ausfindig zu machen, die zur Gefahr für sein Eigentum werden könnten. Tatsächlich wird gemunkelt, dass er vielleicht ein wenig zu willig sein könnte, unnatürliche Vorkommnisse zu untersuchen, denn es gibt immer wieder finstere Gerüchte über Abkömmlinge der von Bruners, die der Korrumpierung anheimfielen.

Dabei ist der auf eine düstere Weise gut aussehende Graf stets auf der Suche nach Leuten mit tapferem Herzen, festem Willen und starkem Schwertarm, die ihm helfen können, den Frieden aufrechtzuerhalten, weshalb es nur die wenigsten wagen, ihren Sorgen eine Stimme zu geben.

Die Dörfer, Weiler und heiligen Stätten

Überall im Reikland drängen sich die meisten der vielen hundert Dörfer und Weiler in der Nähe von Städten zusammen, da dies für Schutz sorgt und Handel bringt. Im offenen Süd-Vorbergland sind die Siedlungen hingegen deutlich weiter über den Ackerflächen verstreut und liegen mit vielen Meilen Abstand über die Landschaft verteilt. Sie verlassen sich auf den Schutz durch die Festungen in den Bergen und die Regimenter der Staatstruppen, die in den großen Marktstädten stationiert sind. Aufgrund einer von Sigmariten vor vielen Jahrhunderten eingeführten Eigenheit der Gesetze des Reiklandes werden Dörfer als kleine Siedlungen definiert, die einen Tempel des Sigmar umfassen. Weiler sind ohne derartige spirituelle Fürsorge und daher oft kleiner.

Neben diesen kleineren Siedlungen gibt es im Reikland auch noch unzählige isolierte Klöster, Abteien, Wegtempel und andere heilige Stätten. Während sich die meisten an Orten befinden, die sich auf den Schutz der Umgebung verlassen können, gibt es auch einige, die gut befestigt sind und sich an den unwirklichsten Orten finden lassen, oft aus religiösen oder historischen Gründen, z. B. an den Seiten eines Berges, in den Tiefen eines Waldes, im Zentrum eines Sees oder an einem noch unwahrscheinlicheren Ort.

Kloster des Heiligen Wortes

Tief im Reikwald liegt westlich von Altdorf und fernab von jeder leicht befahrbaren Straße das Kloster des Heiligen Wortes. Diese heilige Stätte wird vom sigmaritischen Orden des Ambosses gehütet. Der Orden des Ambosses ist dafür verantwortlich, über die Gesetze zu wachen, die den Kult des Sigmar leiten, ebenso über die Einhaltung der Riten des Kultes.

Das Kloster des Heiligen Wortes beherbergt den größten Schatz des Ordens: die Testamente des Sigmar. Die Testamente wurden nicht lange nach der Abdankung von Sigmar zusammengetragen und sind eine Sammlung der schriftlichen Erinnerungen von Kriegern und Bürgern, die Sigmar Heldenhammer persönlich kannten, ehe er zur Gottheit aufstieg. Die Testamente gelten als die genaueste Sammlung der Dinge, die Sigmar tatsächlich gesagt hat, ebenso wie der Details zu seinem wirklichen Leben. Sie gehören zu den heiligsten Werken im Reikland.

Normalerweise ist es nicht die Art des Ordens des Ambosses, Besucher aufzunehmen, aber das Kloster des Heiligen Wortes ist kein normales Kloster. Büßer aus dem Kult, die nach obskuren Details bezüglich der Grundlagen von Sigmars Gesetz suchen, reisen aus dem ganzen Imperium an, um die in schwarze und grüne Roben gekleideten Mönche zu den heiligen Doktrinen zu befragen.

Adeligen und äußerst wohlhabenden Kaufleuten, die wiederholt ihre tiefe Treue zum Sigmarkult gezeigt haben, wird gelegentlich die Erlaubnis erteilt, zum Kloster des Heiligen Wortes zu pilgern. Es wird niemandem erlaubt, eines der ursprünglichen Testamente zu lesen oder auch nur zu berühren. Doch selbst einen einzigen Blick auf ein oder zwei der heiligen Originale werfen zu dürfen ist eine außerordentliche Ehre.

Rottfurt

Zahlreiche Siedlungen säumen die Ufer des Flusses Teufel und sie sind leicht zu vergessen oder sogar austauschbar. Nicht so Rottfurt, von dessen Namen Gelehrte und Zauberer im ganzen Imperium mit feierlicher, ehrerbietiger Stimme sprechen. Rottfurt ist hauptsächlich ein Dorf von Hirten, das Wolle und Hammelfleisch produziert, doch es ist auch der Ursprung eines berühmten – und äußerst kostspieligen – Pergaments aus Schafhaut: Rottfurter Silber. Das Pergament besitzt einen leichten Schimmer, nimmt Tinte gut an und bleicht deutlich langsamer aus als andere, minderwertigere Pergamente.

Aus diesem Grund sind die dickwolligen und blasshäutigen Schafe von Rottfurt der ganze Stolz des Dorfes und man versorgt sie äußerst gut. Sie ernähren sich vom üppigen Gras der nahegelegenen Hammastrater Höhen und dürfen im Allgemeinen nach Belieben umherwandern. Die Hirten sind Teil der nach dem Rotationsprinzip arbeitenden Miliz, deren Aufgabe es ist, die kostbaren Herden ständig und um jeden Preis zu schützen.

In letzter Zeit sind jedoch einige der Tiere verschwunden und das Seltsame ist, dass die Wachen dabei trotz ehrlichster Bemühungen stets eingeschlafen sind. Beim Aufwachen war dann ein weiteres Schaf verschwunden. Was als kleine Ärgerlichkeit begann, hat sich für die Einheimischen zu einer echten Besessenheit entwickelt. Es gibt inzwischen so viele wilde und spektakuläre Theorien wie Sterne am Himmel.

Wörlin

Der kleine Fischerort Wörlin ist vom Fluss aus beinahe unmöglich zu erkennen. Die Siedlung ist von einer Reihe kleiner, felsiger Inselchen und Klippen umgeben und wird zudem von Tausenden von Bäumen mit hängenden Zweigen verdeckt. Diese „Weiden von Wörlin" säumen die Ufer des Reik viele Meilen weit in beide Richtungen, und es scheint, als hätte niemand ein Interesse daran, ihr Holz zu schlagen. Jeden Tag passieren viele Handelsbarken Wörlin, aber in Wörlin selbst legt kaum jemand an, denn die meisten der vorbeifahrenden Waren sind für lukrativere Märkte bestimmt.

DIE WURZEL DES ÜBELS

Am Festtag Sonnenstill versammelt sich der „Weiler-Kreis" – ein Rat der Ältesten des Dorfes – um „die Weiden zu wässern". Bei dieser einfachen Zeremonie wird gesungen, getanzt, geschlemmt und einem fremden Mann mit dem Messer der Hals aufgeschnitten, damit sein Blut auf die durstigen Wurzeln der Weidenkönigin spritzt und deren blutiger Appetit für ein weiteres Jahr gestillt bleibt.

Sollte die Zeremonie vollendet werden, schlummert die Königin zufrieden weiter und sorgt so dafür, dass der Weiler vor den Kindern des Waldes in Sicherheit bleibt. Sollte die Zeremonie jedoch unterbrochen werden, dann erwacht die Königin und ruft ihre Kinder herbei, was brüllende Tiermenschen herbeiführt, die alles in ihrem Weg abschlachten. Außenstehende interessieren sich jedoch eher selten für die weiteren Konsequenzen, wenn sie ein Messer an der Kehle haben.

Zahnstadt

Das isolierte Dorf Zahnstadt wird von den Einheimischen als das „letzte Dorf des Vorberglandes" bezeichnet, denn dahinter werden die sanften Hügel unfruchtbar und kalt, ehe sie das von Grünhäuten befallene Graue Gebirge erreichen. Im Schatten dieser Gipfel schlängelt sich Zahnstadt am Südufer der Mos entlang, tief in einem dunklen Tal mit düsteren Klippen, die nach allen Seiten aufsteigen. Im Sommer scheint die Sonne nur zur Mittagszeit für ein oder zwei Stunden im Dorf, denn am Morgen versteckt sie sich hinter den umliegenden Klippen, und wenn der Tag länger wird, kriecht sie hinter die Berge.

Im Winter gibt es überhaupt kein direktes Sonnenlicht, wodurch das Dorf in einem düsteren Zyklus aus Dämmerung und Dunkelheit versunken bleibt. Trotzdem sind die Einwohner von Zahnstadt für ihr fröhliches Gemüt und ihre aufdringliche Heiterkeit bekannt. Ein Merkmal, das Außenseiter häufig als zwanghaft und irgendwann sogar als abstoßend empfinden. Jedes Haus in Zahnstadt ist hell und mit einem bunten Gemisch aus verschiedenen, oft konträren Farben bemalt. Das heimelige Gasthaus des Ortes, die *Ferne Sonne*, ist für sein ständig brennendes Herdfeuer bekannt, ebenso für die unbarmherzig fröhlichen Lieder, die bis tief in die Nacht erschallen.

SÜNDEN DER VERGANGENHEIT

Zahnstadt wird schon lange von Schlimmerem als dem Fehlen des Sonnenlichts heimgesucht, nämlich von Vampiren. Gegen Ende des dritten Vampirkrieges verließ Janos von Carstein die ausgedünnten Armeen des Vampirfürsten Mannfred von Carstein. Nachdem er sich wochenlang der Verfolgung der rachsüchtigen Schergen seines Meisters entzogen hatte, traf er auf die dunkle Gemeinde Zahnstadt und erkannte, dass dies der perfekte Ort war, um dort zu bleiben. Fast dreihundert Jahre später versteckt er sich dort noch immer, und die Zeit hat ihn mutiger werden lassen. Er schläft jetzt in einem prunkvollen, mit Samt ausgekleideten Sarg unter der *Fernen Sonne* und erhebt sich jeden Abend, um in der Herberge Hof zu halten und die Einheimischen dazu zu zwingen, fröhliche Lieder aus seiner Heimat Sylvania zu singen.

Gerüchte darüber sind nicht nur den Hexenjägern zu Ohren gekommen, sondern auch den Schergen des kürzlich wiedererweckten Mannfred von Carstein, der befohlen hat, seinen verräterischen Sohn vor ihn zu bringen. Es wäre in der Tat bedauerlich, wenn arme, ahnungslose Seelen genau in der Nacht in der *Fernen Sonne* absteigen würden, in der nicht nur die Hexenjäger eintreffen, um den Gerüchten nachzugehen, sondern auch Mannfreds Agenten Janos ausfindig machen und ihn zu entführen versuchen, ehe die Hexenjäger sein wahres Wesen entdecken ...

DIE ALTEN STÄTTEN UND SCHRECKLICHEN RUINEN

Die lange und blutige Geschichte des Reiklands reicht weit bis vor die Zeit von Magnus dem Frommen und dem Großen Krieg gegen das Chaos zurück. Überall im Reich finden sich die Überreste alter Gräueltaten, und der kluge und vorsichtige Reisende sucht zuerst nach alten, stehenden Steinen, ehe er sein Nachtlager errichtet. Einige dieser Stätten sind der Ursprung grausamer Legenden von gewisser Berühmtheit, derer in makabren Schauspielen gedacht wird, doch die meisten Städte und Dörfer verfügen über genug eigene Ruinen mit den sie begleitenden Geschichten, um sich für den Schrecken und das Blutvergießen an anderen Orten zu interessieren.

Der Dunkelsteinring

Die Klugen meiden den Dunkelsteinring. Der Pfad, der zu diesem Ort schrecklicher und uralter Macht führt, liegt nördlich von Blutroch in der Nähe der Straße von Altdorf nach Bögenhafen. Wenn die Nacht hereinbricht, dann leuchten die sechs suggestiv behauenen Steine grünlich, werden dabei heller, je mehr der böse Mond Morrslieb zunimmt.

In der Mitte des Dunkelsteinrings liegt eine monolithische Platte aus unidentifizierbarem Gestein, die noch immer von dem Blut der zahllosen Unschuldigen befleckt ist, die dort während der Jahrtausende geopfert wurden.

Trotz des schlechten Rufs dieses Ringes scheinen sich Reisende zu seiner boshaften Umgebung hingezogen zu fühlen, angelockt von Legenden über das mystische Potenzial dieses Ortes und verlorene Artefakte von schrecklicher, arkaner Macht. Nicht einmal die wiederkehrenden Sichtungen von Tiermenschen und Kultisten – vor allem um den Geheimnistag herum – vermögen es, diese mutigen oder einfach nur törichten Seelen abzuschrecken.

Schloss Drachenfels

Schloss Drachenfels ragt mit seinen sieben Türmen wie die Klaue einer missgebildeten Kreatur empor, die sich in einer Geste der Bosheit und der Abscheu in den Himmel krallen will. Jeder dieser verdrehten Türme ist mit Fenstern übersäht, welche wie zahllose Augen auf die Reisenden lauern, die das Pech hatten – oder unklug genug waren – diesen Ort zu erreichen, der die alte Festung des großen Zauberers Constant Drachenfels ist.

Drachenfels – ein mythischer und überaus mächtiger Zauberer, Nekromant, und Dämonologe – hat die Menschheit seit der Zeit vor dem Imperium gequält. Er war bereits uralt, als er gegen Sigmar Heldenhammer seine erste große Niederlage erlitt. Seither kehrte er wieder zu seinem alten Besitz im Grauen Gebirge zurück wie eine schwärende Wunde, die nicht heilen will. Es gibt zahllose Gerüchte über die scheinbar leeren Ruinen, die zum großen Teil in Trümmern liegen. Nicht Wenige behaupten, dass diese längst nicht so verlassen seien, wie es scheint …

Helspitze

Die Helspitze erhebt sich dräuend unter den Gipfeln, die auf den Axtschartenpass herabblicken. Sie ist eine grausame Festung, die direkt aus dem lebenden Felsen des Grauen Gebirges geschlagen und mit den Knochen zahlloser Gefallenen gefüllt wurde. Sie wirkt wie seit langer Zeit verlassen und so still wie ein Grab, doch in den seltenen Nächten mit okkulter Bedeutung kann man geisterhafte Lichter entlang ihrer Zinnen glitzern sehen, die unheimliche Schatten auf den Pass werfen, selbst in den schwärzesten Nächten. In solchen Nächten entpuppt sich die Helspitze als Zitadelle der rastlosen Toten; Skelettritter brechen aus ihr hervor, galoppieren den Berghang hinab und terrorisieren sowohl Reikländer als auch Bretonen. Über das Schloss ist wenig bekannt und kein Lebender kann behaupten, je einen Blick hinter ihre trostlosen Mauern geworfen zu haben oder zu wissen, wer die Legionen der Untoten befehligt, die dort lauern. Einige sagen, der Ort sei die Feste einer Kabale von Nekromanten, andere flüstern, es läge die Gruft eines Vampirs darunter. Einige murmelten sogar, dass dort ein Todesfürst hausen würde, der im Leben ein mächtiger Zauberer war und sich nun im Streben nach Vergeltung seit Jahrhunderten an sein grausames Unleben klammert. Vermutlich sind es genau diese Ungewissheiten, die zu dem Gerücht führten, die Helspitze sei mit Reichtümern gefüllt, die in der ganzen Alten Welt geplündert wurden. Niemand kennt die Wahrheit, was vor allem daran liegt, dass jene, die diese Schätze bergen wollen, nie mehr zurückkehren oder darüber reden.

Die Lorelei

Die Lorelei ist eine imposante Felsformation die einen atemberaubenden Anblick bietet und sich etwa 40 Meilen flussabwärts von Grissenwald stolz aus der Mitte des Reik erhebt. Der Fluss umfließt diese Insel auf beiden Seiten schnell und mit tiefem Bett. Doch obwohl er hier vergleichsweise schmal ist, gelang es bisher nicht ihn mit einer Brücke zu überbauen.

Es gibt romantische Legenden über eine wunderschöne elfische Maid mit blasser Haut und langen Beinen, die dort bei Sonnenauf- und Sonnenuntergang im Fluss schwimmt. Aus diesem Grund ist die Lorelei ein beliebter Treffpunkt für wohlhabende Reikländer, die vor der Heirat einen traditionellen Junggesellenabschied nach Art der Taaliten feiern wollen. In der Nähe befindet sich daher eine überraschende Zahl erstklassiger Gasthäuser. Die Geschichten über das singende Wassermädchen sind besonders unter den Flussmatrosen des Reiklandes verbreitet, und wenn ihre Geschichten wahr sein sollten, dann hat schon mindestens die Hälfte der Seeleute in der Marine die Elfenmaid schwimmen sehen.

Die Singenden Steine

Westlich von Schädelheim steht tief in einem bewaldeten Tal ein uralter Dolmen. Seine Steine sind so alt, dass niemand mehr sagen kann, wie alt. Sie sind in einem spiralförmigen Muster um eine zentrale Anordnung riesiger Säulen angeordnet, die mit einer riesigen Platte bedeckt sind und an einen gigantischen Altar erinnern. Vom Boden aus ist es fast unmöglich, das komplizierte Muster der Steine zu erkennen, insbesondere wegen all der Bäume und Büsche, die zwischen den Menhiren gewachsen sind.

Wenn ein westlicher Wind aus dem Ödland das Tal heraufweht, dann erzeugen die Steine einen unheimlichen Ton, der meilenweit widerhallt. Während einige Einheimische behaupten, dass das Hören des Liedes der Steine tiefe Einsichten oder alte Weisheiten vermittle, erklären andere, dass solcher Unsinn Ketzerei sei, da es nichts als Ärger bringe, gottlosen Mächten zu lauschen. Einige von ihnen sind mehr als gewillt, die Seelen der Leichtgläubigen auch mit Gewalt zu retten.

• EINKAUFSFÜHRER •

„In sechzig Jahren Handel habe ich die drei wichtigsten Regeln gelernt. Erstens: Freundschaft bedeutet gar nichts. Zweitens: Ohne Ehrgeiz bist du gar nichts. Drittens: Ganz egal wie fruchtlos die Aussichten sind, man kann aus jedem Stein Blut herauspressen."

– Eubel Rikard-Göllner, Handelsfürst

Die Ausrüstung, die du durch deine Klasse und deine Karriere erhältst (siehe **Kapitel 2: Charaktere**), reicht aus, um dich auf den Weg zu bringen, doch du wirst mehr Ausrüstung wollen. Während der Charaktererschaffung kannst du die Gegenstände von den Listen in diesem Kapitel ohne Einschränkung kaufen. Sobald das Spiel aber begonnen hat, ist die Verfügbarkeit diverser Gegenstände beschränkt, also stell sicher, dass du alles hast, was du dir leisten kannst, ehe das Spiel beginnt.

AUSRÜSTUNGSLISTEN

Waffen: Seite 293
Rüstung: Seite 299
Transport und Aufbewahrung: Seite 301
Kleidung und Zubehör: Seite 302
Speisen, Getränke und Unterkunft: Seite 302
Werkzeuge und Ausrüstung: Seite 303
Bücher und Dokumente: Seite 304
Handwerkszeug und Werkstätten: Seite 305
Tiere und Fahrzeuge: Seite 306
Drogen und Gifte: Seite 306
Kräuter und Tränke: Seite 307
Prothesen: Seite 308
Sonstige Ausrüstung: Seite 308
Mietlinge: Seite 309

GELD

Bevor du neue Ausrüstung kaufen kannst, musst du zunächst verstehen, wie Geld im Imperium funktioniert.

Münzen gibt es im Imperium im Wesentlichen in drei unterschiedlichen Formen: Messinggroschen (*G*), Silberschillingen (*S*) und Goldkronen (*GK*). Münzen wiegen etwa eine Unze (was 28,3 Gramm entspricht) und ihr Wert ergibt sich aus diesem Gewicht, weshalb sich auch der Wert fremder Münzen grob mit einer Waage ermitteln lässt, wobei einen fremdländisches Geld gern mal verdächtig erscheinen lässt.

Standard-Münzwerte
1 Goldkrone (1 *GK*) = 20 Silberschillinge (20 *S*) = 240 Messinggroschen (240 *G*)

1 Silberschilling (1 *S*) = 12 Messinggroschen (12 *G*)

Vereinfacht ausgedrückt: 1 *GK* = 20 *S* = 240 *G*

GELD, GELD, GELD

Wer neu im **WFRS** ist, hat oft Schwierigkeiten im Kopf zu behalten, dass 12 Groschen 1 Schilling und 20 Schillinge eine Krone sind, doch du wirst dich gewiss rasch an diese imperiale Eigenart gewöhnen.

Es ist ziemlich normal, dass man das Münzsystem am Anfang nur langsam durchschaut und auch Preise schlecht einschätzen kann. Eine gute Methode zu Letzterem ist, alles in Groschen umzurechnen und diese deiner örtlichen Währung gleichzusetzen, um ein Gespür für die Werte von Dingen zu erhalten. Als Deutscher könntest du 1 Groschen grob mit 1 EUR gleichsetzen, was bedeutet, dass 1 Schilling 12 EUR entspräche und 1 Krone 240 EUR. Das ist nicht völlig akkurat, hilft aber beim Einschätzen. Wenn dir also jemand für eine Aufgabe 10 Schillinge zahlen will, dann könntest du das in 120 EUR umrechnen, was vielleicht etwas mager wäre. Ein Auftrag für 10 *GK* ist da schon interessanter, denn das entspräche verführerischen 2400 EUR!

Lebenshaltungskosten

Während sie das Imperium durchwandern, füllen Abenteurer wahrscheinlich ihre Geldbörsen mit Münzen aller drei Arten. An einem Tag sind sie arm, am nächsten vielleicht schon unerwartet reich. Außerhalb des Abenteuers dreht sich das Leben meistens jedoch um einen einzigen Münztyp, der den sozialen Status bestimmt (siehe Seite 49).

Wer seinen Status halten will, der muss auf seine Außenwirkung achten. Wenn du wiederholt als ärmer erscheinst, als du es bist, werden andere wenig überraschend annehmen, dass sie deine Mittel überschätzt haben. In der Praxis bedeutet dies, dass man sich kleiden und speisen muss, wie es von einem erwartet wird, und wenn du dann auch noch Ausrüstung verwendest, die deinem Stand angemessen ist, dann wird das bei den meisten Leuten ausreichen, um dich gemäß deines Status einzuschätzen. Was dies konkret erfordert, bleibt dem SL überlassen, wobei er Folgendes als Leitfaden verwenden kann:

- **Messing-Rang:** Es ist unwahrscheinlich, dass die ärmsten Mitglieder der Gesellschaft zu ihren Lebzeiten je eine Goldmünze in den Händen halten werden. Sie leben ein bescheidenes Leben, ernähren sich von einfachen Lebensmitteln, schlafen zu mehreren in einem Raum und haben weder Zeit noch Geld, sich mehr als nötig um ihr Äußeres zu kümmern. Tatsächlich wird ihresgleichen sie sogar eher für verschwenderisch und eitel halten, wenn sie viel für gute Speisen und bessere Kleidung ausgeben, als mit Wohlwollen darauf zu reagieren.

- **Silber-Rang:** Die aufstrebende Mittelschicht kann für größere Anschaffungen Gold und für das Bier Groschen verwenden, aber der Schilling ist ihre Standardwährung. Sie essen gut, schlafen in bequemen Betten und tragen qualitativ hochwertige Kleidung.

- **Gold-Rang:** Die reiche Elite hält sich nicht mit Groschen auf. Sie isst Luxusgerichte, schläft auf seidenen Laken und hebt sich durch ihre kostspielige Gewandung von der Masse ab.

Für SL, die harte Zahlen bevorzugen, reicht es normalerweise aus, jeden Tag etwa die Hälfte seines Status auszugeben, um das entsprechende Auftreten aufrecht zu erhalten, wobei man vielleicht auch etwas sparsamer leben kann. Wenn du also den Status „Silber 4“ hast, dann musst du pro Tag mindestens 2 Schillinge für Verpflegung und Unterkunft ausgeben. Wenn du den Status „Messing 1“ hast reicht 1 Groschen pro Tag.

Slangbegriffe für Geld

Im Imperium sind zahllose Bezeichnungen für Münzen geläufig, hier sind ein paar der üblichsten:

- **Goldkronen:** Mark, Karls, Gelt
- **Silberschillinge:** Linsen, Schimmerlinge, Dung
- **Messinggroschen:** Pfennige, Klirrer, Schrapnell

Münzverbrechen

Sobald es um Geld geht, finden sich immer Leute, die jede Gelegenheit ausnutzen, an selbiges heranzukommen, auch illegale. Für die Gesetzlosen in deiner Gruppe gibt es zwei Methoden zur illegalen Geldvermehrung, die sie kennen sollten.

Fälschen

Die Vielfalt der Münzen, die im Imperium in Umlauf ist, bedeutet, dass Fälschungen weit verbreitet sind. Reikländer sind zwar daran gewöhnt, Münzen aus anderen Provinzen zu sehen, doch auch sie sind bei diesen stets etwas misstrauisch. Bei einem gelungenen ***Schätzen*-Wurf** werden gefälschte Münzen erkannt, normalerweise indem sie gewogen oder bezüglich ihrer Härte untersucht werden.

Die Herstellung von gefälschten Münzen ist tatsächlich deutlich schwieriger. Es bedarf eines ***Kunst- (Gravuren)*-Wurfes**, einen überzeugenden Münzstempel zu fertigen, und dann eines ***Beruf (Schmied)*-Wurfes**, um die Münzen zu schlagen, normalerweise mit Unterstützung eines Helfers. Einen hohen Edelmetallgehalt zu verwenden, macht *Schätzen*-Würfe zur Erkennung von Fälschungen schwieriger. Die Verwendung von weniger als einem Fünftel echten Edelmetalls macht es sehr viel einfacher, die gefälschten Münzen zu erkennen.

Beschneiden

Unterschlager können mit Messern oder speziellen Zangen Edelmetallstreifen von Münzrändern abtrennen. Dieser Betrug wird als „Beschneiden“ oder „Rasur“ bezeichnet und wird hauptsächlich von Ladenbesitzern oder Zöllnern begangen, die Zugriff auf große Mengen des Geldes fremder Leute haben. Die Gold- oder Silberstreifen werden dann eingeschmolzen und an Juweliere, Fälscher oder Hehler verkauft. Beschnittene Münzen können mit der *Schätzen*-Fähigkeit erkannt werden; je stärker eine Münze beschnitten wurde, desto einfacher ist der Wurf.

Der Nuln-Standard

Altdorf mag zwar die heutige Hauptstadt des Reiklandes und des ganzen Imperiums sein, doch Münzstandards werden noch immer im Süden festgelegt, in der Stadt Nuln. Historisch gesehen war Nuln die Hauptstadt des Imperiums, ehe das Haus von Holswig-Schliestein vor einem Jahrhundert den Thron nach Altdorf zurückbrachte. Viele imperiale Institutionen nennen Nuln noch immer ihr Zuhause. Der Nuln-Standard bestimmt nur das Gewicht der Münzen sowie deren metallurgische Zusammensetzung, nicht jedoch die Prägungen, die in den Provinzen teils erheblich variieren.

AUF DEM MARKT

Sobald du mit dem Spiel beginnst, ist die Verfügbarkeit seltener Güter eingeschränkt. In einem fünf Häuser umfassenden Weiler ist es schwer, ein Cembalo zu finden, aber in den Geschäften und Märkten der Reichshauptstadt Altdorf ist es vergleichsweise leicht.

Die folgenden Regeln für den Kauf und Verkauf sind optional. Der SL kann es vorziehen, jeden Besuch auf dem Markt, beim Straßenhändler oder im Geschäft eines Krämers rollenspielerisch auszugestalten, was bedeutet, dass keine Würfe zur Verfügbarkeit erforderlich sind, da der SL einfach festlegt, was es zu kaufen gibt und was nicht. Ebenso könnte der SL es vorziehen, für die in den jeweiligen Ausrüstungslisten angegebene Verfügbarkeit zu würfeln und dich bei erfolgreichem Wurf einfach das angegebene Geld für den gewünschten Gegenstand bezahlen zu lassen, möglicherweise sogar ohne *Feilschen*!

OPTIONEN: GELD NACHHALTEN

Während manche Gruppen jeden eingenommenen oder ausgegebenen Groschen notieren und vielleicht sogar Spielmarken oder Fantasiemünzen verwenden, um Geld im Spiel darzustellen, meiden andere alles, was an Buchhaltung erinnert. Die Spielregeln setzen voraus, dass ihr jede Münze nachhaltet, aber wenn ihr das Nachhalten von Geld durch Abstraktion vereinfachen möchtet, könnt ihr dies anhand des SC-Status tun. Wenn ein Gegenstand weniger kostet als der Status – du also zum Beispiel den Status „Silber 2" hast und ein Gegenstand 2 Schillinge oder weniger kostet – dann wird davon ausgegangen, dass du imstande bist, so viel davon zu kaufen, wie du benötigst. Ansonsten kannst du mit einem gelungenen *Feilschen*-Wurf maximal einen Gegenstand pro Tag kaufen, der mehr kostet, wobei die Schwierigkeit vom SL festgelegt wird und sich nach den Kosten des Gegenstandes und den lokalen Märkten richtet.

VERFÜGBARKEIT

Alle Ausrüstungsgegenstände haben eine Verfügbarkeit, entweder *Verbreitet*, *Knapp*, *Selten* oder *Exotisch*.

Verbreitete Gegenstände sind in fast jedem Winkel des Imperiums zu finden und werden immer als leicht verfügbar betrachtet.

Knappe und *seltene* Gegenstände sind seltener und dir muss ein Verfügbarkeits-Wurf gelingen, um sie vor Ort zu finden. Die Wahrscheinlichkeit ,den Wurf zu schaffen, hängt von der Siedlungsgröße ab.

Exotische Artikel sind extrem selten und nur verfügbar, wenn der SL dies sagt oder du den Gegenstand bei einem entsprechenden Handwerker (vielleicht mit einer *Beschaffungs*-Unternehmung, siehe Seite 196) in Auftrag geben kannst oder ihn selbst herstellst (vielleicht mit einer *Herstellen*-Unternehmung, siehe Seite 198).

Wenn du die Verfügbarkeit eines Gegenstandes kennst, überprüfe anhand der folgenden Tabelle, ob er verfügbar ist.

	Dorf	**Kleinstadt**	**Stadt**
Verbreitet	Frei erhältlich!	Frei erhältlich!	Frei erhältlich!
Knapp	30%	60%	90%
Selten	15%	30%	45%
Exotisch	Nicht erhältlich	Nicht erhältlich	Nicht erhältlich

Wenn dir der Verfügbarkeits-Wurf für einen *knappen* oder *seltenen* Gegenstand misslingt, dann kannst du ihn entweder wiederholen, sobald du in einer neuen Ansiedlung angekommen bist, oder du kannst es nach einer Woche erneut versuchen, sofern die Ansiedlung eine Kleinstadt oder größer ist.

Wenn ein Gegenstand verfügbar ist, dann obliegt es dem SL zu bestimmen, wie viel genau vorrätig ist. Als Faustregel haben Dörfer ein einziges Exemplar vorrätig, Kleinstädte 1W10 und Städte so viele, wie der SL angemessen findet. Diese Quantitäten werden bei *verbreiteten* Gegenständen verdoppelt und bei *seltenen* halbiert.

Feilschen und Handeln

Die Leute des Imperiums lieben einen guten Handel, und jeden Tag strömen eifrige Käufer auf die Plätze und Märkte, um nach den besten Angeboten Ausschau zu halten. Beim Kauf von Waren gibt es zwei Hauptfähigkeiten, für die gewürfelt werden muss: *Schätzen* und *Feilschen*.

Schätzen wird von Käufern verwendet, um Wert und Eigenschaften eines Artikels zu ermitteln (siehe **Fertigungsqualität**, unten). In ähnlicher Weise kann der Verkäufer *Schätzen* verwenden, um Münzen auf ihren Wert zu prüfen oder Fälschungen zu erkennen. Zudem kann man mit *Schätzen* auch die Preise für *seltene* oder *exotische* Gegenstände auf +/- 10% genau einschätzen.

Feilschen wird routinemäßig von Käufern und Verkäufern verwendet, typischerweise bei einem Vergleichenden Wurf. *Feilschen* wird erwartet und die meisten Preise sind leicht erhöht, um dies zu berücksichtigen. Einen *Feilschen*-Wurf zu gewinnen reduziert den Preis um 10% (oder mit einem Verblüffenden Erfolg (6+) oder dem Talent *Verhandlungsgenie* möglicherweise bis zu 20%). Wenn ein *Feilschen*-Wurf komplett schiefgeht, heißt das üblicherweise, dass der Verkäufer deinen Münzen misstraut.

Einkäufe im Rollenspiel ausspielen

Besuche auf dem Markt, bei denen es um Routinekäufe geht, müssen nicht detailliert ausgespielt werden. Der SL kann hier ganz einfach einen Blick in die Ausrüstungslisten werfen und die Verfügbarkeit selbst auswürfeln. Große Einkäufe, bei denen es um Gegenstände von besonderer Fertigungsqualität geht oder bei denen zusätzliches *Feilschen* erforderlich ist, machen jedoch meist viel Spaß, wenn man sie im Rollenspiel ausspielt. In manchen Abenteuern sind Ladenbesitzer wichtige NSC mit Persönlichkeit und einer Funktion in der Geschichte, daher lohnt es sich immer, mit ihnen zu interagieren. Beachte beim rollenspielerischen Einkauf Folgendes:

- Der SL kann die Verfügbarkeit aufgrund lokaler Details außer Kraft setzen. Zum Beispiel sind einfache Ruderboote automatisch verfügbar, wenn das Abenteuer in einem Fischerdorf stattfindet, in dem sich ein renommierter Bootsbauer befindet.

- Der Prozentsatz der Verfügbarkeit kann um + 10% oder + 20% erhöht werden, wenn ein Charakter besonders fleißig sucht, eine relevante Karriere wie Kaufmann oder Hehler hat oder einen ganzen Tag damit verbringt, einzukaufen und *Klatsch*-Würfe durchzuführen.

Verkaufen

Der Verkauf deiner Ausrüstung aufgrund verzweifelter Umstände oder einfach nur zum Loswerden von Beute wird auf dieselbe Art und Weise wie das Kaufen behandelt, wobei du jedoch Geld verdienst, statt es auszugeben. Zunächst prüfst du also die Verfügbarkeit eines Käufers, wobei du genauso vorgehst, als würdest du die Verfügbarkeit eines Gegenstandes prüfen. Dann handelst du mit Schätzen- und Feilschen-Würfen, nach Maßgabe des SL, und schließlich legst du den Preis fest. Normalerweise entspricht der Grundpreis beim Verkauf der Hälfte des Listenpreises eines Gegenstandes, was bedeutet, dass du beim Verkauf gebrauchter Gegenstände nach dem *Feilschen* in der Regel etwas zwischen einem Viertel und der Hälfte des Neuwertes erhältst.

Wenn du eine Karriere wie Hehler oder Kaufmann hast und Zeit in *Klatsch*-Würfe und das Wandern durch die Stadt aufwendest, dann wirst du vielleicht jemanden finden, der bereit ist, bis zu 80% des Listenwertes zu zahlen, wobei dies der Entscheidung des SL obliegt.

Preis senken

Wenn du keinen Käufer findest, dann kannst du den Preis senken. Jedes Mal, wenn du das Geld halbierst, das du verlangen möchtest, verbessert sich die Verfügbarkeit eines Käufers um eine Stufe.

Beispiel: *Korporal Mauser ist aus seinem Staatstruppen-Regiment desertiert und hat eine Hochland-Langbüchse mitgehen lassen, die er nun dringend verkaufen will. Da diese ein exotischer Gegenstand ist, findet er nicht einfach so Käufer auf der Straße. Der SL entscheidet, dass Mauser als Grundpreis beim Verkauf den halben Listenpreis der Waffe erwarten kann (also 50 GK, da die Waffe neu 100 GK kosten würde), weshalb sich Mauser entscheidet, den Preis zweimal zu halbieren und nur 12 GK und 10 S zu verlangen, wodurch die Verfügbarkeit eines Käufers um zwei Stufen steigt, von Exotisch auf Knapp.*

Tauschhandel

Im ländlichen und gelegentlich auch im kaufmännischen Handel wird häufig eine Ware gegen eine andere getauscht, ohne dass dabei Geld den Besitzer wechselt. Um ein Tauschgeschäft dieser Art abzuhandeln, vergleichst du die Verfügbarkeit der von dir angebotenen Gegenstände mit der der von der anderen Seite angebotenen. Das Tauschverhältnis (siehe Tabelle) gibt an, wie viele „Einheiten" des einen Gutes gegen wie viele „Einheiten" des anderen getauscht werden müssen. „Einheiten" werden definiert, indem die Listenpreise beider Gegenstände überprüft und diese zu Paketen mit ungefähr gleichem Wert zusammengefasst werden.

Tauschverhältnis

Angebotener Gegenstand	Angenommener Gegenstand			
	Verbreitet	Knapp	Selten	Exotisch
Verbreitet	1:1	2:1	4:1	8:1
Knapp	1:2	1:1	2:1	4:1
Selten	1:4	1:2	1:1	2:1
Exotisch	1:8	1:4	1:2	1:1

Fertigungsqualität

Die Gegenstände, die in den Läden, an den Ständen und in den Kontoren des Imperiums erhältlich sind, unterscheiden sich in ihrer Qualität teils erheblich. Es wird nicht alles in gleicher Güte hergestellt, und die Regel für die Fertigungsqualität spiegeln dies wider, indem sie Gegenstands-Qualitäten und Gegenstands-Makel verwendet.

Eine Qualität macht einen Gegenstand etwas besser, dafür aber schwieriger zu finden. Ein Makel macht einen Gegenstand etwas schlechter, dafür aber einfacher zu finden.

Ausrüstungs-Qualitäten

Ein Gegenstand wird dann als ein Gegenstand mit Qualität bezeichnet, wenn er mehr Ausrüstungs-Qualitäten als Ausrüstungs-Makel aufweist. Für jede Qualität, die ein Gegenstand besitzt, verdoppelst du seinen Preis und machst ihn um eine Stufe weniger verfügbar. Ein Gegenstand mit mehr Ausrüstungs-Qualitäten als Traglastpunkten und ohne Ausrüstungs-Makel gilt als Gegenstand von bester Qualität.

Beispiel: *Ein Spaten hat die Qualitäten Edel und Haltbar, was seinen Listenpreis vervierfacht und seine Verfügbarkeit von Verbreitet auf Selten senkt.*

Edel (Wert)

Der Gegenstand ist so gefertigt, dass er dem Auge schmeichelt. Diese Qualität ist ein Zeichen von sozialem Status und kann mehrfach genommen werden. Je höher der Wert, desto beeindruckender ist der Gegenstand.

Haltbar (Wert)

Dieser Gegenstand wurde sehr sorgfältig und mit besonders robusten Materialen gefertigt und kann zusätzliche Schadenspunkte in Höhe des Wertes in *Haltbar* erleiden, ehe negative Effekte auftreten (siehe **Schaden an Waffen** und **Schaden an Rüstungen** auf den Seiten 296 und 299). Zudem erhält er einen Schutzwurf in Höhe von 9+ gegen Effekte wie durch *Klingenfänger* (siehe Seite 298). Diese Qualität kann ein Gegenstand mehrfach haben. Jedes Mal verbessert sich der Schutzwurf dadurch um 1 (also zum Beispiel von 9+ auf 8+).

Beispiel: *Molli hat ein qualitativ sehr hochwertiges Schwert mit* Haltbar (3), *das deshalb 3 zusätzliche Schadenspunkte erleiden kann, ehe es zu negativen Auswirkungen kommt und einen Schutzwurf von 7+ gegen Brechen hat.*

Leicht

Der Gegenstand wurde auf durchdachte Weise so gefertigt, dass er leichter zu tragen ist. Reduziere die Traglastpunkte um 1.

Praktisch

Meisterlich und für bestmögliche Einsetzbarkeit gefertigt. Bei einem misslungenen Wurf mit diesem Gegenstand erhältst du +1 EG. Wenn der Gegenstand ein Rüstungsteil ist, dann wird der Abzug dafür, ihn zu tragen, um eine Stufe reduziert (zum Beispiel von -30 auf -20).

OPTIONEN: HANDWERKERGILDEN

Die meisten Handwerker im Imperium sind Mitglieder einer Gilde, die die Rechte ihrer Mitglieder wahrt und gemeinsame Standards durchsetzt. In einer Stadt mit einer entsprechenden Handwerkergilde sind vom jeweiligen Handwerk erstellte Gegenstände nur selten in schlechter Qualität zu bekommen.

Wenn der SL festlegt, dass ihr in einer Stadt einkauft, in der es entsprechende Handwerkergilden gibt, dann reduziert jeder Makel die Verfügbarkeit, statt sie zu erhöhen. Des Weiteren zählt die erste Qualität eines Gegenstandes nicht bezüglich dessen Verfügbarkeit. Die Preise werden jedoch weiterhin wie gewohnt modifiziert.

Ausrüstungs-Makel

Ein Gegenstand wird dann als ein Gegenstand mit Makel bezeichnet, wenn er mehr Ausrüstungs-Makel als Ausrüstungs-Qualitäten aufweist. Für jeden Makel, den ein Gegenstand besitzt, halbierst du seinen Preis und machst ihn um eine Stufe besser verfügbar. Viele Händler verkaufen makelhafte Gegenstände, tun aber so, als seien diese völlig in Ordnung. Ein gelungener Wurf für eine entsprechende Fähigkeit – wie *Schätzen*, *Nahkampf* bei Waffen oder *Beruf* bei Werkzeugen – lässt dich bemerken, dass man dich übers Ohr hauen will.

Beachte: Bei exotischen Gegenständen wird die Verfügbarkeit nicht durch Makel modifiziert – sie sind immer schwer zu finden, selbst schäbige Ausführungen.

Beispiel: *Ein Kettenhemd, das sowohl* Unzuverlässig *als auch* Unhandlich *ist, kostet ein Viertel des Listenpreises und die Verfügbarkeit verbessert sich von Selten auf Verbreitet.*

Hässlich

Hässliche Gegenstände wurden ohne jedes ästhetische Gespür hergestellt, können eine negative Wirkung hervorrufen, und *Charisma*-Würfe in entsprechenden Situationen erleiden einen Abzug von -10.

Schäbig

Schäbige Gegenstände wurden von einem Amateur oder Betrüger hergestellt. Sie gehen kaputt, wenn du während ihrer Verwendung bei irgendeinem Wurf einen Pasch würfelst. *Schäbige* Teile einer Rüstung zerbrechen hingegen bei jedem Kritischen Treffer gegen die Trefferzone, die sie schützen.

Unhandlich
Unhandliche Gegenstände wurden sperrig gefertigt. Erhöhe die Traglastpunkte um +1 (kleine Gegenstände können nicht *unhandlich* sein). *Unhandliche* Kleidung und Rüstung hat Traglast 1, selbst dann, wenn sie getragen wird, und die *Erschöpft*-Zustände durch Rüstung werden verdoppelt.

Unzuverlässig
Unzuverlässige Gegenstände wurden ohne Rücksicht auf die Funktion hergestellt. Bei einem misslungenen Wurf mit diesem Gegenstand, erhältst du -1 EG. Wenn der Gegenstand ein Rüstungsteil ist, dann wird der Abzug verdoppelt, den man dafür erhält, ihn zu tragen.

TRAGLAST

Selbst der zäheste Zwerg kann keine unbegrenzte Anzahl von Ausrüstungsgegenständen tragen. Um zu ermitteln, wie viel du mit dir herumträgst, wird allen Gegenständen eine Anzahl von Traglastpunkten zugeordnet (gelegentlich als TP bezeichnet), normalerweise zwischen 0 und 3, wobei 0 irgendetwas Kleines und Leichtes ist, das leicht transportiert werden kann, und 3 für etwas steht, das sich eher schwer transportieren lässt. Die Anzahl der Traglastpunkte, die du ohne Abzüge tragen kannst, wird durch Stärke-Bonus + Widerstands-Bonus bestimmt. Daher können durchschnittliche Menschen 6 Traglastpunkte tragen, ohne Abzüge zu haben.

Traglast-Beispiele

Traglastpunkte (TP)	Beispiel-Ausrüstungsgegenstände
0	Messer, Münzen, Geschmeide
1	Schwert, Laute, Umhängetasche
2	Zweihänder, Zelt, Rucksack
3	Hellebarde, Fass, großer Sack

Kleine Gegenstände
Der gesunde Menschenverstand macht klar, dass man auch kleine Gegenstände nur in begrenzter Zahl tragen kann. Als groben Richtwert kann man sagen, dass zum Beispiel bei Geld etwa 1 Traglastpunkt pro 200 Münzen anfällt.

Übergrosse Gegenstände
Einige besonders große Gegenstände haben 4 Traglastpunkte, zum Beispiel Fässer oder Sättel. Du kannst normalerweise nur einen einzigen übergroßen Gegenstand tragen und benötigst dazu beide Hände.

Lasttiere
Lasttiere ignorieren die übliche Formel von Stärke-Bonus + Widerstands-Bonus zur Bestimmung der Traglast, die sie tragen können. Wie viel Traglast Maultiere, Pferde, Karren und Wagen bewältigen können, steht jeweils in ihren Beschreibungen. Bei jedem etwa menschengroßen Passagier wird davon ausgegangen, dass er 10 Traglastpunkte wiegt, was der SL gegebenenfalls anpassen kann.

Getragene Gegenstände
Gegenstände, die man direkt am Körper trägt, zum Beispiel Rüstung, Kleidung oder Schmuck haben um 1 verringerte Traglastpunkte, was vielfach bedeutet, dass sie 0 Traglastpunkte haben, wenn sie am Körper getragen werden.

Überladen
Charaktere, die ihre Traglast überschreiten, werden langsamer und erhalten beim Reisen irgendwann *Erschöpft*-Zustände. Abzüge auf die Bewegung und *Erschöpfung* durch Reisen sind mit etwaigen Abzügen für Rüstungen kumulativ. Das heißt, dass du immer dann, wenn du überladen bist und einen *Erschöpft*-Zustand durch etwas anderes erhältst, als dafür, überladen zu sein, +1 *Erschöpft*-Zustand erhältst.

Traglastpunkte (TP)	Beispiel-Ausrüstungsgegenstände
Bis zum Maximum	Keine Abzüge
Bis zum Doppelten des Maximums	–1 Bewegung (Minimum: 3), –10 Gewandtheit, +1 Erschöpfung durch Reisen
Bis zum Dreifachen des Maximums	–2 Bewegung (Minimum: 2), –20 Gewandtheit (Minimum: 10), +2 Erschöpfung durch Reisen
Mehr als das Dreifache des Maximums	Du kannst dich nicht mehr bewegen.

Traglast und Attribute
Bewegungs-Abzüge durch Traglast werden unmittelbar angewendet und können nur dadurch beseitigt werden, dass man die Traglast reduziert.

Traglast und Erschöpfung durch Reisen
Erschöpft-Zustände durch Reisen kommen am Ende der Tagesreise zur Wirkung und können nur durch eine lange Rast beseitigt werden.

WAFFEN

Die Waffen, die im Imperium verwendet werden, variieren je nach Präferenz der Provinz, religiöser Auflage, individueller Neigung und alten Traditionen. Hier findest du eine Auswahl der am häufigsten eingesetzten Nahkampf- und Fernkampfwaffen, die im folgenden Format präsentiert werden:

- **Waffengruppe:** Jede Waffe wird in ihrer Waffengruppe aufgelistet. Wenn eine Waffe zweihändig geführt werden muss, dann wird dies mit einem (2H) gekennzeichnet.
- **Preis:** Der Preis einer durchschnittlichen Waffe dieser Art
- **TP:** Die Traglastpunkte der Waffe
- **Verfügbarkeit:** Die Verfügbarkeit der Waffe
- **Länge/Reichweite:** Die Länge der Waffe oder die Reichweite der Waffe in Meter
- **Schaden:** Der Schaden der Waffe, der zu den EG deines Trefferwurfes gezählt wird
- **Qualitäten und Makel:** Alle Waffen-Qualitäten und -Makel, die die Waffe besitzt

In der Tabelle wird der Stärke-Bonus mit STB abgekürzt.

NAHKAMPFWAFFEN

Waffe	Preis	TP	Verfügbarkeit	Länge	Schaden	Qualitäten und Makel
STANDARD						
Handwaffe	1 *GK*	1	Verbreitet	Durchschnitt	+STB+4	–
Improvisierte Waffe	Keiner	Versch	Keine	Verschieden	+STB+1	Stumpf
Dolch	16 *S*	0	Verbreitet	Sehr kurz	+STB+2	–
Messer	8 *S*	0	Verbreitet	Sehr kurz	+STB+1	–
Schild (Buckler)	18 *S*, 2 *G*	0	Verbreitet	Persönlich	+STB+1	Defensiv, Schild 1, Stumpf
Schild	2 *GK*	1	Verbreitet	Sehr kurz	+STB+2	Defensiv, Schild 2, Stumpf
Schild (Groß)	3 *GK*	3	Verbreitet	Sehr kurz	+STB+3	Defensiv, Schild 3, Stumpf
KAVALLERIE						
Reiterhammer (2H)	3 *GK*	3	Knapp	Lang	+STB+5	Betäubend
Lanze	1 *GK*	3	Selten	Sehr lang	+STB+6*	Durchbohrend, Wuchtig
FECHTEN						
Florett	5 *GK*	1	Knapp	Durchschnitt	+STB+3	Durchbohrend, Präzise, Schnell, Stumpf
Rapier	5 *GK*	1	Knapp	Lang	+STB+4	Durchbohrend, Schnell
WAFFENLOS						
Waffenlos	Keiner	0	Keine	Persönlich	+STB+0	Stumpf
Schlagring	2 S, 6 G	0	Verbreitet	Persönlich	+STB+2	–
FLEGEL						
Dreschflegel	10 S	1	Verbreitet	Durchschnitt	+STB+3	Ablenkend, Umwickelnd, Unpräzise
Flegel	2 GK	1	Knapp	Durchschnitt	+STB+5	Ablenkend, Umwickelnd
Kriegsflegel (2H)	3 GK	2	Selten	Lang	+STB+6	Ablenkend, Ermüdend, Umwickelnd, Wuchtig
PARADE						
Parierdolch	1 *GK*	0	Selten	Sehr kurz	+STB+2	Defensiv
Klingenbrecher	1 *GK*, 2 *S*, 6 *G*	1	Knapp	Kurz	+STB+3	Defensiv, Klingenfänger
STANGENWAFFE						
Hellebarde (2H)	2 *GK*	3	Verbreitet	Lang	+STB+4	Defensiv, Durchbohrend, Durchschlagend
Speer (2H)	15 *S*	2	Verbreitet	Sehr lang	+STB+4	Durchbohrend
Pike (2H)	18 *S*	4	Selten	Gewaltig	+STB+4	Durchbohrend
Kampfstab (2H)	3 *S*	2	Verbreitet	Lang	+STB+4	Betäubend, Defensiv
ZWEIHÄNDIG						
Langes Schwert (2H)	8 *GK*	3	Knapp	Lang	+STB+5	Defensiv, Verwundend
Zweihandaxt (2H)	4 *GK*	3	Knapp	Lang	+STB+6	Durchschlagend, Ermüdend, Wuchtig
Kriegshacke (2H)	9 *S*	3	Verbreitet	Durchschnitt	+STB+5	Durchbohrend, Langsam, Verwundend
Kriegshammer (2H)	3 *GK*	3	Verbreitet	Durchschnitt	+STB+6	Betäubend, Langsam, Verwundend
Zweihänder (2H)	10 *GK*	3	Knapp	Lang	+STB+5	Durchschlagend, Verwundend

* Lanzen zählen als Improvisierte Waffe, wenn sie in einer Runde eingesetzt werden, in der du keinen *Sturmangriff* durchgeführt hast.

FERNKAMPFWAFFEN

Waffe	Preis	TP	Verfügbarkeit	Reichweite	Schaden	Qualitäten und Makel
SCHIESSPULVER*						
Donnerbüchse* (2H)	2 *GK*	1	Knapp	20	+8	Gefährlich, Nachladen 2, Radius 3
Hochland-Langbüchse* (2H)	100 *GK*	3	Exotisch	100	+9	Akkurat, Nachladen 4, Präzise
Muskete* (2H)	4 *GK*	2	Knapp	50	+9	Gefährlich, Nachladen 3
Pistole*	8 *GK*	0	Selten	20	+8	Pistole, Nachladen 1
BOGEN						
Elfenbogen (2H)	10 *GK*	2	Exotisch	150	+STB+4	Präzise, Verwundend
Langbogen (2H)	5 *GK*	3	Knapp	100	+STB+4	Verwundend
Bogen (2H)	4 *GK*	2	Verbreitet	50	+STB+3	–
Kurzbogen (2H)	3 *GK*	1	Verbreitet	20	+STB+2	–
ARMBRUST						
Handarmbrust	6 *GK*	0	Knapp	10	+7	Pistole
Schwere Armbrust (2H)	7 *GK*	3	Selten	100	+9	Nachladen 2, Verwundend
Armbrust (2H)	5 *GK*	2	Verbreitet	60	+9	Nachladen 1
TECHNICUS*						
Bündelmuskete* (2H)	10 *GK*	3	Selten	30	+9	Gefährlich, Nachladen 5, Repetierend 4
Bündelpistole*	15 *GK*	1	Selten	10	+8	Gefährlich, Nachladen 4, Pistole, Repetierend 4
FESSELND**						
Lasso	6 *S*	0	Verbreitet	STBx2	–	Fesselnd
Peitsche	5 *S*	0	Verbreitet	6	+STB+2	Fesselnd
SCHIESSPULVER						
Bombe	3 *GK*	0	Selten	STB	+12	Gefährlich, Radius 5, Wuchtig
Brandflasche	1 *GK*	0	Knapp	STB	Speziell***	Gefährlich, Radius 4
EXPLOSIV						
Schleuder	1 *S*	0	Verbreitet	60	+6	–
Stabschleuder (2H)	4 *S*	2	Knapp	100	+7	–
WERFEN						
Bola	10 *S*	0	Selten	STB×3	+STB	Fesselnd
Pfeil	2 *S*	0	Knapp	STB×2	+STB+1	Durchbohrend
Wurfspeer	10 *S*, 6 *G*	1	Knapp	STB×3	+STB+3	Durchbohrend
Stein	–	0	Verbreitet	STB×3	+STB	–
Wurfaxt	1 *GK*	1	Verbreitet	STB×2	+STB+3	Durchschlagend
Wurfmesser	18 *S*	0	Verbreitet	STB×2	+STB+2	–

* Alle Schießpulver- und Technicus-Waffen haben die Qualitäten *Schießpulver* und *Verwundend*.
** Fesselnd-Waffen haben keine Reichweiten-Stufen, nur die hier angegebene Reichweite.
*** Eine Brandflasche verursacht bei jedem betroffenen Ziel 1+EG *Brennend*-Zustände.

MUNITION

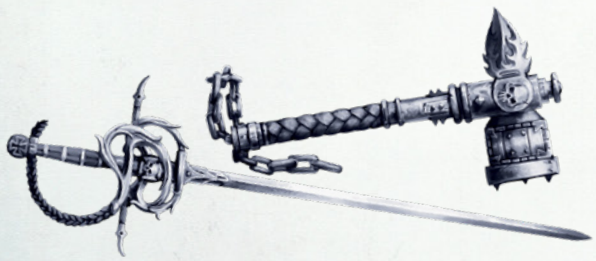
Waffe	Preis	TP	Verfügbarkeit	Reichweite	Schaden	Qualitäten und Makel
SCHIESSPULVER UND TECHNICUS						
Kugel und Pulver (12)	3 *S*, 3 *G*	0	Verbreitet	Wie Waffe	+1	Durchbohrend, Rüstungsbrechend
Improvisierte Kugeln und Pulver	3 *G*	0	Verbreitet	Halbe Waffe	–	–
Kleine Kugeln und Pulver	3 *S*, 3 *G*	0	Verbreitet	Wie Waffe	–	Radius +1
BOGEN						
Pfeil (12)	5 S	0	Verbreitet	Wie Waffe	–	Durchbohrend
Elfenpfeil	6 *S*	0	Exotisch	+50	+1	Akkurat, Durchbohrend, Rüstungsbrechend
ARMBRUST						
Bolzen (12)	5 *S*	0	Verbreitet	Wie Waffe	–	Durchbohrend
SCHLEUDER						
Bleikugel (12)	4 *G*	0	Verbreitet	–10	+1	Betäubend
Steinkugel (12)	2 *G*	0	Verbreitet	Wie Waffe	–	Betäubend

HANDWAFFEN

„Handwaffe" wird als beschreibender Oberbegriff für alle Arten von einhändigen Standardwaffen verwendet, die sich zwar unterscheiden, nach den Regeln aber effektiv identisch funktionieren, inklusive Schwertern, Äxten, Hämmern, Streitkolben, kurzen Speeren und vielem mehr.

SCHIESSPULVER-MUNITION

Donnerbüchsen sind die einzigen hier aufgeführten Waffen, die „Improvisierte Kugeln und Pulver" und „Kleine Kugeln und Pulver" als Munition verwenden. Alle anderen Schießpulver- und Technicus-Waffen verwenden „Kugel und Pulver".



Schaden an Waffen

Einige Patzer-Resultate (siehe Seite 160) oder Zauber können deine Waffe beschädigen. Für jeden Punkt Schaden, den deine Waffe erleidet, reduzierst du ihren Schaden um -1. Wenn der Schaden auf +0 (oder +STB+0) reduziert wurde, ist die Waffe extrem beschädigt und zählt als Improvisierte Waffe. Wenn eine Improvisierte Waffe beschädigt wird, wird sie für den Nahkampf ungeeignet.

Waffen können von einem geeigneten Handwerker für 10% der Waffenkosten pro erlittenem Schadenspunkt repariert werden. Waffen, die zu Improvisierten Waffen reduziert wurden, können nicht mehr repariert werden. Du kannst deine Waffen auch selbst reparieren, wenn du über die entsprechende Berufs-Fähigkeit und das richtige Werkzeug verfügst, wobei du bei mehr als einem einzigen Punkt Schaden eine Werkstatt benötigst.

Gruppen von Nahkampfwaffen

Alle Nahkampfwaffen sind einer Waffengruppe zugeordnet. Jede dieser Waffengruppen erfordert eine separate Fähigkeit, um sie zu meistern. So erlaubt dir *Nahkampfwaffen (Flegel)* die Verwendung von Flegeln und ist eine andere Fähigkeit als *Nahkampfwaffen (Stangenwaffe)*, die dir die Nutzung von Stangenwaffen ermöglicht. Wenn du eine Waffe aus einer Gruppe verwendest, in der du noch keine Steigerungen hast, dann würfelst du bei Trefferwürfen für dein Kampfgeschick. Dabei unterliegst du den Makeln der Waffe, kannst aber keine ihrer Qualitäten einsetzen. Zusätzlich haben einige Waffengruppen auch noch Sonderregeln.

Flegel

Bei Charakteren ohne Steigerung in *Nahkampfwaffen (Flegel)* haben Waffen aus der Waffengruppe Flegel zusätzlich den Makel *Gefährlich* und die übrigen Waffenqualitäten werden nicht verwendet.

Kavallerie

Es wird davon ausgegangen, dass Kavallerie-Waffen beim Reiten eingesetzt werden. Wenn sie nicht vom Pferderücken aus verwendet werden, zählen alle zweihändigen Waffen in der Kavallerie-Waffengruppe als Zweihandwaffe. Einhändige Kavallerie-Waffen werden normalerweise nicht verwendet, wenn man nicht reitet.

Parade

Jede einhändige Waffe mit der Qualität *Defensiv* kann mit *Nahkampf (Parade)* verwendet werden. Wenn du *Nahkampf (Parade)* verwendest, kann die Waffe gegen eine gegnerische Attacke verwendet werden, ohne dass du dabei dem Abzug von -20 für die Verwendung der nichtdominanten Hand unterliegst (siehe Seite 161).

Waffenlänge

Hier nun eine Übersicht über die Waffenlängen, in aufsteigender Reihenfolge:

- **Persönlich:** Deine Beine, Füße und vielleicht auch dein Kopf sowie alles, das sich direkt daran befindet
- **Sehr kurz:** Weniger als 30 cm Länge
- **Kurz:** Weniger als 60 cm Länge
- **Durchschnittlich:** Bis zu 1 m Länge
- **Lang:** Bis zu 2 m Länge
- **Sehr lang:** Bis zu 3 m Länge; kann Feinde in bis zu 4 m Entfernung attackieren, nicht nur in 2 m
- **Gewaltig:** Alles über 3 m Länge; kann Feinde in bis zu 6 m Entfernung attackieren, nicht nur in 2 m

Optionen: Waffenlänge und Handgemenge

Hier stellen wir nun einfache Regeln für jene vor, die die Waffenlänge für mehr als nur zur Beschreibung einer Waffe verwenden wollen, besonders dann, wenn es auch mal um Kämpfe an beengten Orten geht, zum Beispiel in Tunneln.

Waffenlänge

Wenn deine Waffe länger als die deines Gegners ist, dann erleidet dieser einen Abzug von -10 bei seinen Trefferwürfen, da du ihn mit der längeren Waffe leichter in Schach halten kannst.

Handgemenge

Du kannst als deine Handlung mit einem **Vergleichenden *Nahkampf*-Wurf** versuchen, an der Waffe vorbei zu gelangen und ein Handgemenge einzuleiten. Der Gewinner des Wurfes entscheidet, ob der Kampf normal oder als „Handgemenge" weitergeht. In einem Handgemenge zählt jede Waffe, die eine Länge über *Kurz* hat, als Improvisierte Waffe.

Gruppen von Fernkampfwaffen

Fernkampfwaffen sind schwer zu meistern. Du kannst keinen *Fernkampf*-Wurf für eine Waffe durchführen, für die dir die richtige Spezialisierung fehlt. Wenn du also *Fernkampf (Schießpulver)* beherrscht, heißt das nicht, dass du Würfe für *Fernkampf (Bogen)* durchführen kannst. Es gibt jedoch ein paar Ausnahmen.

Armbrust und Werfen

Armbrüste und Wurfwaffen sind relativ einfach einzusetzen. Du kannst *Fernkampf-(Armbrust)-* und *Fernkampf-(Werfen)*-Würfe auch allein mit deiner Ballistischen Fertigkeit durchführen, doch dann verliert die Waffe dabei alle ihre Qualitäten, behält aber ihre Makel.

Schießpulver und Explosiv

Mit *Fernkampf (Technicus)* kannst du auch Schießpulver- und Explosiv-Waffen ohne Abzüge einsetzen.

Technicus

Technicus-Waffen können auch von Charakteren mit *Fernkampf (Schießpulver)* verwendet werden, doch dann verlieren die Waffen dabei alle ihre Qualitäten, behalten aber ihre Makel.

Waffen-Reichweiten

Die in der Waffentabelle der Fernkampfwaffen aufgeführte Reichweite ist die mittlere Reichweite in Metern. **Kapitel 5: Regeln** präsentiert die Modifikatoren, die zum Tragen kommen, wenn eine Waffe auf Kernschussweite, Kurze Reichweite, Lange Reichweite oder Extreme Reichweite eingesetzt wird. Die Reichweiten-Stufen errechnen sich wie folgt:

Reichweiten-Stufen

Kernschussweite = Reichweite /10
Kurze Reichweite = Reichweite /2
Lange Reichweite = Reichweite x 2
Extreme Reichweite = Reichweite x 3

Beispiele für Waffenreichweiten

Waffe	Kern-schuss	Kurz	Mittel	Lang	Extrem
Bogen	5	25	50	100	150
Schwere Armbrust	10	50	100	200	300
Pistole	2	10	20	40	60
Schleuder	6	30	60	120	180

Waffen-Qualitäten

Einige Waffen haben spezifische Vorteile gegenüber anderen Waffen, die mit Waffen-Qualitäten beschrieben werden.

Ablenkend

Ablenkende Waffen sind gefährlich oder peitschenartig und können verwendet werden, um einen Gegner zurückzudrängen. Statt Schaden zu verursachen, kann eine erfolgreiche Attacke mit einer *Ablenkend*-Waffe einen Gegner für jeden EG um 1 Meter zurückdrängen, um den du den Vergleichenden Wurf gewonnen hast.

Akkurat

Die Waffe ist so akkurat, dass man leichter mit ihr trifft. Du erhältst einen Bonus von +10 bei jedem Schuss mit dieser Waffe.

Betäubend

Betäubende Waffen sind besonders gut darin, Feinde besinnungslos zu schlagen. Wenn dir mit einer betäubenden Waffe ein Kopftreffer gelingt, kannst du einen **Vergleichenden Stärke/*Ausdauer*-Wurf** gegen den getroffenen Gegner durchführen. Wenn du den Wurf gewinnst, erhält der Gegner einen *Betäubt*-Zustand.

Defensiv

Defensive Waffen sind zum Parieren gegnerischer Attacken gedacht. Wenn du eine solche Waffe führst, bekommst du auf jeden Vergleichenden *Nahkampf*-Wurf zur Abwehr einer gegnerischen Attacke +1 EG.

Durchbohrend
Durchbohrende Waffen können mit einem einzigen sauberen Treffer töten. Eine *durchbohrende* Waffe verursacht bei jeder Zahl, die durch 10 teilbar ist (also 10, 20, 30 usw.) sowie bei jedem Pasch (also 11, 22, 33 etc.) einen Kritischen Treffer, sofern das Wurfergebnis im Kampf nicht oberhalb der benötigten Zahl liegt.

Wenn eine durchbohrende Waffe eine Fernkampfwaffe ist, dann hat sich deren Geschoss bei einem Treffer tief im Körper des Zieles verhakt. Pfeile und Bolzen können nur mit einem jeweils gelungenen **herausfordernden (+0) *Heilen*-Wurf** entfernt werden – zum Entfernen von Kugeln ist sogar *Chirurgie* erforderlich (siehe **Kapitel 4: Fähigkeiten und Talente**). Für jeden nicht entfernten Pfeil, Bolzen oder Kugel kann 1 LP nicht heilen.

Durchschlagend
Durchschlagende Waffen haben schwere Klingen, die sich mit erschreckender Leichtigkeit durch Rüstungen brechen. Wenn du einen Gegner triffst, dann richtest du nicht nur Schaden am Ziel an, sondern verursachst auch noch 1 Punkt Schaden an seinem Schild oder einem getroffenen Stück Rüstung.

Fesselnd
Deine Waffe wickelt sich um deinen Gegner und fesselt ihn. Jeder Gegner, den du erfolgreich mit deiner Waffe triffst, erhält den *Gefesselt*-Zustand mit einer Stärke, die deinem Stärke-Wert entspricht. Wenn du gerade einen Gegner gefesselt hast, kannst du die Waffe nicht für andere Attacken verwenden. Du kannst das Fesseln jederzeit abbrechen.

Klingenfänger
Einige Waffen sind so konzipiert, dass sie andere Waffen fangen und manchmal sogar brechen können. Wenn du einen Kritischen Treffer erzielst, während du dich gegen eine Attacke mit einer Klingenwaffe verteidigst, dann kannst du dich dafür entscheiden, die Klinge zu fangen, statt einen Kritischen Treffer zu verursachen. Wenn du dich dafür entscheidest, führst du einen **Vergleichenden Stärke-Wurf** durch, zu dem die EG aus deinem vorherigen *Nahkampf*-Wurf dazuzählen. Wenn du erfolgreich bist, lässt dein Gegner die Klinge fallen, da sie ihm aus den Händen gehebelt wird. Wenn du einen Verblüffenden Erfolg (+6) erzielst, dann entwaffnest du deinen Gegner nicht nur, sondern brichst durch Kraft und Hebelwirkung auch noch dessen Klinge, sofern diese nicht *unzerbrechlich* ist. Wenn du den Wurf nicht gewinnst, befreit der Gegner seine Klinge und ihr kämpft wie üblich weiter.

Pistole
Mit dieser Waffe kannst du im Nahkampf attackieren.

Präzise
Mit dieser Waffe lässt sich sehr genau treffen. Du erhältst einen Bonus von +1 EG auf jeden gelungenen Wurf bei der Attacke mit dieser Waffe.

Radius (Wert)
Alle Charaktere innerhalb von (Wert) Metern vom getroffenen Punkt, erleiden EG+Waffenschaden und bekommen alle Zustände, die die Waffe verursacht.

Repetierend (Wert)
Deine Waffe enthält (Wert) Schüsse und lädt nach jedem Schuss automatisch nach. Wenn du alle Schüsse verbraucht hast, musst du die Waffe nach den normalen Regeln vollständig nachladen, ehe du erneut schießen kannst.

Rüstungsbrechend
Die Waffe ist extrem effektiv beim Durchdringen von Rüstungen. RP durch nichtmetallische Rüstteile werden ignoriert und bei jeder anderen Rüstung wird der erste Punkt ignoriert.

Schießpulver
Das Donnern einer Pulverwaffe, gefolgt von Rauch und Verwirrung, kann verstörend sein. Wenn du das Ziel einer Schießpulver-Waffe bist, dann musst du einen **durchschnittlichen (+20) *Besonnenheits*-Wurf** bestehen, oder du erhältst den Zustand *Demoralisiert*, selbst wenn der Schuss verfehlt.

Schild (Wert)
Wenn du diese Waffe verwendest, um einer Attacke zu widerstehen, dann giltst du, als hättest du an allen Trefferzonen zusätzlich (Wert) Rüstungspunkte. Wenn deine Waffe einen *Schild*-Wert von 2 oder höher hat (also Schild 2 oder Schild 3), dann kannst du auch vergleichend gegen Fernkampf-Attacken in deiner Sichtlinie würfeln.

Schnell
Schnelle Waffen sind so konstruiert, dass sie mit so hoher Geschwindigkeit nach dem Gegner schlagen oder stechen, dass das Parieren fast unmöglich ist und der Gegner schon getroffen ist, ehe er reagieren konnte. Wer eine *schnelle* Waffe führt, kann sich entscheiden, mit dieser Waffe außerhalb der normalen Initiativereihenfolge zu attackieren. Dabei kann er entweder zuerst, zuletzt oder irgendwo zwischendurch attackieren, ganz wie er wünscht.

Zudem erleiden alle *Nahkampf*-Würfe zur Abwehr von *schnellen* Waffen einen Abzug von -10, wenn der Gegner nicht ebenfalls eine Waffe mit der Qualität *Schnell* verwendet; andere Fähigkeiten verteidigen wie gewohnt. Zwei Kombattanten mit schnellen Waffen kämpfen wie üblich in der Reihenfolge der Initiative (relativ zueinander). Eine *schnelle* Waffe kann niemals zugleich *langsam* sein (*Langsam* hat Vorrang).

Umwickelnd
Umwickelnde Waffen haben normalerweise lange Ketten mit Gewichten am Ende, was es sehr schwierig macht, sie effektiv zu parieren. *Nahkampf*-Würfe gegen Angriffe mit einer *umwickelnden* Waffe haben einen Abzug von -1 EG, weil parierte Hiebe dennoch um den Schildrand oder die Klinge schlagen.

Unzerbrechlich
Die Waffe ist ganz besonders vorzüglich oder aus besonders festem Material gefertigt. Unter nahezu allen Umständen wird diese Waffe nicht zerbrechen, korrodieren oder ihre Schärfe verlieren.

Verwundend
Eine *verwundende* Waffe kann zur Bestimmung des Schadens entweder die Einerstelle des Würfelwurfes oder die EG verwenden, je nachdem, was höher ist. Wenn du bei deinem Trefferwurf zum Beispiel eine 34 gewürfelt hast und eine 52 brauchtest, um zu treffen, dann kannst du entweder die EG nehmen, die in diesem Fall 2 sind, oder die Einerstelle des Würfelwurfes, was 4 ist. Eine *stumpfe* Waffe kann niemals *verwundend* sein.

Wuchtig
Einige Waffen sind einfach riesig oder verursachen aufgrund ihres Gewichts oder ihrer Form schreckliche Wunden. Wenn du einen Gegner triffst, addierst du das Resultat des Würfels für die Einerstelle zu jedem Schaden hinzu, den eine *wuchtige* Waffe verursacht. Eine *stumpfe* Waffe kann niemals zugleich *wuchtig* sein (*Stumpf* hat Vorrang).

Waffen-Makel

Einige Waffen sind schwierig einzusetzen oder bei der Benutzung gefährlich, was als Waffen-Makel beschrieben wird.

Ermüdend

Diese Waffe einzusetzen ist ermüdend oder ihr richtiger Einsatz erfordert Schwung. Du profitierst nur dann von den Qualitäten *Verwundend* oder *Wuchtig* dieser Waffe, wenn du in deinem Zug einen *Sturmangriff* durchgeführt hast.

Gefährlich

Bei manchen Waffen ist die Chance, dich selbst zu verletzen fast genauso hoch, wie die, deinen Gegner zu verletzen. Jeder fehlgeschlagene Wurf, bei dem der Würfel für die Einerstelle 9 oder eine 10 zeigt, führt zu einem Patzer (weitere Informationen zu Patzern findest du in **Kapitel 5: Regeln**).

Langsam

Langsame Waffen sind unhandlich und massig, was ihre Handhabung erschwert. Charaktere, die *langsame* Waffen verwenden, schlagen unabhängig von der Initiativereihenfolge immer als Letzte in der Runde zu. Außerdem erhalten Gegner einen Bonus von +1 EG bei jedem Wurf, mit dem sie sich gegen Attacken mit einer solchen Waffe verteidigen.

Nachladen (Wert)

Die Waffe lässt sich nur langsam nachladen. Eine nicht geladene Waffe mit diesem Makel zu laden erfordert einen **Erweiterten *Fernkampf*-Wurf** für die jeweilige Waffengruppe, der (Wert) EG benötigt. Wenn du beim Nachladen unterbrochen wirst, musst du noch mal ganz von vorne beginnen.

Stumpf

Einige Waffen sind nicht sehr gut darin, Rüstungen zu durchdringen. Gegen *stumpfe* Waffen werden alle RP verdoppelt. Außerdem verursachen sie bei einem erfolgreichen Trefferwurf im Nahkampf nicht automatisch den Verlust von mindestens 1 LP.

Unpräzise

Unpräzise Waffen sind schwer zu kontrollieren, da sie unhandlich oder schlecht balanciert sind. Du erleidest einen Abzug von -1 EG, wenn du die Waffe für eine Attacke verwendest. Eine *unpräzise* Waffe kann niemals präzise sein (*Unpräzise* hat Vorrang).

RÜSTUNG

„Als allererstes gilt es, Feindkontakt zu vermeiden. Das ist das Grundprinzip. Und für den Fall, dass das nicht gelingt, tragen wir stets Schutz ... was ist denn?“

– Korporal „Nobbs“ Nobbilar, Rekruten-Nahkampfausbilder

Rüstungen werden im folgenden Format präsentiert:

- **Rüstungsgruppe:** Jede Rüstung wird als Teil einer Gruppe aufgelistet, die auf dem verwendeten Material beruht, mit aufsteigender Schutzwirkung.
- **Preis:** Der Preis eines durchschnittlichen Rüstteils dieser Art
- **TP:** Die Traglastpunkte des Rüstteils
- **Verfügbarkeit:** Die Verfügbarkeit des Rüstteils
- **Abzüge:** Alle Abzüge, die man zusätzlich zur Traglast (siehe Seite 293) für das Tragen dieses spezifischen Rüstteiles hinnehmen muss **Beachte:** Manche Rüstung bringt schon Abzüge, wenn du auch nur ein einziges Teil von ihr trägst, so wie man -10 auf *Schleichen* erleidet, wenn man irgendwelche Kette trägt.
- **Trefferzonen:** Die von dem Rüstteil geschützten Trefferzonen
- **RP:** Die Anzahl der Rüstungspunkte, die das Rüstteil an den geschützten Trefferzonen gewährt
- **Qualitäten und Makel:** Alle Rüstungs-Qualitäten und -Makel, die das Rüstteil besitzt

Schaden an Rüstteilen

Wenn im Kampf die Treffer auf eine Rüstung einprasseln, dann kann diese beschädigt werden, vielleicht sogar permanent. Wann immer davon die Rede ist, dass ein Rüstteil Schaden erleidet, sinken die RP an der beschädigten Trefferzone um 1.

Wenn dies die RP an dieser Trefferzone auf 0 reduziert, ist das Rüstteil nutzlos.

Normalerweise werden Rüstungen auf eine von zwei Arten beschädigt:

1. Eine spezielle Fertigkeit löst etwas aus, zum Beispiel ein Zauber oder ein Talent, was ein Rüstteil beschädigt.
2. Eine Kritische Verletzung wird abgelenkt.

Kritische Verletzungen ablenken

Dazu kommt es nur, wenn du dich dafür entscheidest. Wenn du durch eine Attacke eine Kritische Verletzung an einer Trefferzone erleidest, die von der Rüstung geschützt wird, dann kannst du dich entscheiden, dass deine Rüstung 1 RP Schaden nimmt und dafür die Kritische Verletzung ignoriert wird.

Du verlierst dennoch alle LP (und da du nun 1 RP weniger hast verlierst du vermutlich sogar 1 LP mehr), doch du vermeidest die Effekte der Kritischen Verletzung, da der Treffer von deiner nun beschädigten Rüstung absorbiert wurde.

RÜSTUNG

Rüstung	Preis	TP	Verfügbarkeit	Abzug	Trefferzonen	RP	Qualitäten und Makel
WEICHES LEDER*							
Gambeson	12 *S*	1	Verbreitet	–	Arme, Körper	1	–
Lederwams	10 *S*	1	Verbreitet	–	Körper	1	–
Lederbeinlinge	14 *S*	1	Verbreitet	–	Beine	1	–
Lederkappe	8 *S*	0	Verbreitet	–	Kopf	1	Partiell
GEKOCHTES LEDER							
Lederpanzer	18 *S*	2	Knapp	–	Körper	2	Schwachpunkte
KETTE**							
Kettenbeinlinge	2 *GK*	3	Knapp	–	Beine	2	Flexibel
Kettenbrünne	3 *GK*	3	Verbreitet	–	Arme, Körper	2	Flexibel
Kettenhaube	1 *GK*	2	Knapp	–10 *Wahrnehmung*	Kopf	2	Flexibel, Partiell
Kettenhemd	2 *GK*	2	Knapp	–	Körper	2	Flexibel
PLATTE**							
Kürass	10 *GK*	3	Knapp	–	Körper	2	Schwachpunkte, Undurchdringlich
Offener Helm	2 *GK*	1	Verbreitet	-10 *Wahrnehmung*	Kopf	2	Partiell
Plattenarme	8 *GK*	3	Selten	–	Arme	2	Schwachpunkte, Undurchdringlich
Plattenbeine	10 *GK*	3	Selten	-10 *Schleichen*	Beine	2	Schwachpunkte, Undurchdringlich
Helm	3 *GK*	2	Selten	-20 *Wahrnehmung*	Kopf	2	Schwachpunkte, Undurchdringlich

* Weiches Leder kann ohne Abzüge unter jeder anderen Rüstung getragen werden
** Irgendwelche Kette oder Platte zu tragen verursacht jeweils einen Abzug von -10 auf *Schleichen*

Rüstung reparieren

Die Reparatur einer Rüstung kostet pro verlorenem RP 10% des Listenpreises. Wenn du also eine Kettenbrünne mit 1 RP Schaden am Körper und 1 AP Schaden an einem Arm hast, dann kostet es 20% des Listenpreises der Rüstung sie zu reparieren, in diesem Fall 12 S. Wenn ein Teil deiner Rüstung vollständig zerstört ist, kostet das Reparieren 30% des Listenpreises der Rüstung und du wirst wahrscheinlich einige Zeit warten müssen, bis die Reparatur abgeschlossen ist.

Du kannst deine Rüstung auch selbst reparieren, wenn du über die entsprechende *Berufs*-Fähigkeit und das richtige Werkzeug verfügst. Für Plattenrüstungen brauchst du zudem eine Werkstatt.

Rüstungs-Qualitäten

Rüstungen können die folgenden Rüstungs-Qualitäten haben:

Flexibel

Eine *flexible* Rüstung kann auf Wunsch unter einer nicht-*flexiblen* Rüstung getragen werden. Wenn du dies tust, profitierst du von beidem.

Undurchdringlich

Die Rüstung ist besonders robust, was bedeutet, dass die meisten Angriffe sie schlicht nicht durchdringen können. Alle Kritischen Verletzungen, die von einer ungeraden Zahl beim Trefferwurf verursacht wurden, also zum Beispiel 11 oder 33, werden ignoriert.

Rüstungs-Makel

Einige Rüstungen haben Schwächen, die durch folgende Rüstungs-Makel dargestellt werden:

Partiell

Die Rüstung bedeckt nicht die gesamte Trefferzone. Ein Gegner, der bei seinem Trefferwurf eine gerade Zahl würfelt oder einen Kritischen Treffer, ignoriert die RP der *partiellen* Rüstung.

Schwachpunkte

Die Rüstung hat kleine Schwachstellen, an denen eine Klinge hindurchgleiten kann, wenn der Gegner überaus geschickt ist oder einfach nur viel Glück hat. Wenn dein Gegner eine Waffe mit der *Durchbohrend*-Qualität hat und einen Kritischen Treffer erzielt, werden die RP deiner Rüstung ignoriert.

OPTIONEN: VEREINFACHTE RÜSTUNGEN

Wer für Rüstungen lieber einfache und schnelle Regeln wünscht, der kann die folgenden nutzen. Es gibt nur drei Arten von Rüstung: Leichte Rüstung, Mittlere Rüstung und Schwere Rüstung. Leichte Rüstungen bestehen zum Großteil aus Leder, wer Mittlere Rüstung trägt, ist zum Großteil in Kette gehüllt, und in Schwerer Rüstung trägt man größtenteils Platte.

Rüstung	Preis	TP	Verfügbarkeit	Abzug	Trefferzonen	RP	Qualitäten und Makel
Leichte Rüstung	2 *GK*	1	Verbreitet	–	Überall	1	Flexibel
Mittlere Rüstung	5 *GK*	5	Knapp	*-10 Schleichen, -10 Wahrnehmung*	Überall	2	Flexibel
Schwere Rüstung	30 *GK*	6	Selten	*-20 Schleichen, -20 Wahrnehmung*	Überall	3	Schwachpunkte, Undurchdringlich

TRANSPORT UND AUFBEWAHRUNG

Ausrüstung kann in Rucksäcken, Säcken und Beuteln verpackt werden, um den Transport zu erleichtert. Die Tabelle zeigt die Traglastpunkte des eigentlichen Transportbehältnisses (**TP**) und das, was dieser an Traglastpunkten aufnehmen kann (**Last**). Bezüglich der Traglastpunkte die du trägst, zählt nur der TP-Wert. Der gesunde Menschenverstand gibt die Grenzen dessen vor, was in Transportbehältnissen befördert werden kann (zum Beispiel passen Hellebarden nicht in Rucksäcke).

Gegenstand	Preis	TP	Last	Verfügbarkeit
Beutel	4 *G*	0	1	Verbreitet
Fass	8 *S*	6	12	Verbreitet
Fässchen	3 *S*	2	4	Verbreitet
Flasche	5 *S*	0	0	Verbreitet
Großer Sack	1 *S*, 6 *G*	3	6	Verbreitet
Krug	3 *S*, 2 *G*	1	1	Verbreitet
Lederrolle für Schriften	16 *S*	0	0	Knapp
Rucksack	4 *S*, 10 *G*	2	4	Verbreitet
Sack	1 *S*	2	4	Verbreitet
Satteltaschen	18 *S*	4	8	Verbreitet
Trinkschlauch	1 *S*, 8 *G*	1	1	Verbreitet
Umhängetasche	1 *S*	1	2	Verbreitet
Zinnbecher	4 *S*	0	0	Verbreitet

Fass: Kapazität 120 Liter Flüssigkeit
Fässchen: Kapazität 40 Liter Flüssigkeit
Flasche: Kapazität 1 halber Liter Flüssigkeit
Großer Sack: Erfordert eine Hand zum Tragen (oder zwei Hände, wenn er voll ist)
Krug: Kapazität 4 Liter Flüssigkeit
Rucksack: Gilt als „am Körper getragen", wenn er auf dem Rücken ist
Sack: Erfordert eine Hand zum Tragen
Trinkschlauch: Kapazität 4 Liter Flüssigkeit
Umhängetasche: Gilt als „am Körper getragen", wenn sie über die Schulter gehängt ist

KLEIDUNG UND ZUBEHÖR

Die Kleidungsstile im Imperium variieren erheblich. Im Allgemeinen tragen die Bürger der unteren Stände einfache Tuniken mit Hosen oder ein einfaches Kleid. Bürger der mittleren Stände bevorzugen die sogenannte „zerhauene" Mode mit unterfütterten Schlitzen in den Ärmeln von Kleidern und Wämsern und tragen dazu auffällige Hüte und enge Beinkleider. Die Elite treibt diesen gehobenen Stil ins Extrem und kombiniert ihn mit prunkvollen Umhängen, Pelzbesatz und extravaganten Hüten mit enorm großen Federn – je exotischer, desto besser!

Gegenstand	Preis	TP	Verfügbarkeit
Amulett	2 *G*	0	Verbreitet
Gesichtspuder	10 *S*	0	Verbreitet
Gugel oder Maske	5 *S*	0	Verbreitet
Handschuhe	4 *S*	0	Verbreitet
Höfische Gewandung	12 *GK*	1	Knapp
Hut	4 *S*	0	Verbreitet
Kleidung	6 *S*	1	Verbreitet
Kostüm	1 *GK*	1	Knapp
Mantel	18 *S*	1	Verbreitet
Parfum	10 *S*	0	Verbreitet
Religiöses Symbol	6 *S*, 8 *G*	0	Verbreitet
Robe	2 *GK*	1	Verbreitet
Schmuck	Verschieden	0	Verbreitet
Schuhe	5 *S*	0	Verbreitet
Siegelring	5 *GK*	0	Selten
Spazierstock	3 *GK*	1	Verbreitet
Stecknadeln (6)	10 *S*	0	Knapp
Stiefel	5	1	Verbreitet
Tätowierung	4 *S*	0	Knapp
Umhang	10	1	Verbreitet
Uniform	1 *GK*, 2 *S*	1	Knapp
Zepter	8 *GK*	1	Selten

Umhang: Schützt den Träger vor den Elementen

Mantel: Schützt den Träger vor Witterungseinflüssen und extremer Kälte; ohne einen guten Mantel oder Ähnliches erhältst du Abzüge, wenn du Kälte widerstehen musst (siehe Seite 181).

Höfische Gewandung: Die Gewandung der Adligen zeichnet sich durch Verzierungen wie Manschetten und Kragen aus Spitze, übermäßig hochwertige Stoffe und spitze Schuhe aus. Diener tragen für Bankette und Zeremonien ebenfalls höfische Kleidung, obwohl ihre Schecken und Korsetts weniger prachtvoll als die der Mode der Adligen sind und daher zum halben Preis gekauft werden können.

Hut: Feine Qualitätshüte sind Statussymbole in den Städten des Imperiums. Je auffälliger der Hut, desto besser.

Schmuck: Die Preise variieren je nach Handwerkskunst, Metallart und Edelsteinwert. Als allgemeine Richtlinie kosten gewöhnliche Ringe ohne Edelsteine 10 Münzen des gleichen Metalltyps (also Messing, Silber oder Gold), während Halsketten 20 Münzen des gleichen Metalltyps kosten.

Zepter: Die höchsten Amtsträger tragen Zepter, um ihren Status anzuzeigen.

Siegelring: Goldringe mit eingravierten Stempeln werden von Adeligen und Zunftbeamten gleichermaßen getragen, um damit jederzeit ihr Wappen oder ihre Insignien in Siegellack prägen zu können.

Spazierstock: Polierte Holzstöcke mit Metallbeschlägen sind Statussymbole unter den wohlhabenderen Bürgern.

SPEISEN, GETRÄNKE UND UNTERKUNFT

Unterkunft und Verpflegung von schlechter Qualität kosten die Hälfte des angegebenen Preises, während bessere Qualität das Doppelte des Listenpreises kostet. Wer Speisen und Getränke von schlechter Qualität konsumiert, hat eine Chance von 10%, sich *Galoppierenden Durchfall* einzufangen (siehe Seite 186).

Gegenstand	Preis	TP	Verfügbarkeit
Bier (Humpen)	3 *G*	0	Verbreitet
Bierfass	3 *S*	2	Verbreitet
Bugmans XXXXXX	9 *G*	0	Exotisch
Essen im Gasthaus	1 *S*	0	Verbreitet
Gemeinschaftsunterkunft (pro Nacht)	10 *G*	-	Verbreitet
Lebensmittel (pro Tag)	10 *G*	1	Verbreitet
Rationen (pro Tag)	2 *S*	0	Verbreitet
Schnaps (Krug)	2 *S*	0	Verbreitet
Stall (pro Nacht)	10 *G*	-	Verbreitet
Wein & Schnaps (Becher)	1 *S*	0	Verbreitet
Wein (Flasche)	10 *G*	0	Verbreitet
Zimmer (pro Nacht)	10 *S*	-	Verbreitet

Bierfass: Kapazität 12 Liter; leere Bierfässer lassen sich für 18 *G* nachfüllen.

Bugmans XXXXXX: Kaufleute reisen durch die halbe Alte Welt, um dieses prächtige Zwergen-Starkbier aus der berühmten Brauerei zu erwerben, die einst von Josef Bugman gegründet wurde. Bugmans Bier ist in den meisten größeren Städten zu finden. Ein Humpen Bugmans zählt bezüglich der Wirkung des Alkohols als 4 Humpen normalen Bieres (siehe Zechen auf Seite 131) und macht für 1W10 Stunden immun gegen *Angst*-Würfe.

Gemeinschaftsunterkunft: Gäste, die im gemeinsamen Schlafraum übernachten, sollten auf Diebe achten.

Zimmer: Bietet Platz für 2 Gäste; große Zimmer kosten das Doppelte und bieten für 4 Gäste Platz.

WERKZEUGE UND AUSRÜSTUNG

Die meisten Werkzeuge gelten als Improvisierte Waffen, wenn sie im Kampf eingesetzt werden. SL können jedoch bestimmen, dass besonders schwere oder scharfe Werkzeuge (wie zum Beispiel Brecheisen und Sicheln) als Handwaffen gelten. Viele der hier einzelnen aufgeführten Werkzeuge sind in typischem Handwerkszeug und Werkstätten enthalten und müssen nicht separat erworben werden.

Angelhaken: Kann zum Angeln von Fischen verwendet werden (siehe **Nahrung und Kräuter sammeln** auf Seite 130)

Dietriche: Eine Auswahl kleiner, verschieden geformter Werkzeuge, die benötigt werden, um die Fähigkeit *Schlösser öffnen* ohne Abzüge einzusetzen

Gegengiftset: Enthält ein kleines Messer, Kräuter und ein Gefäß mit Blutegeln; ein erfolgreicher *Heilen*-Wurf mit einem Gegengiftset entfernt alle *Vergiftet*-Zustände. Die Behandlung dauert mindestens zwei Runden.

Gelenkeisen: Häftlinge, die versuchen, sich aus Gelenkeisen zu befreien, verlieren 1 LP und müssen einen **sehr schweren (-30) Stärke-Wurf** bestehen.

Gegenstand	Preis	TP	Verfügbarkeit
Abakus	3 *S*, 4 *G*	0	Knapp
Angelhaken (12)	1 *S*	0	Verbreitet
Besen	1 *S*, 6 *G*	2	Verbreitet
Bootshaken	5 *S*	1	Verbreitet
Brecheisen	2 *S*, 6 *G*	1	Verbreitet
Dietriche	15 *S*	0	Knapp
Eimer	2 *S*, 6 *G*	1	Verbreitet
Eisenbolzen	1 *S*	0	Verbreitet
Feldhacke	4 *S*	2	Verbreitet
Gegengiftset	3 *GK*	0	Knapp
Gelenkeisen	18 *S*	0	Knapp
Hammer	3 *S*	0	Verbreitet
Handspiegel	1 *GK*, 1 *S*, 6 *G*	0	Exotisch
Kamm	10 *G*	0	Verbreitet
Krücke	3 *S*	2	Verbreitet
Leselinse	3 *GK*	0	Selten
Malerpinsel	4 *S*	0	Verbreitet
Meißel	4 *S*, 2 *G*	0	Verbreitet
Messer	8 *S*	0	Verbreitet
Mörser & Stößel	14 *S*	0	Verbreitet

Gegenstand	Preis	TP	Verfügbarkeit
Nägel (12)	2 *G*	0	Verbreitet
Ohrlöffel	2 *S*	0	Knapp
Pinzette	1 *S*	0	Knapp
Rechen	4 *S*, 6 *G*	2	Verbreitet
Reisigbesen	10 *G*	2	Verbreitet
Richterhammer	1 *GK*	0	Knapp
Säge	6 *S*	1	Verbreitet
Schlüssel	1 *S*	0	Verbreitet
Schreibfeder	3 *S*	0	Verbreitet
Schreibzeug	2 *GK*	0	Knapp
Schrubber	1 *S*	2	Verbreitet
Sichel	1 *GK*	1	Verbreitet
Spaten	8 *S*	2	Verbreitet
Spitzhacke	18 *S*	1	Knapp
Stange (3 Meter)	8 *S*	3	Verbreitet
Stempel, graviert	5 *GK*	0	Knapp
Teleskop	5 *GK*	0	Selten
Tierfalle	2 *S*, 6 *G*	1	Verbreitet
Verkleidungsset	6 *S*, 6 *G*	0	Knapp
Zange, Stahl	16 *S*	0	Verbreitet

Leselinse: Glaslinsen mit Handgriff bieten einen +20 Bonus auf *Lesen & Schreiben*-Würfe zum Entschlüsseln von Schreiben in winziger oder unleserlicher Schrift. Bei *Wahrnehmungs*-Würfen zur Suche nach feinen Details wie geheimen Türen oder Fächern erhältst du ebenfalls einen Bonus von +20.

Schreibset: Enthält eine Schreibfeder, ein Tintenfass und einen Tintenkratzer

Stange: Eine lange Stange, wie sie zum Staken verwendet wird, zählt im Kampf als Improvisierte Waffe.

Tierfalle: Eine Falle zum Fangen von Wild (siehe **Nahrung und Kräuter sammeln** auf Seite 130)

Verkleidungsset: Enthält genügend Requisiten für vier Verkleidungen (zum Beispiel Perücken und Schminke) sowie andere Dinge zum Ändern deines Aussehens, wie sie von den Leuten mit der Fähigkeit *Unterhalten (Schauspielerei)* verwendet werden (zum Beispiel Wachs für Narben, falsches Blut und Prothesen)

BÜCHER UND DOKUMENTE

Die Druckerpresse ist im Imperium noch eine vergleichsweise junge Erfindung, weshalb die meisten Bücher noch immer handgeschrieben sind. Einige sind davon mit exquisiten Illustrationen, andere wenig mehr als gekritzelte Notizen. In größeren Ansiedlungen werden offizielle Dokumente, Mitteilungsaushänge und Flugblätter üblicherweise gedruckt, genau wie auch viele Gedichte, Romanzen und wichtige akademische Texte. Alle Preise sind als eher unverbindliche Vorschläge zu verstehen, da sich Inhalt und Qualität teils erheblich unterscheiden.

Gegenstand	Preis	TP	Verfügbarkeit
Amtliches Dokument	3 *S*	0	Verbreitet
Buch (Apotheker)	8 *GK*	1	Knapp
Buch (Gesetz)	15 *GK*	1	Selten
Buch (Kryptographie)	8 *GK*	1	Exotisch
Buch (Kunst)	5 *GK*	1	Knapp
Buch (Magie)	20 *GK*	1	Exotisch
Buch (Medizin)	15 *GK*	1	Selten
Buch (Religion)	1 *GK*	1	Verbreitet
Buch (Technicus)	3 *GK*	1	Knapp
Flugblatt	1 *S*	0	Verbreitet
Gildenlizenz	Nicht erhältlich	0	Nicht erhältlich
Karte	3 *GK*	0	Knapp
Pergament (Seite)	1 *S*	0	Verbreitet

Amtliches Dokument: Ein einfaches amtliches Dokument wie ein Testament, ein Schuldschein oder eine Ankündigung

Buch (Apotheker): Apothekerbücher sind in der Regel von Hand geschrieben. Ein typisches Apothekerbuch enthält Zutatenbeschreibungen und Diagramme zu Herstellungsprozessen. In der Regel sind Formeln für Verdauungstoniken, Heiltränke und Belebende Tränke enthalten (siehe **Kräuter und Tränke**). Anspruchsvollere Texte enthalten Formeln für exotischere Tränke.

Buch (Gesetz): Gesetze variieren von Region zu Region. Städte mit Druckmaschinen sammeln Gesetze in gebundener Form, während Richter in kleineren Städten häufig auf handschriftliche Dokumente angewiesen sind, die vor Jahrhunderten verfasst wurden. Gesetzbücher, die von reisenden Advokaten oder Richtern verwendet werden, kombinieren oft gedruckte und geschriebene Seiten aus verschiedenen Städten des Imperiums, die gesammelt und gemeinsam gebunden wurden.

Buch (Kryptographie): Während einzelne Chiffren und Verschlüsselungs-Schlüssel auf einer oder zwei Seiten geschrieben werden können, sind Kryptographiebücher häufig handgeschriebene Codices, die sich mit Mathematik, Numerologie und polyalphabetischer Verschlüsselungen befassen.

Buch (Kunst): Theaterstücke, Gedichte und Balladen oder vielleicht musikalische Arrangements, die auf lose Pergamente gekritzelt sind; Kunstbücher gibt es in vielen Formen. Dazu gehören auch Abhandlungen über Perspektive, Form und Stil, die häufig von berühmten Malern oder Bildhauern – wie Leonardo da Miragliano – für die Massenverbreitung durch den Buchdruck verfasst wurden.

Buch (Magie): Grimoires werden normalerweise von Zauberern geschrieben, und ihre Einbände sind oft mit Schlössern gesichert. In manchen Fällen sind Zauberbücher sogar durch magische Alarme oder Abwehrzauber geschützt. Ein Grimoire zu besitzen gilt als Häresie, sofern man kein Magister ist, den die Magischen Orden lizenziert haben.

Buch (Medizin): Medizinische Texte können abhängig vom Ansehen des verfassenden Arztes entweder handschriftlich oder gedruckt sein. Üblicherweise sind sie illustriert und enthalten häufig detaillierte Autopsie-Zeichnungen und Verfahrensdiagramme.

Buch (Religion): Religionsbücher kommen im Imperium in allen Formen vor, denn das Reich ist nicht umsonst für seine Religiosität bekannt. Es gibt einen lebhaften Markt für die beliebtesten Texte, von denen die meisten billig mit Druckmaschinen produziert werden.

Buch (Technicus): Die meisten Technicusbücher werden mit Druckerpressen gedruckt. Die Kunst der Technici ist im Reich eine fortschrittliche Wissenschaft, hauptsächlich dank der Imperialen Technicus-akademie in Altdorf und der Maschinistengilde der Zwerge. Aus diesem Grund werden technische Texte häufig von Zwergen verfasst, mitverfasst oder bearbeitet.

Gildenlizenz: Gildenlizenzen werden in der Regel auf einzelne Pergamentblätter gedruckt, mit einem offiziellen Siegel versehen und vom örtlichen Gildenmeister unterzeichnet. Gildenlizenzen werden nicht verkauft; stattdessen werden sie Gildenmitgliedern gemäß den Traditionen und Gesetze ihrer Gilde überreicht.

OPTIONEN: GILDENMITGLIEDER

Wenn du über eine passende Gildenlizenz verfügst, dann kannst du deine besonderen Kontakte zum Lokalisieren seltener Gegenstände nutzen. Wenn dir der Verfügbarkeits-Wurf für einen Gegenstand misslingt, den du kaufen möchtest, dann kannst du einen ***Klatsch*-Wurf** durchführen, um mit deinen Gildenbrüdern zu sprechen und herauszufinden, ob sie wissen, wo das Gesuchte zu finden sein könnte. Wenn der Wurf gelingt, hatte einer deiner Kontakte nützliche Empfehlungen für dich und du darfst den Verfügbarkeits-Wurf wiederholen.

HANDWERKSZEUG UND WERKSTÄTTEN

Handwerkszeug wird benötigt, wenn du einen *Berufs*-Wurf durchführen möchtest, um etwas herzustellen oder zu reparieren. Die folgenden Beispiele sind eine Auswahl der vielen verfügbaren Optionen. Werkstätten werden für größere Projekte benötigt, zum Beispiel für das Herstellen neuer Ausrüstung.

Gegenstand	Preis	TP	Verfügbarkeit
Handwerkszeug	3 *GK*	1	Selten
Werkstatt	80 *GK*	-	Exotisch

Apotheker: Zu den Werkzeugen gehören Stößel und Mörser, Löffel, Gläser sowie Waagen und Gewichte. Werkstätten beinhalten auch Ölbrenner und Regale voller Zutaten.

Handwerker: Die von Handwerkern eingesetzten Werkzeuge sind vielfältig. Hier einige Beispiele dafür, was Handwerkszeug umfassen könnte:

- **Graveur:** Stichel, Stempel, Wachs, Säure, Hammer und Meißel; Werkstätten umfassen auch Matrizen und Pressen.
- **Schmied:** Hämmer, Zangen, Stanzen, Sägeblätter, Meißel und Bohrer; die Werkstätten umfassen außerdem Amboss, Ofen, Stanzblock, Vorschlaghammer und Metallbarren.
- **Zimmermann:** Hammer und Nägel, Säge, Messstab, Kreide und Lote; in Werkstätten finden sich zudem Drehbänke, Winkelhölzer, Zwingen und ein großer Vorrat an Bauholz.

Andere Handwerksberufe sind: Anstreicher, Balsamierer, Bogner, Bootsbauer, Brauer, Büchsenmacher, Edelsteinschleifer, Gerber, Glasbläser, Goldschmied, Holzschnitzer, Juwelier, Kalligraph, Kartograph, Kerzenzieher, Koch, Küfer, Kürschner, Maurer, Schneider, Schuster, Töpfer, Waffenschmied und Winzer.

Kräuterkundiger: Mörser, kleine Messer, Kräuterschere und Handschuhe; die Werkstätten umfassen auch Trockengestelle, Siebe, Trichter, Schalen und Gläser.

Künstler: Pinsel und Farben, Hammer und Meißel, Raspeln und Feilen sowie Schaber; in den Werkstätten gibt es auch Staffeleien oder Podeste sowie Vorräte für Leinwand, Pergament, Holz, Ton oder unbehauene Steine.

Medicus: Nadeln und Nahtmaterial, Bandagen, Skalpell, Essig, Zange und ein Spekulum; die Werkstätten umfassen auch anatomische Zeichnungen, spezielle Werkzeuge und einen Operationstisch.

Navigator: Gradstock, Astrolabium, Karten und Kompasse, Stundengläser und Senkblei

Technicus: Sanduhr, Messstab, Sicherungsseil, Zeichenkompass und T-Winkel; die Werkstätten umfassen auch Flaschenzüge, Seile und Zeichentische.

TIERE UND FAHRZEUGE

Tiere werden von allen gesellschaftlichen Schichten des Imperiums verwendet. In **Kapitel 12: Bestiarium** findest du Beispiele für die Spielwerte von Tieren. Wie bei **Transport und Aufbewahrung** (siehe Seite 301) haben alle Fahrzeuge einen Eintrag für die Anzahl der Traglastpunkte, die sie tragen können (**Last**).

Gegenstand	Preis	TP	Last	Verfügbarkeit
Affe	10 *GK*	2	1	Selten
Brieftaube	3 *S*	1	0	Knapp
Faltboot	2 *GK*	6	10	Knapp
Flussboot	225 *GK*	-	300	Selten
Huhn	5 *G*	1	0	Verbreitet
Hundehalsband mit Leine	1 *S*, 7 *G*	0	-	Verbreitet
Jagdhund	2 *GK*	-	0	Selten
Karren	20 *GK*	-	25	Verbreitet
Kutsche	150 *GK*	-	80	Selten
Leichtes Schlachtross	70 *GK*	-	18	Verbreitet
Maultier	5 *GK*	-	14	Verbreitet
Pony	10 *GK*	-	14	Verbreitet
Reitpferd	15 *GK*	-	16	Verbreitet
Ruderboot	6 *GK*	-	60	Knapp
Sattel und Geschirr	6 *GK*	4	-	Verbreitet
Schlachtross	230 *GK*	-	20	Knapp
Wagen	75 *GK*	-	30	Verbreitet
Würmer (6)	1 *G*	0	-	Verbreitet
Zugpferd	4 *GK*	-	20	Verbreitet

Faltboot: Faltboote sind kleine, leichte Boote, die Platz für eine Person bieten und einfach zu transportieren sind. Sie bestehen aus Leder oder Rinde, die über einen Holzrahmen gespannt werden, und man bewegt und steuert sie mit einem einzelnen Paddel.

Flussboot: Drei Besatzungsmitglieder sind der Standard.

Karren: Ein Fahrer und ein Zugtier sind erforderlich.

Kutsche: Zwei Fahrer und vier Pferde sind der Standard.

Ruderboot: Ein Ruderer ist der Standard.

Schlachtross: Ein Pferd, für den Krieg ausgebildet.

Wagen: Ein Fahrer und zwei Pferde sind der Standard.

DROGEN UND GIFTE

Rauschmittel sind zwar im Großteil des Imperiums nicht illegal, werden vom Kult des Sigmar jedoch häufig mit zweifelhaften Ritualen und Kulten in Verbindung gebracht. Die Einstellung dazu ist in großen Städten liberaler, in deren Lasterhöhlen häufig gut an Speichel, Hexenwurzel oder Ranalds Entzücken heranzukommen ist. Gifte sind ebenfalls nicht illegal, aber der Besitz von Gift wirft zwangsläufig Fragen zur beabsichtigten Verwendung auf.

Gegenstand	Preis	TP	Verfügbarkeit
Alraunwurzel	1 *GK*	0	Selten
Grünkappiger Wahnpilz	5 *GK*	0	Exotisch
Herztod	40 *GK*	0	Exotisch
Hexenwurzel	4 *S*	0	Selten
Mondblume	5 *GK*	0	Knapp
Ranalds Entzücken	18 *S*	0	Knapp
Schwarzer Lotus	20 *GK*	0	Exotisch
Spucke	1 *GK*, 5 *S*	0	Selten

Alraunwurzel: Dieses süchtig machende Beruhigungsmittel wächst unter Galgen und wird gekaut, um den unruhigen Geist ruhiger zu machen. Konsumenten müssen in jeder Runde einen Willenskraft-Wurf bestehen, um eine einzelne Handlung *oder* eine einzelne Bewegungsaktion durchführen zu können (wähle eines von beidem). Die Bewegung wird halbiert. *Besonnenheits*-Würfe haben jedoch einen Bonus von +20. **Dauer:** Sobald sie gekaut wird, plus 1W10 × 10 Minuten

Grünkappige Wahnpilze: Diese halluzinogenen Pilze werden vor dem Kampf von Goblin-Fanatikern verzehrt. Sie lösen eine berserkerhafte Wut aus und verleihen +10 Stärke, +4 LP und das Talent *Raserei*. Wenn der Effekt nachlässt, verliert der Benutzer 1W10 LP. Nicht-Grünhäute müssen zudem einen **herausfordernden (+0) *Ausdauer*-Wurf** bestehen, oder sie erhalten eine *leichte Infektion.* **Dauer:** Sobald sie gekaut werden, plus 2W10 Minuten

Herztod: Die Kombination der Gifte einer Amphisbaena (einer seltenen, zweiköpfigen Schlange) und eines Grinderlak ergibt ein geruchloses, farbloses Gift. Bei Einnahme verursacht die tödliche Mischung 4 *Vergiftet*-Zustände. Würfe gegen diese Zustände sind **schwierige (-10) *Ausdauer*-Würfe**.

Hexenwurzel: Hexenwurzel ist eine der häufigsten Straßendrogen im Imperium. Sie wird gekaut und bringt Euphorie und angenehme Halluzinationen mit sich, von denen einige vermuten, dass sie mit den Winden der Magie in Verbindung stehen. Die Droge bringt einen Bonus von +10 auf Widerstands- und Willenskraft-Würfe, aber einen Abzug von -10 auf Gewandtheits-, Initiative- und Intelligenz-Würfe. **Dauer:** Sobald sie gekaut wird, plus 1W10×10 Minuten

Mondblume: Dieses Betäubungsmittel ist eigentlich ein getrocknetes Moos, das nur auf Blättern im Laurelorn-Wald wächst. Elfen verwenden die Mondblume zur Behandlung der Schwarzen Pest. Sie gewährt Elfen bei allen mit der Krankheit und dem Widerstand gegen sie verbundenen Würfe einen Bonus von +30. Diesbezüglich bringt sie anderen Völkern keine Vorteile. Andere können jedoch die Dämpfe des auf-

kochenden Mooses inhalieren und wenn ihnen dann ein **sehr schwerer (-30) Willenskraft-Wurf** misslingt, dann erhalten sie einen *Bewusstlos*-Zustand. Wenn sie den Wurf bestehen, erhalten sie einen Bonus von +20 auf *Besonnenheits*-Würfe und einen *Erschöpft*-Zustand. Mondblume wird von den teuersten Medici als Anästhetikum verwendet. **Dauer:** 1W10+5 Stunden

Ranalds Entzücken: Dieses stark süchtig machende Stimulans ist eine synthetische Verbindung, die aus Schwefel, Quecksilber und anderen Elementen hergestellt wird. Das Einatmen des Pulvers gewährt einen Bonus von +1 auf Bewegung und +10 für Kampfgeschick, Stärke, Widerstand und Gewandtheit. Dies hält 3 Stunden lang an, danach erleidet der Benutzer einen Abzug von -2 Bewegung und -20 auf Kampfgeschick, Stärke, Widerstand und Gewandtheit. **Dauer:** 1 Tag

Schwarzer Lotus: Diese tödliche Pflanze wächst in den Dschungeln der Südlande und wird für Klingengift verwendet. Opfer, die mindestens 1 LP Schaden durch eine mit dem Saft dieser Pflanze benetzten Klinge erleiden, erhalten sofort 2 *Vergiftet*-Zustände. Würfe gegen diese Zustände sind **schwierige (-10) *Ausdauer*-Würfe**.

Spucke: Dieses außergewöhnlich starke Halluzinogen wird aus den Täuscher-Egeln der Sümpfe des Imperiums gewonnen und bringt Visionen von etwas tief Ersehntem, zum Beispiel einer geliebten Person, die man verlor, einem toten Freund oder einem vermissten Kind. Spucke ist der auf den Straßen übliche Name dieser Substanz, die besonders bei Verzweifelten beliebt ist. Nachdem du ihr ausgesetzt warst, musst du einen **sehr schweren (-30) Widerstands-Wurf** bestehen oder du verlierst dich in einer vollkommen echt scheinenden Fantasie, deren Details und Auswirkungen vom SL bestimmt werden. **Dauer:** 1W10 Minuten

KRÄUTER UND TRÄNKE

Heilkräuter können entweder gekauft oder in der Wildnis gesammelt werden (siehe **Nahrung und Kräuter sammeln** auf Seite 130). Normalerweise ist die Verarbeitung mit Handwerkszeug (Kräuterkundiger) erforderlich, um die medizinischen Inhaltsstoffe der Pflanzen zu extrahieren und Umschläge zu fertigen. Tränke können mit der Fähigkeit *Beruf (Apotheker)* gebraut werden.

Gegenstand	Preis	TP	Verfügbarkeit
Belebender Trank	18 *S*	0	Knapp
Erdwurzel	5 *GK*	0	Knapp
Faxtoryll	15 *S*	0	Exotisch
Heilender Umschlag	12 *S*	0	Verbreitet
Heiltrank	10 *S*	0	Knapp
Nachtschatten	3 *GK*	0	Selten
Salwort	12 *S*	0	Verbreitet
Verdauungstonikum	3 *S*	0	Verbreitet

Belebender Trank: Wenn du diesen Trank trinkst, werden sofort alle *Ermüdet*-Zustände entfernt.

Erdwurzel: Dieses Kraut wird eingenommen, um die Auswirkungen der durch die Schwarze Pest verursachten Beulen zu negieren (obwohl die Schwellungen immer noch erheblich sind). Du erhältst zudem einen Bonus von +10 auf alle Würfe bezüglich dieser Krankheit. **Dosis:** 1 pro Tag

Faxtoryll: Wenn sie auf eine Wunde gelegt werden, dann entfernen Umschläge mit diesem pflanzlichen Gerinnungsmittel alle *Blutend*-Zustände, ohne dass ein *Heilen*-Wurf notwendig wäre. **Dosis:** 1 pro Kritischer Verletzung

Heilender Umschlag: Diese übelriechende medizinische Packung wird aus tierischem Dung und Urin in Kombination mit einer beliebigen Anzahl gängiger Kräuter wie Sigmalaub, Tarrabeth und Baldrian hergestellt. Du erleidest keine *leichten Infektionen* durch Kritische Verletzungen, die mit einem Heilenden Umschlag behandelt wurden.

Heiltrank: Wenn du mehr als 0 LP hast, dann erhältst du sofort LP in Höhe deines Widerstands-Bonus zurück. **Dosis:** 1 pro Begegnung

Nachtschatten: Der Verzehr dieses Krauts führt dazu, dass das Opfer nach 2-3 Stunden in einen tiefen Schlaf fällt, sofern ihm kein *Ausdauer*-Wurf gelingt. Ein Nachtschatten-Schlummer dauert 1W10+4 Stunden. **Dosis:** 1 pro Person

Salwort: Unter die Nase von jemandem gehalten, entfernt das Aroma eines zerbrochenen Zweiges dieser Pflanze 1 *Betäubt*-Zustand. **Dosis:** 1 pro Begegnung

Verdauungstonikum: Gewährt +20 auf alle Würfe zum Erholen von Verdauungskrankheiten wie den *Galoppierenden Durchfall* oder dem *Blutschiss* (siehe **Krankheiten und Infektionen** auf Seite 186)

PROTHESEN

Im Imperium passiert es relativ leicht, dass man Körperteile verliert, egal ob durch Krankheit, Krieg oder Unglück. Für die Betroffenen gibt es verschiedene Alternativen. Alle Prothesen haben eine Traglast von 0, wenn man sie fest am (oder im) Körper trägt.

Gegenstand	Preis	TP	Verfügbarkeit
Augenklappe	6 *G*	0	Verbreitet
Falsches Auge	1 *GK*	0	Selten
Falsches Bein	16 *S*	2	Knapp
Güldene Nase	18 *S*	0	Knapp
Haken	3 *S*, 4 *G*	1	Verbreitet
Holzzähne	10 *S*	0	Selten
Technicus-Wunderwerk	20 *GK*	1	Exotisch

Augenklappe: Augenklappen werden verwendet, um vernarbte Augenhöhlen abzudecken und sind häufig verziert.

Falsches Auge: Besonders beliebt bei den Reichen, die keine Augenklappen tragen möchten. Falsche Augen gibt es in vielen Formen, von Holz bis zu poliertem Glas.

Falsches Bein: Ein Falsches Bein (oder auch nur ein Falscher Fuß zum halben Preis) ermöglicht es dir, 1 Punkt Bewegungs-Abzug aufgrund des fehlenden Körperteils zu ignorieren. Außerdem kannst du für 100 EP auch noch den letzten Punkt des Bewegungs-Abzuges wiedererlangen, weil du dich mit der Verwendung des neuen Körperteils vertraut gemacht hast, und für 200 EP lernst du sogar wieder, *Ausweichen* einzusetzen. All dies erfordert natürlich, dass du dein Falsches Bein nicht verlierst.

Güldene Nase: Obwohl falsche Nasen meist aus Holz oder Keramik bestehen, wird dennoch häufig der Begriff Güldene Nase verwendet. Du kannst damit den Charisma-Abzug dafür ignorieren, keine Nase mehr zu haben.

Haken: Du hast jetzt dort, wo früher eine Hand saß, einen Haken. Dieser ist ein überraschend nützliches Werkzeug, wenn man sich erst einmal daran gewöhnt hat. Du kannst den Abzug von -20 für alles, was beide Hände erfordert, für je 100 EP in 5er-Schritten reduzieren, also für insgesamt 400 EP den gesamten Abzug aufheben. **Anmerkung:** Im Nahkampf zählen Haken als Dolche.

Holzzähne: Falsche Zähne sind oft gut geschnitzt und schön bemalt, was im Vergleich mit den Originalen gelegentlich eine deutliche Verbesserung darstellt. Mit ihnen ignorierst du alle Abzüge für Zahnverluste.

Technicus-Wunderwerk: Nur überaus reiche Leute können es sich leisten, eine der Technicus-Gilden mit der Herstellung eines Wunderwerkes zu beauftragen, das es erlaubt, den Verlust eines Ohres, einer Hand, eines Arms oder eines Beins vollständig zu ignorieren. Mit einem solchen Wunderwerk zischt nun Dampf und drehen sich Zahnräder, wo zuvor Blut und Muskeln arbeiteten. Solltest du je eine Kritische Verletzung an diesem Wunderwerk erleiden, stellt dieses sofort seine Funktion ein und muss kostspielig von seinem Schöpfer repariert werden (was mindestens 10% der Anschaffungskosten erfordert, abhängig von der Art der erlittenen Kritischen Verletzung).

SONSTIGE AUSRÜSTUNG

Falls ein Spieler nach etwas sucht, das sich nicht auf dieser Liste befindet, dann kann der SL vergleichbare Gegenstände auf ihr als Referenz bezüglich Preis und Verfügbarkeit verwenden.

Gegenstand	Preis	TP	Verfügbarkeit
Ball	5 *G*	0	Verbreitet
Besteck	3 *S*, 6 *G*	0	Verbreitet
Davrich-Laterne	2 *GK*	1	Selten
Decke	8 *G*	0	Verbreitet
Instrument	2 *GK*	1	Selten
Kerze (Dutzend)	1 *S*	0	Verbreitet
Kletterhaken	1 *GK*, 10 *G*	1	Knapp
Kochtopf	8 *S*	1	Verbreitet
Kohlestift	10 *G*	0	Verbreitet
Kreide	10 *G*	0	Verbreitet
Lampenöl	2 *S*	0	Verbreitet
Laterne	12 *S*	1	Verbreitet
Lumpen	1 *G*	0	Verbreitet
Pfanne	7 *S*, 6 *G*	1	Verbreitet
Pfeife und Tabak	*3* S, 4 G	0	Knapp
Plakat	1 *S*	2	Verbreitet
Plane (Leinwand)	8 *S*	1	Verbreitet
Puppe	2 *S*	0	Verbreitet
Schlafrolle	6 *S*	1	Verbreitet
Schüssel	1 *S*	0	Verbreitet
Seil (10 Meter)	8 *S*, 4 *G*	1	Verbreitet
Spielkarten (Satz)	1 *S*	0	Verbreitet
Stock	1 *S*	0	Verbreitet
Sturmlaterne	1 *GK*	1	Knapp
Tasse	8 *G*	0	Verbreitet
Teller	1 *S*	0	Verbreitet
Verband	4 *G*	0	Verbreitet
Würfel	10 *G*	0	Verbreitet
Zelt	12 *S*	2	Knapp
Zunderkästchen	4 *S*, 2 *G*	0	Verbreitet
Zündholz	1 *G*	0	Verbreitet

Davrich-Laterne: Eine Sicherheitslaterne, die das Licht einer Kerze verwendet und einst von Meistertechnicus Davrich Stephansson für die Minen des Reiklandes entwickelt wurde; sie flackert hell im „Grubengas“ (explosiven Gasen); nach 1W10 Runden, in denen die Laterne Grubengas ausgesetzt war, explodiert sie. Es ist ratsam, sich zurückzuziehen, ehe dies geschieht.

Instrument: Von diesem Eintrag sind verschiedene Instrumente abgedeckt. Der Listenpreis und die Traglast entsprechen mittelgroßen Instrumenten (zum Beispiel Mandoline, Kutscherhorn und kleine Trommel). Kleinere Instrumente kosten die Hälfte des Preises und haben 0 Traglastpunkte (zum Beispiel Querflöte, Blockflöte und Tamburin). Größere Instrumente sind doppelt so teuer und haben 2 Traglastpunkte (zum Beispiel Harfe, Laute und große Trommel).

Kerze: Erleuchtet 10 Meter, wenn sie entzündet ist

Kletterhaken: In Verbindung mit einem Seil können damit auch ansonsten nicht zu erkletternde Oberflächen erklommen werden.

Lampenöl: Enthält genug Brennstoff für 4 Stunden Normalbetrieb oder 8 Stunden mit niedriger Flamme, die in ihrer Leuchtkraft einer Kerze entspricht

Laterne: Erleuchtet 20 Meter

Schlafsack: *Ausdauer*-Würfe gegen Kälte (siehe Seite 181) erhalten beim Lagern einen Bonus von +20.

Sturmlaterne: Klappläden schützen die Flamme vor Wind und ermöglichen es auch, das Licht auf einen 90°-Kegel zu beschränken oder ganz abzudunkeln. Sie erleuchtet 20 Meter – oder 30, wenn du den Kegel einstellst.

Verband: Ein erfolgreicher *Heilen*- oder *Geschicklichkeits*-Wurf entfernt +1 zusätzlichen *Blutend*-Zustand.

Zelt: Ein mittelgroßes Zelt reicht für vier Personen, die dicht beisammen schlafen. Kleine Zelte beherbergen 2 Personen zum halben Preis und mit 1 Traglastpunkt. Große Zelte bieten Platz für 8 Personen zum doppelten Preis und mit 4 Traglastpunkten.

MIETLINGE

Wenn du bei einem Abenteuer zusätzliche Muskeln oder Gehirne benötigst, dann kannst du NSC-Mietlinge anheuern, die dich begleiten. Diese können jede Karriere haben, der der SL zustimmt, und sie erhalten für eine kurze Aufgabe Lohn, der in seiner Höhe dem Status ihrer Karriere entspricht, beziehungsweise das Dreifache, wenn etwas den ganzen Tag erfordert. Der SL kann diesen Betrag je nach individueller Persönlichkeit und den örtlichen Gegebenheiten erhöhen oder verringern.

Wenn sich die Aufgabe als unerwartet gefährlich erweist, erwarten Mietlinge das Doppelte ihres normalen Entgelts, sofern kein *Anführen*-Wurf gelingt. *Anführen*-Würfe können auch erforderlich sein, wenn Mietlingen komplexe, unabhängige Aufgaben zugewiesen werden oder wenn sie einen guten Grund haben, vor einer Begegnung zu fliehen. Um schnell Spielwerte von Mietlingen zu generieren, fügst zu jedem Karriere-Spielwert und jeder Karriere-Fähigkeit 5 Steigerungen hinzu und gibst jedem Karriere-Talent 1 Stufe. Mietlinge, die mehr Erfahrung haben, kosten in der Regel mehr.

BEISPIEL-MIETLINGE

Mietling	Kurze Aufgabe	Tag	Woche	Anmerkungen
Ortskundiger Führer	5 *G*	15 *G*	10 *S*	Arbeitet unabhängig, ohne *Anführen*-Würfe
Abgebrühter Söldner	3 *S*	9 *S*	3 *GK*, 12 *S*	Erwartet als Gefahrenzulage einen Anteil der Beute
Advokat	3 *S*	9 *S*	3 *GK*, 12 *S*	Ein einzelnes amtliches Dokument zu erstellen kostet 2-4 Schillinge.
Lastenträger	1 *S*	3 *S*	1 *GK*, 4 *S*	Trägt 10 Traglastpunkte
Schreiber	2 *S*	6 *S*	2 *GK*, 8 *S*	Kann auch 1-2 gebräuchliche Sprachen übersetzen
Doktor	5 *S*	15 *S*	5 *GK*	Eine einzelne Visite zur medizinischen Versorgung kostet 4-6 Schillinge.

Gefolgsleute

Gefolgsleute sind Mietlinge, Gefährten, Freunde, Haustiere oder andere NSC, die effektiv dauerhafte Mitglieder deiner Gruppe sind. Im Gegensatz zu anderen NSC sollten Gefolgsleute genau wie SC über vollständige Charakterbögen verfügen und werden normalerweise einem Spieler zugeordnet, entweder als Angestellter, Freund, Besitzer oder Ähnliches. Gefolgsleute erhalten die Hälfte der EP dieses Spielers (abgerundet), die der Spieler für diesen Gefolgsmann ausgeben darf. Gefolgsleute sollten nicht nur erinnerungswürdige Verbündete mit Ecken und Kanten sein, sondern können im Falle eines Charakter-Todes auch gut geeignete Ersatz-SC darstellen, die bereits etablierter Teil der Gruppe und ihrer Abenteuer sind.

• BESTIARIUM •

„Feindschaft des Monsters formt den Mann. Wohlstand des Mannes formt das Monster."

– Albrecht Zweistein, middenländischer Professor

Die im Bestiarium vorgestellten Kreaturen sind generische, typische Anfangsbeispiele ihrer jeweiligen Art. Du bist dazu eingeladen, sie anzupassen und deine eigenen zu erschaffen. Dazu kannst du die Spielwerte verwenden, die du hier findest, und dann Fähigkeiten und Talente hinzufügen, die du für passend oder als notwendig erachtest. Du könntest sogar passende Karrieren des Karrieresystems einsetzen, um wirklich furchterregende Gegner zu erschaffen. Der schnellste Weg, um rasch NSC-Gegner zu erstellen, ist die Verwendung von Kreaturen-Eigenschaften. Alle Kreaturen besitzen standardmäßig eine oder mehrere Kreaturen-Eigenschaften. Du kannst dann nach Bedarf weitere hinzufügen und sie beliebig mit Fähigkeiten und Talenten mischen.

Zu jeder Kreatur werden auch **Optionen** aufgeführt; Kreaturen-Eigenschaften, die den häufigsten Formen und Varianten des jeweiligen Wesens entsprechen. Diese sind aber nicht beschränkend zu verstehen – du kannst jede Kreatur mit einer beliebigen Eigenschaft versehen, wenn diese zu dem passt, was sie in deinem Spiel darstellen soll.

Details zu den Kreaturen-Eigenschaften findest du auf Seite 338.

TREFFERZONEN VON KREATUREN

Irgendwann wird es nötig werden, dass du eine Trefferzone an einer nicht-humanoiden Gestalt bestimmen musst. Normalerweise ist dies einfach. Bei Vierbeinern entsprechen Treffer an den Armen Treffern an den Vorderbeinen und Treffer an den Beinen Treffer an den Hinterbeinen. Bei Vögeln entsprechen hingegen Armtreffer Flügeltreffern. Bei einigen Kreaturen ist die Sache jedoch komplizierter, zum Beispiel bei Schlangen und Spinnen. Bei ihnen verwendest du **Alternative Trefferzonen**.

Bei jeder Kreatur, die um 2 Größen-Schritte größer ist als du (siehe ***Größe*** auf Seite 339), wählst du jeweils die dir nächstgelegene Trefferzone aus (beziehungsweise eine, zu der du beim Schießen eine Sichtlinie ziehen kannst).

Wenn ein Tier eine Trefferzone ohne Tabelle für Kritische Treffer hat (zum Beispiel Tentakel, Schwanz oder Flügel), dann würfle auf die Tabelle und passe das Ergebnis narrativ in geeigneter Weise an.

ALTERNATIVE TREFFERZONEN

SCHLANGEN		SPINNEN	
01-19	Kopf	01-09	Kopf
20-00	Körper	10-79	Beine
		80-00	Körper

ALLGEMEINE KREATUREN-EIGENSCHAFTEN

Allgemeine Kreaturen-Eigenschaften machen deine NSC vielfältiger. Die folgenden Eigenschaften sind bei allen Kreaturen als Ergänzung zu ihren Optionalen Eigenschaften zu verstehen:

Anführer, Durchtrieben, Elite, Feindseligkeit, Furcht, Gerissen, Gewaltig, Hass, Robustheit, Rohling, Rüstung, Schnell, Vorurteil, Waffe, Zäh

Beachte: Die meisten Kreaturen haben vorgeschlagene Waffen und möglicherweise auch Rüstungen, doch das sollte dich nicht davon abhalten, diese nach deinen Vorstellungen zu verändern.

FORMAT DES BESTIARIUMS

- **Name:** Der Name der Kreatur
- Die Beschreibung der Kreatur
- **Attribute:** Die 12 Attribute der Kreatur
- **Eigenschaften:** Die Kreaturen-Eigenschaften, die diese Kreaturen nahezu immer haben.
- **Optional:** Typische Kreaturen-Eigenschaften, die du hinzufügen kannst, um die Kreatur zu individualisieren.

BEWOHNER DES REIKLANDES

Kapitel 2: Charakter stellt die primären Völker des Reiklandes vor. In diesem Abschnitt wird erläutert, wie du schnelle NSC-Äquivalente erschaffst. Zudem werden Oger als NSC eingeführt.

Für wichtige Charaktere in deiner Kampagne wirst du vermutlich die vollständigen Regeln zur Charaktererstellung verwenden. Manchmal braucht man jedoch einfach nur schnell einen NSC. Um rasch einen NSC zu erstellen, verwendest du eines der folgenden Standardprofile und fügst nach Bedarf Kreaturen-Eigenschaften hinzu, wobei die, die unter **Allgemeine Kreaturen-Eigenschaften** aufgelistet sind, stets einen guten Anfang darstellen.

Menschen

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
4	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	12

Eigenschaften: Vorurteil (1 nach Wahl), Waffe +7
Optional: Fernkampf +8 (50), Krankheit, Zauberer

Zwerge

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
3	40	30	30	40	30	20	40	30	50	20	16

Eigenschaften: Feindseligkeit (1 nach Wahl), Hass (Grünhäute), Magieresistenz (1), Nachtsicht, Vorurteil (1 nach Wahl), Waffe +7
Optional: Fernkampf +8 (50), Zorn

Halblinge

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
3	20	40	20	30	30	30	40	30	40	40	10

Eigenschaften: Größe (Zierlich), Nachtsicht, Waffe +5
Optional: Fernkampf +7 (25), Heimlich

Elfen (Hoch- und Wald-)

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
5	40	40	30	30	50	40	40	40	40	30	13

Eigenschaften: Feindseligkeit (1 nach Wahl), Vorurteil (2 nach Wahl), Nachtsicht, Waffe +7
Optional: Fernkampf +9 (150), Heimlich, Magieresistenz, Magisch, Spurensucher, Waldbewohner, Zauberer (1 nach Wahl)

Oger

Die großen, lauten, brutalen und extrem gewalttätigen Oger werden stets von dem Bedürfnis getrieben, ihre prachtvollen, muskulösen Bäuche zu füllen. Ihnen fehlen der Scharfsinn und die Intelligenz dies auf kluge Weise zu tun oder zumindest zu verstehen, was gerade ein der Situation angemessenes Verhalten wäre. Oger kommen aus dem fernen Osten und sind ein alltäglicher Anblick in der Alten Welt, da sie gern umherwandern und immer auf der Suche nach neuem Fleisch sind, das sich ja gleich hinter dem Horizont verbergen könnte. Während ihrer jahrzehntelange Essenssuche arbeiten sie hart daran, sich einzufügen, tragen örtliche Kleidung und befolgen die lokalen Gepflogenheiten, sofern sie diese verstehen, da dies gemeinhin der beste Weg zur nächsten Mahlzeit ist.

Im Imperium dienen sie häufig bei den Staatstruppen und sind in den größeren Städten immer dort ein alltäglicher Anblick, wo pure Muskelkraft gebraucht wird. Die Halbling-Vorarbeitergilde (Bauarbeiter) hat in vielen Städten des Imperiums geradezu ein Monopol auf billige Oger-Arbeitskräfte, sehr zum Verdruss ihrer Rivalen.

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
6	30	20	45	45	10	25	20	20	30	20	30

Eigenschaften: Größe (Groß), Hungrig, Nachtsicht, Rüstung (1), Vorurteil (dünne Leute), Waffe +8
Optional: Infiziert, Kampflustig, Spurensucher

„Ja, ich habe sie hierhergeholt, weil ich Verstärkung brauchte. Ja, ich weiß, dass sie Euch die prämierten Rinder wegessen. Und ja, ich weiß, dass Oger einen wirklich großen Appetit haben. Ich habe am örtlichen Wachhaus einen Aushang anbringen lassen, der eine kleine Belohnung für jeden auslobt, der sie dazu bringt, wieder wegzugehen. Das sollte mehr als ausreichend sein."
– August von Rauschdel, Baron zu Rauschtal

HALBLINGE UND OGER

Niemand weiß, warum dies so ist, aber Halblinge und Oger kommen einfach gut miteinander aus. Die meisten Ältesten der Halblingklane haben auf Reisen einen oder zwei Oger-Leibwächter dabei und der Älteste des Mootlandes reist selten ohne seinen alten Freund Zorarth Beinbeißer, einen alten Oger, der schon seit fast einem Jahrhundert im Imperium lebt. Im Gegenzug heuern viele Oger-Söldnertrupps Halbling-Köche an. Diese Beziehung ist jedoch nicht immer stabil, wie das Beispiel von Golgfag Vielfraß zeigt, dem legendären Söldnerhauptmann von Golgfags Vielfraßen. Dieser hatte einst einen kleinen Halblingklan angeheuert, um ihn und seine Kompanie nach einem großen Sieg zu bekochen. Der Abend galt als sehr gelungen, bis Golgfag erkannte, dass die Köche viel besser schmeckten als die Speisen, die sie zubereitet hatten ...

Beispiele

Unten findest du zwei Beispiele für menschliche NSC, die mittels der Kreaturen-Eigenschaften und zufälliger Spielwerte erschaffen wurden.

Schwarze Bella – Menschliche Brigantin

Bethildas Ehemann wurde von Tiermenschen geschlachtet, die das Dorf Reikherz überfielen. Vier Monate später wurde sie von ihrem Hof vertrieben, weil sie die Pacht nicht mehr bezahlen konnte. Verzweifelt wandte sich Bethilda an ihren Cousin Alwin, einen vogelfreien Gesetzlosen. Nach etwas Überzeugungsarbeit konnte sich Bethilda seiner Gruppe von Briganten anschließen. Die Bande lauerte regelmäßig an der Karstadt-Siedeln-Straße und Bethilda war überrascht, wie aufregend sie die Wegelagerei fand. Jetzt reitet sie unter dem Namen Schwarze Bella und arbeitet konsequent an dem Ruf, von brutaler Rücksichtslosigkeit zu sein, was ihren Cousin immer mehr beunruhigt.

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
3	32	35	41	45	30	25	29	27	34	33	19

Eigenschaften: Feindseligkeit (die Reichen, Tiermenschen), Fernkampf +8 (50), Robustheit, Rohling, Rüstung (Leicht 2), Vorurteil (Advokaten, Büttel), Waffe +8, Waldbewohner

Polder Dankel – Menschlicher Hexer

Polder dachte, er würde in die Fußstapfen seiner Eltern treten und die Seliger-Bertram-Bäckereien in Tahme übernehmen, aber die Götter hatten andere Pläne. Es geschah an seinem dreiundzwanzigsten Geburtstag, dem Tag, an dem seine Frau herausfand, dass er sie mit ihrer Schwester betrogen hatte und versuchte, ihn mit drei der gemeinsamen Kindern zu verlassen. Zeugen behaupteten hinterher, dass seine Augen plötzlich gelb geglüht hätten und dass orangefarbene Flammen aus seinen Händen gebrochen seien. Was Polder betrifft, so war ihm, als würde die ganze Welt rot, als die Bäckerei niederbrannte. Dies war vor sieben Monaten. Polder ist seitdem mit seinen drei Kindern unterwegs und flüchtet verzweifelt vor Hexenjägern und den bezahlten Häschern seiner Frau. Er wird sich nicht erwischen lassen. Seine Kinder brauchen ihn.

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
4	24	26	27	46	49	26	34	65	47	44	14

Eigenschaften: Durchtrieben, Gerissen, Vorurteil (Sigmariten), Waffe +5, Zäh, Zauberer (Hexerei)

ZUFÄLLIGE KREATUREN UND WEITERE SC-VÖLKER

Das Bestiarium präsentiert die Spielwerte als runde Zahlen, also 20, 25, 30 etc. Die Zahlen variieren in der Praxis natürlich von Individuum zu Individuum. Wenn du die Spielwerte zufällig erstellen willst, dann subtrahierst du -10 und addierst dann 2W10. Ein Wert von 30 bedeutet also 2W10 + 20. Wenn ein Wert bei 5 beginnt, wird nur 1W10 gewürfelt, um ihn zufällig zu bestimmen. Diese Methode kann sogar verwendet werden, um SC aus traditionellen NSC-Völkern zu erstellen, ganz einfach, indem man zufällige Spielwerte verwendet und eine geeignete Karriere hinzufügt; schon hat man zum Beispiel einen Oger-Soldaten, einen Skaven-Technicus oder einen Vampir-Adligen. Dies erfordert recht offensichtlich ein gewisses Biegen der Regeln, aber wenn ihr daran interessiert seid, solche Charaktere zu spielen, dann ist es nicht schwierig dies zu tun.

TIERE DES REIKLANDES

Hier findest du nun eine Übersicht über verbreitete Wild- und Haustiere, die sich im Reikland finden.

Bären

Die Bären, die die wilden Gegenden des Reiklandes durchwandern, sind Einzelgänger und gehen den Menschen für gewöhnlich aus dem Weg. Sie werden meist nur dann aggressiv, wenn Eindringlinge ihre Jungen bedrohen oder wenn sie verwundet wurden. Sollte die Nahrung knapp werden, pirschen sie sich jedoch auch gelegentlich an ungeschützte Siedlungen und Reisende heran, vor allem an diejenigen, die nachlässig mit ihren Vorräten umgehen.

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
4	35	-	55	45	20	25	15	10	15	-	28

Eigenschaften: Biss +9, Geschwind, Größe (Groß), Nachtsicht, Rüstung (1), Scheu, Tierhaft, Waffe +8
Optional: Ausgebildet (Kampf, Unterhalten, Zahm), Befall, Größe (Enorm), Hungrig, Infiziert, Territorial

Hunde

Hunde werden in der ganzen Alten Welt für unzählige Zwecke gezüchtet. Während die verwöhnten Schoßhündchen der Altdorfer Höflinge höchstens die Würde eines Abenteurers bedrohen, können die größeren Rassen, besonders die speziell für den Krieg und den Hundekampf gezüchteten Tiere, eine ernsthafte Bedrohung für Leib und Leben darstellen.

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
4	25	-	20	20	35	30	-	15	10	15	5

Eigenschaften: Geschwind, Größe (Zierlich), Nachtsicht, Scheu, Tierhaft, Waffe +5
Optional: Ausgebildet (Apportieren, Bewachen, Kampf, Magie, Unterhalten, Zahm), Größe (Klein bis Normal), Infiziert, Raserei, Rüstung (1), Spurensucher, Territorial

Pferde

Pferde werden für viele Verwendungen gezüchtet, darunter als schnelles Reittier für Boten, robustes Schlachtross für Ritter und stämmiges Kaltblut für Bauern. Sie sind so nützlich und verbreitet, dass der Pferdehandel im Reikland geradezu ein Sport ist. Skrupellose Pferdehändler sind Meister darin, unerfahrene Käufer übers Ohr zu hauen. Sie bemalen und feilen die Zähne älterer Pferde zurecht oder stopfen ihnen Lumpenstücke in die Nase, um das Tropfen von Schleim zu verhindern, weshalb man sich als Käufer vorsehen sollte.

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
7	25	-	45	35	15	30	-	10	10	10	22

Eigenschaften: Geschwind, Größe (Groß), Scheu, Tierhaft, Waffe +7
Optional: Ausgebildet (Kampf, Magie, Reittier, Unterhalten, Zahm, Ziehen), Rüstung

Riesenratten

Ratten kommen überall hin und sind besonders in den Städten verbreitet. Je dichter Menschen zusammenleben, desto dichter tun dies auch die Ratten, was besonders dann schlimm ist, wenn die Tiere Krankheiten in sich tragen. Obwohl sie normalerweise klein sind, können Ratten zu ungeheuren Ausmaßen anwachsen. Es gibt Berichte über Ratten unter Altdorf, die die Größe eines Menschen erreichen oder gar noch größer werden. Darum setzt man Rattenfänger ein, um sie in Schach zu halten.

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
4	25	-	30	25	25	35	-	15	15	–	5

Eigenschaften: Geschwind, Größe (Zierlich), Infiziert, Nachtsicht, Scheu, Tierhaft, Waffe +4
Optional: Ausgebildet (Kampf), Größe (Klein bis Normal), Krankheit (Rattenfieber oder Schwarze Pest), Rüstung (1), Schwarm

Riesenspinnen

Riesenspinnen lauern tief in den Wäldern und Höhlen des Imperiums, können aber überall leben, selbst auf staubigen Dachböden und in dunklen Kellern. Die meisten fangen ihre Beute mit starken Netzen, bevor sie Gift injizieren. Viele erreichen nur die Größe einer großen Ratte, doch einige Riesenspinnenarten werden erschreckend groß. Waldgoblins fangen sich größere Exemplare gern, um sie als Reittiere abzurichten.

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
5	35	25	15	25	10	35	30	5	25	-	2

Eigenschaften: Größe (Klein), Mauerläufer, Nachtsicht, Netz (40), Tierhaft, Waffe +3
Optional: Ausgebildet (Bewachen, Kampf, Magie, Reittier, Zahm), Biss, Giftig (Durchschnitt), Größe (Klein bis Enorm), Rüstung (1), Waldbewohner, Schwarm

Schlangen

Schlangen sind im ganzen Reich zu finden, besonders tief in den Wäldern. Die meisten sind harmlos, doch einige besitzen tödliches Gift oder umschlingen ihre Opfer, bis diese ersticken. Wie so viele Kreaturen der Alten Welt können auch sie gigantische Ausmaße annehmen, wie zum Beispiel der enorme Fenwurm, der selbst für den kräftigsten Söldner eine echte Gefahr darstellt.

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
3	40	-	30	25	25	40	-	5	45	-	8

Eigenschaften: Größe (Zierlich), Kaltblütig, Rüstung (1), Schnell, Tierhaft, Waffe +5
Optional: Giftig (Sehr leicht - Sehr schwer), Größe (Winzig bis Enorm), Schwarm, Sumpfbewohner, Würger

Tauben

Überall im Reikland werden Tauben gezüchtet, um als Brieftauben Botschaften aller Art zu überbringen. In letzter Zeit sind sie zudem dafür berüchtigt, gelegentlich tödliche Sendungen zu bringen, da der leicht verfügbare Vogel unter Technici beliebt wurde, um sogenannte „Taubenbomben" zu transportieren – mit eher durchwachsenem Erfolg.

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
2	15	-	5	15	25	40	-	10	20	10	1

Eigenschaften: Fliegen (100), Größe (Winzig), Scheu, Tierhaft, Waffe +0
Optional: Ausgebildet (Heimfinden, Zahm), Größe (Zierlich)

Wildschweine

Die Wildschweine in den Wäldern sind eher zurückgezogen lebende Kreaturen, doch wenn sie in die Enge getrieben werden, dann kämpfen sie mit ihren scharfen Hauern und einer Zähigkeit, die Unwissende oft böse überrascht. Meist sind sie 1,5 bis 1,8 m lang, doch einige wachsen zu bis zu wahrlich bemerkenswerten Ausmaßen. Es sind diese großen Tiere, die von den Orks geschätzt und als überaus gefährliche Reittiere eingesetzt werden.

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
7	35	-	33	35	33	35	-	10	10	-	10

Eigenschaften: Geschwind, Hörner (Hauer), Nachtsicht, Rüstung (1), Scheu, Tierhaft, Waffe +6
Optional: Ausgebildet (Kampf, Magie, Reittier, Zahm), Befall, Größe (Groß), Infiziert, Kampflustig, Raserei, Territorial

Wölfe

Wölfe jagen in der Regel in Rudeln und haben den Ruf, hartnäckige Jäger zu sein, die ihre Beute über Dutzende von Meilen hinweg zu Tode hetzen, ohne Chance auf eine Atempause. Im Reikland gehen gleich mehrere Arten um, darunter die wilden Riesenwölfe, die von Goblins gefangen und gezüchtet werden, um sie als Wächter und Reittiere zu verwenden.

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
4	35	-	35	30	35	30	-	15	15	-	10

Eigenschaften: Geschwind, Nachtsicht, Rüstung (1), Scheu, Spurensucher, Tierhaft, Waffe +6
Optional: Ausgebildet (Apportieren, Bewachen, Kampf, Magie, Reittier, Zahm, Ziehen), Größe (Groß), Infiziert, Raserei, Territorial

Monströse Bestien des Reiklandes

Im Reikland jagen alle Arten von großen und gefährlichen Monstern, die ihre Klauen und Fänge in die Unklugen und Unvorsichtigen schlagen, um sie in ihre von blanken Knochen übersäten Unterschlupfe zu verschleppen und sich dann in aller Ruhe an ihnen zu laben.

Basilisken

Diese achtbeinigen Reptilienkreaturen sind einzelgängerisch und schwer zu finden. Laut der Legenden sollen Basilisken zu den ältesten der Kreaturen des Chaos gehören und mit so viel Bosheit und Gift gefüllt sein, dass sie sogar den Boden vergiften, über den sie laufen. Auch ihr Biss ist giftig, doch noch gefürchteter ist ihr versteinernder Blick. Basilisken sind heutzutage schwer zu finden und äußerst gefährliche Gegner. Ihre Drüsen und Organe werden von Zauberern und Alchemisten hochgeschätzt, weshalb tollkühne Jäger gern Gerüchte über Basilisken folgend in die Wildnis des Vorberglandes aufbrechen. Nur wenige kehren zurück.

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
4	45	35	55	55	25	15	-	15	15	–	64

Eigenschaften: Biss +9, Geschwind, Giftig, Größe (Enorm), Immunität (Gift), Infiziert, Kaltblütig, Nachtsicht, Rüstung (2), Schwanzhieb +8, Tierhaft, Versteinernder Blick, Waffe +9
Optional: Mutation, Territorial

Demigreifen

Demigreifen haben den Kopf des Adlers und dem Körper einer Raubkatze, was sie zu mächtige Kreaturen mit einer edlen Ausstrahlung macht. Sie durchstreifen die Wälder und Graslande des Imperiums, meist weit entfernt von Menschen, und jagen als Einzelgänger. Gefangene Demigreifen werden von den mächtigsten Ritterorden des Imperiums als Reittiere eingesetzt. Im Gegensatz zu größeren monströsen Reittieren, die in der Regel jung gefangen oder in Gefangenschaft gezüchtet werden, werden Demigreifen meist als erwachsene Tiere gefangen, was bei einigen Orden Teil ihres Initiationsritus ist.

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
7	35	-	55	40	30	45	-	15	25	–	30

Eigenschaften: Biss +9, Geschwind, Größe (Groß), Nachtsicht, Rüstung (1), Tierhaft, Waffe +9
Optional: Ausgebildet (Bewachen, Kampf, Reittier, Zahm, Ziehen)

Drachen

Drachen beherrschten den Himmel schon lange bevor die älteren Völker die bekannte Welt zu durchwandern begannen. Die Drachen der Gegenwart mögen nur noch ein blasser Schatten ihrer uralten Brüder aus der Vergangenheit sein, doch gehören sie dennoch zu den mächtigsten Kreaturen, die im Imperium bekannt sind. Die wenigen überlebenden älteren Drachen sind von erschreckender Größe und werden nur noch selten aus ihrem Schlummer geweckt. Sollte ein Drache auf eine kleine Gruppe von Abenteurern aufmerksam werden, ist es an der Zeit, Reißaus zu nehmen

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
6	65	60	65	65	60	25	15	45	85	25	104

Eigenschaften: Biss +10, Fliegen (80), Größe (Enorm), Nachtsicht, Odem +15 (Verschieden), Rüstung (5), Schwanzhieb +9, Waffe +10
Optional: Ausgebildet (Reittier), Befall, Geistige Korrumpierung, Giftig, Größe (Monströs), Immunität (1 nach Wahl), Magisch, Mutation, Sumpfbewohner, Untot, Waldbewohner, Zauberer (Verschieden)

Fimir

Die Fimir sind geheimnisvolle, einäugige Reptilienkreaturen, die in den dunkelsten Tiefen der feuchten Sümpfe und Moorlandschaften des westlichen Reiklandes leben. Sie meiden das Sonnenlicht und erscheinen normalerweise nur im Morgengrauen, in der Abenddämmerung oder im Schutze dichten Nebels, um die Opfer für ihre mysteriösen, mutmaßlich abscheulichen Zwecke zu jagen. Menschliche Hexer, die verrückt oder verzweifelt genug sind, sich mit Dämonen einzulassen, suchen gelegentlich nach den Fimir, um deren dunkle Geheimnisse zu ergründen, denn es heißt, dass diese solche Wesenheiten beschwören und kontrollieren können. Ob das größere Risiko dabei im Handel mit den Mächten der Verderbnis oder im Paktieren mit den Fimir liegt, vermag niemand zu sagen. Die Fimir haben eine matriarchalische Gesellschaft. Die Anführerin eines jeden Klans ist eine mächtige Hexe mit dem Titel Meargh, die von einem Kader geringerer Zauberer unterstützt wird, die man Dirach nennt. Die Mehrheit der Klanmitglieder sind einfache Shearl, die von einer Kriegerkaste geschützt werden, den Fimm. Diese haben knochige Stacheln und Keulenenden an ihren Schwänzen, mit denen sie die Knochen unachtsamer Gegner brechen können.

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
6	35	20	45	40	30	20	20	30	30	15	30

Eigenschaften: Größe (Groß), Kaltblütig, Nachtsicht, Rüstung (2), Sumpfbewohner, Waffe +8
Optional: Schwanzhieb +7, Zauberer (Dämonologie)

„Wir haben unsere Flitterwochen im Sommerhaus der Familie am Meer verbracht. Eines Morgens kam der Wind von den Klippen her und trug Nebel heran. Es war plötzlich ruhig und merkwürdig still. Und dann, aus dem Nichts ... Sumpfdämonen! Riesige, einäugige Tiere mit einem Oberkörper so dick wie ein Fass! Ich wurde mit einem Schwanzhieb zu Boden geschleudert. Ein anderer packte Greta und warf sie sich über die Schulter. Dann verschwanden sie im Nebel, so schnell und so leise, wie sie gekommen waren. Ich schwöre, das ist so wahr wie Verenas eigene Worte!“

– Olaf Grauhof, reikländischer Kaufmann, kurz bevor er wegen Mordes an seiner Gattin gehängt wurde.

Greifen

Mit einem Vorderkörper und Flügeln, die einem Adler gleichen, und einer hinteren Körperhälfte, die einer Großkatze gleicht, sind Greifen elegante Tiere, die von Natur aus stolz und majestätisch sind. Sie nisten hoch in den Bergen, die das Imperium umgeben, und sind schnelle, effiziente Jäger, die nicht zu der wahllosen Zerstörung neigen, die Kreaturen wie Mantikore oder Hippogreifen anrichten. Es mag an diesem scheinbaren Edelmut liegen, dass das Motiv des Greifen im Imperium außerordentlich populär ist; es wird in Heraldiken, religiöser Ikonographie und auch als Symbol des Imperiums selbst verwendet. Greifen gehören auch zu den intelligentesten Bestien. Wenn sie relativ jung gefangen und richtig ausgebildet werden, dann können sie unglaublich loyal sein und eine Vielzahl von Befehlen erlernen und befolgen. Sie sind so begehrt, dass regelmäßig Jäger bei dem Versuch sterben, Greifeneier für den Verkauf zu ergattern. Der berühmteste Greif im Reikland ist vermutlich Todesklaue. Todesklaue ist in der Imperialen Menagerie zu Altdorf untergebracht und befindet sich im Privatbesitz des Großfürsten des Reiklandes. Er wurde angeblich von Imperator Karl-Franz persönlich ausgebrütet, eine Geschichte, die zu einigen unzüchtigen Karikaturen auf geschmacklosen Flugblättern führte.

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
6	50	-	50	50	45	60	-	20	40	-	76

Eigenschaften: Biss +9, Fliegen (80), Größe (Enorm), Nachtsicht, Rüstung (1), Tierhaft, Waffe +9
Optional: Ausgebildet (Bewachen, Kampf, Magie, Reittier, Zahm)

Grinderlaks

Der Grinderlak ist eine uralte Kreatur des Chaos, die unter den schattigen Kronen der tiefsten, dunkelsten Wälder umgeht. Ein Grinderlak ist eine verrückte Kreatur, eine Mischung aus Kröte, Schnecke, Drache und Insekt, deren Leib mit ätzendem, schwarzen Blut gefüllt ist, das schon bei kleinsten Wunden herausspritzt. Schlimmer ist jedoch, dass schon sein Anblick reicht, um den Verstand zu verlieren, sich zu erbrechen, wie im Wahn zu reimen, sich die Augen auszukratzen und manisch zu lachen und zu schreien, so dass man leichte Beute des Grinderlaks wird.

Eine besondere Überraschung ist oft die klebrige Zunge des Grinderlaks, die herausschnellen und die nächste Mahlzeit in den klaffenden Schlund zerren kann. Bei all dem scheint es seltsam angemessen zu sein, dass sich die Kreatur auf unbeholfene und taumelnde Weise bewegt und Flügel besitzt, die viel zu klein sind, um ihren aufgeblähten Leib in die Luft zu heben.

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
7	45	40	55	50	20	35	-	10	20	-	68

Eigenschaften: Beißendes Blut, Biss +9, Giftig, Größe (Enorm), Hüpfen, Infiziert, Nachtsicht, Rüstung (3), Schwanzhieb +8, Tierhaft, Verstörend, Waffe +9, Zungenattacke +5 (12)
Optional: Mutation, Territorial

Hippogreifen

Hippogreifen sind extrem aggressive und territoriale Kreaturen mit dem Kopf, den Flügeln und der vorderen Körperhälfte eines Adlers und der hinteren Körperhälfte eines Pferdes. Sie stammen am häufigsten aus dem Grauen Gebirge und greifen ohne Provokation an, geradezu waghalsig in ihrem Zorn, um ihre blutige Beute dann zum späteren Fressen fortzuschleppen. Ihre Wut ist so rasend, dass schon ganze Viehherden von einem einzigen Hippogreif ausgelöscht wurden, um nach dessen Aufbruch mit Teilen eines Rindes zum Schmaus der Krähen zu werden. Hippogreifen sind nicht sehr intelligent und neigen bei der Jagd auch dazu, alles in Sichtweite zu töten, und dabei zu glauben, dass alles, was sie nicht mehr sehen können, für immer fort ist. Das bedeutet, dass man sich eigentlich recht gut vor Hippogreifen schützen kann, denn alles was man braucht, ist ein gutes Versteck.

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
7	45	-	55	50	20	55	-	5	35	–	72

Eigenschaften: Biss +9, Feindseligkeit (Alles), Fliegen (120), Geschwind, Größe (Groß), Kampflustig, Nachtsicht, Tierhaft, Territorial, Waffe +9
Optional: Ausgebildet (Zahm, Reittier), Hass (Alles), Raserei, Zorn

Höhlensquigs

Squigs sind große, meist runde Kreaturen, die tief in der Erde hausen, in den feuchtesten und dunkelsten Höhlen. Sie besitzen einen klaffenden Schlund und große, scharfe Zähne und werden von Goblins wegen ihres Fleisches und ihrer Häute geschätzt, fungieren aber auch gelegentlich als ihre Wächter und Begleiter.

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
4	45	-	50	30	10	40	-	5	15	-	12

Eigenschaften: Hüpfen, Infiziert, Nachtsicht, Tierhaft, Waffe +9
Optional: Amphibisch, Dunkelsicht, Größe (Winzig-Enorm), Hörner, Odem (Säure oder Gas), Raserei, Zorn

Hydren

Die echsenartigen, vielköpfigen Hydren haben einen massigen Körper, der ein wahres Knäul aus Hälsen und Köpfen trägt, die rauchiges Feuer speien und wild um sich beißen. Hydren sind zähe und überraschend verstohlene Kreaturen, die Beute meilenweit nachschleichen können. Allzu oft verlieren sie jedoch irgendwann die Geduld und werfen sich mit brüllenden Köpfen auf ihre Beute.

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
6	45	-	50	55	15	35	-	15	25	-	68

Eigenschaften: Geschwind, Größe (Enorm), Heimlich, Nachtsicht, Odem +10 (Feuer), Regeneration, Rüstung (3), Spurensucher, Tierhaft, Waffe +9, Würger
Optional: Giftig, Kampflustig, Territorial

Lindwürmer

Obwohl die Unwissenden sie oft mit Drachen verwechseln, haben Lindwürmer, von oberflächlichen Ähnlichkeiten abgesehen, nichts mit diesen edlen Wesen gemein. Sie sind feige Aasfresser mit schwacher Sehkraft, die dazu neigen, ihren räuberischen Appetit dadurch zu stillen, dass sie sich auf wehrlose Kreaturen stürzen, meist Schafe oder Ziegen, und direkte Kämpfe nach Möglichkeit vermeiden. Im Gegensatz zu anderen Monstern der Berge sind Lindwürmer nicht besonders territorial und neigen dazu weiterzuziehen, wenn ihnen in ihren Jagdgebieten Konkurrenz erwächst.

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
4	55	-	60	55	15	45	-	10	50	-	84

Eigenschaften: Fliegen (90), Giftig, Größe (Enorm), Rüstung (2), Tierhaft, Waffe +10
Optional: Ausgebildet (Bewachen, Kampf, Magie, Reittier, Zahm), Hörner, Odem (Gift), Schwanzhieb +9

Mantikore

Mantikore sind äußerst selten, was ein großes Glück ist, wenn man bedenkt mit welch unerbittlicher Grausamkeit und außergewöhnlicher Brutalität sie ihr Territorium von räuberischen Rivalen reinigen. Dieses Verhalten hat den Vorteil, dass man es in der Regel frühzeitig bemerkt, wenn man in das Gebiet eines Mantikors eindringt, denn die Kadaver anderer sind an hohen Stellen drapiert und geradezu ausgestellt. Die Kreatur hat den Kopf und den Körper einer verdrehten Raubkatze (obwohl ihr Gesicht manchmal geradezu menschlich erscheint), die Flügel einer Fledermaus und einen mit bösartigen Stacheln besetzten Peitschenschwanz.

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
6	55	-	55	55	50	65	-	10	35	-	72

Eigenschaften: Biss +9, Fliegen (80), Giftig, Größe (Enorm), Rüstung (2), Schwanzhieb +8, Territorial, Tierhaft, Waffe +9
Optional: Ausgebildet (Magie, Reittier, Zahm), Hass (Raubtiere), Mutation

„Als ich mit den Elfen nach Ulthuan reiste, da sah ich viele Dinge, die die meisten Leute daheim vor Erstaunen erstarren lassen würden. Einmal sah ich sogar einen Mantikor, doch in der Mitte seines Löwenkopfes saß ein riesiges Elfengesicht! Ich nehme an, es war weniger ein Mantikor als ein Elftikor."

– Adhemar Fitztankred, Grauer Wächter, Geschichtenerzähler und Lügner

Moorbestien

Moorbestien werden von Zauberern aus dem Dreck der Sümpfe und Mooren emporgehoben und sind scheinbar geistlose Konstrukte, die nur von Magie zusammengehalten werden. Ihre Gestalt ist vage humanoid und besteht aus Schlamm, Knochen, Ästen und Schleim. Es erfordert erhebliche Mengen an Magie, sie zusammenzuhalten. Gelegentlich werden sie von Zauberern emporgerufen, die in der Jademagie kundig sind, um als ihre Leibwächter zu fungieren oder eine bestimmte Aufgabe zu erfüllen, die brutale Stärke oder gedankenloses Töten erfordert. Manchmal erheben sie sich auch ohne Zauberer und tauchen an Orten auf, an denen die Magie stagniert und korrumpierend wirkt, weil ihr Fluss gestört wurde. Man sagt, dass es an der Akademie des Jadeordens zu Altdorf einige dieser Kreaturen gibt, die von mächtigen Magistern heraufbeschworen wurden und deren Erhalt ein ununterbrochenes Kanalisieren von Magie durch Dutzende von Lehrlingen erfordert.

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
5	35	-	50	55	10	15	10	-	-	-	40

Eigenschaften: Blödheit, Dunkelsicht, Größe (Groß), Infiziert, Instabil, Konstrukt, Nicht totzukriegen, Regenerieren, Sumpfbewohner, Waffe +8
Optional: Befall, Hungrig, Raserei, Territorial

Pegasi

Pegasi sind wunderschöne weiße Pferde mit großen Flügeln, die an Schwäne oder Raubvögel erinnern. Sie sind gute und ausdauernde Flieger, die in großen Herden im Hochgebirge leben und scheinbar große Freude daran finden, in den Aufwinden zu kreisen. Sie sind als Reittiere geradezu offensichtliche Kandidaten und viele Krieger oder Kundschafter haben schon versucht, sich einen eigenen Pegasus zu fangen. Allerdings sind sie auch sehr intelligent, und manche glauben, dass sie sich nur dann einfangen lassen, wenn sie es wollen, was zu allerlei fantasievollen und romantischen Legenden geführt hat, die davon berichten, dass nur die Würdigen oder Tugendhaften ausgewählt werden.

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
8	35	-	45	40	30	45	-	20	25	-	28

Eigenschaften: Geschwind, Größe (Groß), Fliegen (100), Waffe +7
Optional: Ausgebildet (Magie, Kampf, Reittier, Zahm, Ziehen)

„Aye, die Felder sind in dieser Gegend sehr fruchtbar. Das liegt an den Pegasi, weis'te. Es ist nicht nötig, Mist auszubringen, denn der fällt einfach so vom Himmel, wie so'n Geschenk der Götter. Denk' nur dran, nich' im Offenen zu bleiben, wenn'se in Herden über dich hinwegfliegen. Das gibt'ne Sauerei. Eine ordentliche Sauerei."

– Berthold Brunner, Bauer und Pegasus-Kenner

Riesen

Riesen sind Einzelgänger, die die Zivilisation normalerweise meiden. Die meisten leben an abgelegenen und erhöhten Orten rund um das Imperium. Dort hausen sie in Höhlen und vergessene Ruinen fernab der kleineren Völker, obwohl sie manchmal auf der Suche nach Nahrung in die Randbereiche der Zivilisation eindringen. Sie sind für ihre Gefährlichkeit und ihre Grausamkeit bekannt, was nicht nur ihrer eindrucksvollen Größe und ihrer Vorliebe für Rindfleisch zuzuschreiben ist, sondern auch besonders dem Umstand, dass sie häufig in Verbindung mit mordbrennenden Grünhaut-Armeen auftauchen, die sie versklavt haben. In Wahrheit sind viele Riesen sanfte Seelen, die zu wütenden Wutanfällen neigen und ihre Privatsphäre zur Not auch mit Gewalt schützen, aber nicht notwendigerweise feindlich gegenüber anderen sind. Aufgrund ihrer Langlebigkeit gibt es Gerüchte, dass sie uralte Überlieferungen bewahren, obwohl die meisten weniger gebildet erscheinen und sicherlich mehr an Alkohol interessiert sind als an Debatten über die Geschichte.

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
6	30	30	65	55	30	20	15	25	25	20	72

Eigenschaften: Geschwind, Größe (Enorm), Nachtsicht, Rüstung (1), Waffe +10, Zäh
Optional: Befall, Blödheit, Größe (Monströs), Hungrig, Infiziert, Odem (betrunkenes Erbrechen), Tierhaft

Sumpfoktopusse

Sumpfoktopusse lauern in flachen Gewässern, meist in Sumpf und Marschland. Dort warten sie völlig bewegungslos auf Beute. Wenn sie im Wasser die Schwingungen einer sich nähernden Kreatur spüren, brechen sie aus dem schlammigen Wasser empor und versuchen, diese mit ihren starken Tentakeln zu umschlingen und zu ertränken. Normalerweise sind Sumpfoktopusse grün und braun gesprenkelt und damit perfekt für sumpfige Umgebungen getarnt. Ihre großen, klaren Augen sind oft der einzige Hinweis auf ihre Anwesenheit. Die meisten haben Tentakel von etwa 20 Meter Länge und einen etwa 6 Meter langen Körper, aber es gibt auch Geschichten über Exemplare, die ein Vielfaches dieser Größe erreichen, insbesondere, wenn sie regelmäßig Fleisch gefunden haben.

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
3	35	-	80	75	15	55	-	5	65	0	56

Eigenschaften: Amphibisch, Größe (Groß), Heimlich, Sumpfbewohner, 8×Tentakel +9, Tierhaft, Würger
Optional: Größe (Enorm–Monströs), Territorial

Ein Troll für alle Fälle

Es gibt eine Reihe von Trollarten, die du nach Belieben anpassen kannst. Einige der Trolle, auf die Gruppen im Reikland am wahrscheinlichsten treffen, sind:

Chaostrolle: Diese Trolle tragen eine oder mehrere Mutationen, und diese „Geschenke" der Dunklen Götter des Chaos machen sie besonders gefährlich und unberechenbar. Unglückliche Kreaturen dieser Art werden oft in den Dienst von plündernden Chaoskrieger-Gefolgen oder Kriegsherden der Tiermenschen gepresst – je stärker der Troll mutiert ist, desto größer ist die Gunst der Mächte der Verderbnis und desto höher ist der Wert des Monsters für seine Herde.

Flusstrolle: In den fauligen Sümpfen und Auen entlang des Reik sind Flusstrolle leider ein beinahe alltäglicher Anblick. Sie sind opportunistische Jäger, die pflanzenbewachsene Häute als Tarnung verwenden, während sie wie Pflanzen- oder Treibgutklumpen durch das Wasser gleiten oder zu schlammigen Flussbänken waten, um dort auf kleine Boote oder unachtsame Reisende zu lauern.

Steintrolle: Steintrolle sind nur selten außerhalb der Gebirgszüge des Imperiums zu finden und haben eine äußerst harte Haut, die teilweise zu rauen, steinähnlichen Panzerplatten versteinert ist und den Troll nicht nur vor Schaden schützt, sondern ihm auch hilft, sich in seine Umgebung einzufügen. Sie bauen ihre Baue in Höhlen und sind eine der häufigsten Gefahren, auf die man beim Überqueren des Grauen Gebirges treffen kann.

„Ich versichere Euch, mein Herr, dass wir umfangreiche Untersuchungen bezüglich dieser Thematik durchgeführt und dabei einige unserer mutigsten Taxonomen verloren haben. Zurzeit leben im Imperium genau dreiundzwanzig Arten von Trollen – darunter siebzehn Unterarten und zwei noch nicht bestätigte Sichtungen, die noch zu klassifizieren wären. Diese Detailgenauigkeit ist genau das, wofür die Imperiale Forschungsgesellschaft gegründet wurde. Wir wissen, dass unsere Zahlen korrekt sind."

– Ignatius von Nuln, Mann der Schrift

Trolle

Trolle sind schmutzige Kreaturen, die in allen Winkeln der Alten Welt hausen. Sie können sich schnell an ihre Umgebung anpassen und kommen in verschiedensten Formen vor, die aber allesamt riesig und beeindruckend sind. Sie sind eher dümmlich und werden hauptsächlich von ihrem Hunger auf Fleisch geleitet, aber sie horten auch gern, weshalb ihre Höhlen einen ganzen Fundus nützlicher und wertvoller Schätze enthalten können … und natürlich die grausigen Überreste ihrer Mahlzeiten. Es gibt viele Trollarten, die jedoch alle eine Gemeinsamkeit haben: Sie sind in der Regel extrem dumm, was bedeutet, dass jeder gewitzte Feind einen Vorteil hat. Zudem können sie sich regenerieren, was es extrem schwer macht, sie zu töten. Außerdem sind sie in der Lage, ihre letzte schon halbverdaute Mahlzeit nach Belieben hochzuwürgen und in einem Strahl ätzender Magensäure eine gleichermaßen erschreckende wie beeindruckende Distanz weit zu erbrechen – wobei sie dies nur sehr ungern tun, da sie stets äußerst hungrig sind.

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
6	30	15	55	45	10	15	15	10	20	5	30

Eigenschaften: Blödheit, Biss +8, Größe (Groß), Infiziert, Kotze, Nicht totzukriegen, Regenerieren, Rüstung (2), Waffe +9, Zäh
Optional: Amphibisch, Befall, Heimlich, Hungrig, Magieresistenz, Mutation, Nachtsicht, Raserei, Schmerzfrei, Sumpfbewohner, Tierhaft

Die Horden der Grünhäute

Orks und Goblins sind die Geißel der Zivilisation. Sie ziehen unablässig von ihren grobschlächtigen Befestigungen aus in den Kampf, meist um sich untereinander zu bekriegen, die Schwachen zu töten und sich dem Stärkeren anzuschließen. Aus diesen ständigen Kämpfen erhebt sich irgendwann unweigerlich ein Grünhaut-Kriegsherr, der die benachbarten Stämme unter einem Banner vereinigt. Dann ertönen die Trommeln des Krieges, und die grüne Flut schwillt erneut an, dazu bereit, jedes Dorf und jede Stadt auf ihrem Weg hinwegzufegen und nichts als Blut und Ruinen zu hinterlassen.

Orks

Orks sind lästig, brutal, kriegerisch und nahezu immun gegen Schmerzen. Sie haben muskulöse, kräftige Körper, breite Schultern und lassen sich von so einer Kleinigkeit wie einem verlorenen Arm keinen guten Kampf entgehen. Sie sind für den Kampf gebaut und lieben nichts mehr als das zu tun, für das sie geboren wurden. Wenn es keine Feinde zu bekämpfen gibt, dann treten sie gegen rivalisierende Grünhaut-Gruppen an. Wenn es keine gegnerischen Gruppen mehr gibt, beginnen sie, untereinander zu kämpfen. Sie sind zwar nicht so zahlreich wie Goblins, aber sie sind größer und härter – und sie lassen sie es bei jeder Gelegenheit spüren. Orks können eine erstaunliche Größe erreichen, wobei größere Orks stärker, härter und aggressiver werden und daher mehr Ansehen besitzen. In ihrer kriegerischen Gesellschaft hat der Stärkere immer recht. Einige Orks reiten auf gewaltigen Wildschweinen in die Schlacht, ein Anblick, der selbst die Hartgesottenen erschüttert.

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
4	35	30	35	45	20	25	20	25	35	20	14

Eigenschaften: Feindseligkeit (Grünhäute), Infiziert, Kampflustig, Nachtsicht, Nicht totzukriegen, Rüstung (3), Waffe +8
Optional: Fernkampf +8 (50), Größe (Groß), Schmerzfrei

„Wia sin' die Best'n! Wia sin' nich wie da mickrig'n Gobbos oda wie da dumm'n Trollz, wia sin da Hart'n! Un' wenn eina sacht, dat wir dat nich' sin, dann schneid'n wia sein Kopp ab."
– Gurkk Schädelnehma, Orkboss

Goblins

Man sollte niemals die Heimtücke, Bosheit, Flinkheit und den Scharfsinn eines Goblins unterschätzen, ebenso wenig wie seinen Selbsterhaltungstrieb. Obwohl sie im Grunde feige sind, scharen sich Goblins gern zusammen und entwickeln erstaunlichen Mut, wenn sie in der Überzahl sind. Goblins schließen sich häufig Ork-Armeen an – nicht immer freiwillig – und bedienen sich großzügig an der Kriegsbeute, während andere den Großteil des Kämpfens übernehmen.

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
4	25	35	30	30	20	35	30	30	20	20	11

Eigenschaften: Feindseligkeit (Grünhäute), Furcht (Elfen), Infiziert, Nachtsicht, Rüstung (1), Waffe +7
Optional: Dunkelsicht, Fernkampf +7 (25), Giftig, Hass (Zwerge), Waldbewohner

„Goblins, Herr. Tausende von ihnen."
– Leutnant Bromkopf, 24. Reikländisches Infanterieregiment

Snotlinge

Snotlinge sind Kreaturen mit erbsengroßen Gehirnen, die an begeisterte, unkontrollierbare Welpen erinnern. Sie sind Aasfresser und natürliche Nachahmer, die überall Knochen und glänzende Dinge mitnehmen, wo auch immer sie sind, und die Handlungen von jedem kopieren, den sie sehen.

Wenn sie von Goblins oder Orks in den Kampf getrieben werden, dann kämpfen sie in wimmelnden Schwärmen und versuchen ihre Feinde durch schiere Masse zu überwältigen. Dazu setzen sie alle möglichen abscheulichen und schädlichen Substanzen ein, zum Beispiel giftige Pilze oder Körperausscheidungen, um sie auf ihre Feinde zu werfen.

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
4	25	15	25	20	20	30	-	15	30	-	7

Eigenschaften: Größe (Zierlich), Infiziert, Nachtsicht, Tierhaft, Waffe +4
Optional: Ausgebildet (Apportieren, Bewachen, Zahm), Giftig, Schwarm

DIE RUHELOSEN TOTEN

Untote sind weder lebend noch tot, sondern die belebten Leichen einst lebender Wesen, denen durch die bösartige arkane Kunst der Nekromantie eine unheilige Parodie auf das Leben eingehaucht wurde. Die wankenden Horden der ruhelosen Toten erscheinen in vielen Formen, von den wiederbelebten Leichen von Zombies und Skeletten, über die kreischenden Gespenster und Banshees, bis zu der schwelenden, fleischgewordenen Bosheit der Vampirfürsten.

Skelette

Skelette sind die fleischlosen Knochen lang verblichener Toter, die durch Schwarze Magie wiederbelebt wurden, um zur Verhöhnung der Lebenden auf der Erde zu wandeln. Diejenigen, die gestorben sind und nicht gemäß der Rituale des Morr, des Todesgottes, zur ewigen Ruhe geführt wurden, können von einem ausreichend mächtigen Nekromanten in dieser Form wiederbelebt werden. Die Skelette kämpfen völlig geistlos, bis ihre Knochen in Stücke geschlagen wurden. Sie brauchen keinen Mut, weil sie keine Angst kennen. Sie können nicht getötet werden, weil sie nicht leben.

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
4	25	25	30	30	20	20	25	-	-	-	12

Eigenschaften: Angst (2), Dunkelsicht, Instabil, Konstrukt, Rüstung (2), Schmerzfrei, Untot, Waffe +7
Optional: Infiziert, Korrumpierend (Gering), Territorial

ES LEBT!

Nekromanten können die Untoten erheben und befehligen, doch sie selbst sind Sterbliche (wenn auch äußerst gruselige Sterbliche, die davon besessen sind, den Tod zu besiegen). Um einen Nekromanten zu erschaffen, musst du also nur die Menschen-Spielwerte auf Seite 311 verwenden und *Zauberer (Nekromantie)* hinzufügen.

OPTIONEN: KNOCHEN ZERSCHLAGEN

Um den Umstand darzustellen, dass Skelette nicht aus vollständigen Körpern, sondern nur aus Knochen bestehen, kannst du einen Abzug von -1 auf alle Schäden von Waffen anwenden, die nicht die Qualität *Betäubend* haben.

„Ich stemmte also die schwere Grabplatte hoch und erwartete, die berühmte goldene Todesmaske des Khetanken zu sehen. Doch wir waren falsch beraten worden. Eine knochige Hand schoss hervor und griff sich meinen Hals. Erschreckt ließ ich die Grabplatte fallen und die Hand und der Unterarm wurden abgerissen und das untote Ding blieb in seinem Sarkophag eingesperrt. Dennoch hielt die Hand weiter fest und drückte mir die Kehle zusammen, sodass ich kaum noch atmen konnte. Schwester Celestine hat dann ihr Weihwasser auf das Ding gespritzt und plötzlich war es wieder leblos.
Ich nutze es inzwischen als Rückenkratzer."

– Hubert Karter, Grabräuber

Zombies

Wie Skelette sind auch Zombies untote Kreaturen, die von verdorbener Magie wiederbelebt und zusammengehalten werden. Im Gegensatz zu den Skeletten sind ihre Leiber erst kürzlich gestorben, sodass noch ein Großteil des Körpers vorhanden ist und verfaultes und verwesendes Fleisch über ihren vor Maden wimmelnden Organen herabhängt. Im Kampf lösen sich gelegentlich Fleisch und Organe von den Knochen und verströmen einen übelriechenden, widerwärtigen Gestank, der stark genug ist, um selbst den Magen des hartnäckigsten Soldaten zum Krampfen zu bringen.

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
4	15	-	30	30	5	10	15	-	-	-	12

Eigenschaften: Angst (2), Dunkelsicht, Instabil, Konstrukt, Schmerzfrei, Untot, Waffe +7
Optional: Befall, Infiziert, Korrumpierend (Gering), Krankheit (nach Wahl), Rüstung (1), Territorial, Verstörend

RUHELOSE TOTE

Jede untote Kreatur mit der Eigenschaft *Konstrukt* wird magisch von Banden aus Schwarzer Magie zusammengehalten. Sie sind entweder geistlose Automaten, die von einem Nekromanten erschaffen wurden, oder sie entstanden an Orten, an denen *Shyish*, der magische Wind des Todes, oder *Dhar*, der Wind der Schwarzen Magie, zusammenflossen und gerannen, wodurch der Tod zu etwas Neuem verdreht wurde.

Todeswölfe

Wenn der Boden die Toten entlässt, dann erheben sich nicht nur Menschen, sondern auch Todeswölfe, makabre Parodien von Riesenwölfen, die mit glühenden Augen und Fleischstücken, die aus ihren verrottenden, schwärenden Kadavern fallen, die für ihre nekromantischen Herren durch die Nacht streifen. Im Reikland sagt man, dass sie in den verwunschenen Wäldern der Hagerberge umgehen, wenn Morrslieb voll ist. Dann jagen sie in wilden Rudeln nach Beute, um ihren unersättlichen Hunger nach lebendem Fleisch zu stillen und sich dabei ganz von ihrem Instinkt und dem Geruch von Blut leiten zu lassen.

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
9	30	-	35	35	30	30	-	-	-	-	24

Eigenschaften: Rüstung (1), Angst (2), Dunkelsicht, Geschwind, Größe (Groß), Instabil, Konstrukt, Spurensucher, Untot, Waffe +6
Optional: Infiziert, Korrumpierend (Gering), Schmerzfrei, Territorial, Verstörend

Gruftghule

Gruftghule gehören zu den erbärmlichsten Kreaturen der Alten Welt; sie sind hässliche, bucklige Wesen mit fahler, schmutziger Haut und scharfen, gelben Zähnen, mit denen sich trefflich das Fleisch ihrer Opfer herunterreißen lässt. Gruftghule werden von den magischen Energien des *Shyish* und des *Dhar* angezogen, was bedeutet, dass sie sich bevorzugt auf Friedhöfen, in Krypten und in der Nähe von Schlachtfeldern aufhalten.

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
4	30	-	35	30	30	35	25	20	20	5	11

Eigenschaften: Biss +5, Infiziert, Nachtsicht, Waffe +6
Optional: Giftig, Schmerzfrei, Tierhaft

Varghulfs

Die meisten Vampire versuchen eine gewisse Balance zwischen ihrem untoten Bedürfnis nach Blut und dem Anschein von zivilisiertem Verhalten und Noblesse zu wahren, ganz ihrem Selbstbild als Aristokratie der Untoten entsprechend. Einige geben die Fassade der Menschlichkeit jedoch irgendwann auf und nehmen die Bestie in sich voll und ganz an. Diese Varghulfs sind blutrünstig und wild, Kreaturen, die keinerlei Zurückhaltung mehr kennen und sich ganz der animalischen Befriedigung ihrer Bedürfnisse hingeben. Sie manifestieren sich als große, aufgedunsene, fledermausartige Bestie, die ungehemmt in ihrem Blutdurst schwelgt.

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
8	55	-	55	55	30	50	20	10	60	–	42

Eigenschaften: Angst (4), Biss +8, Dunkelsicht, Entsetzen (3), Hass (Lebende), Größe (Groß), Hungrig, Regeneration, Rüstung (1), Tierhaft, Untot, Vampirisch, Waffe +9
Optional: Fliegen, Korrumpierend (Gering), Raserei, Spurensucher, Territorial, Zorn

Gespenster

Gespenster sind besonders starke Geister. Häufig sind sie die spektralen Überreste ehrgeiziger Nekromanten, die ihr Leben durch dunkle Magie verlängern wollten. Im Leben waren sie willensstark und im Tod treibt ihr boshafter Wille sie nun dazu, grausame Rache an den lodernden Seelen der Lebenden zu nehmen. Viele dieser Gespenster gehen bei den nebelverhangenen Hügelgräbern um, die die Landschaft der abgelegenen Regionen des Reiches prägen, zum Beispiel in den düsteren Hagerbergen.

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
6	35	-	35	30	15	30	25	25	50	15	14

Eigenschaften: Ätherisch, Dunkelsicht, Eisiger Griff, Entsetzen (3), Instabil, Untot, Waffe +9
Optional: Champion, Schmerzfrei, Tierhaft, Territorial

Banshees

Banshees sind die spektralen Überreste einst mächtiger Hexen, deren Seelen von den rohen Energien des *Dhar* ergriffen wurden. Ihr ruheloses Leben nach dem Tod wird von Verlust und Verbitterung geprägt, einer gähnenden Leere in ihren Seelen, die sie dazu bringt, ein grausiges, in der Seele widerhallendes Heulen von sich zu geben, das so stark ist, dass es Hörer in den Wahnsinn treiben oder sogar ihr Herz zum Stillstand bringen kann.

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
6	30	-	30	30	20	30	30	25	40	20	13

Eigenschaften: Ätherisch, Dunkelsicht, Entsetzen (3), Geisterhaftes Heulen, Instabil, Untot, Waffe +7
Optional: Fliegen, Schmerzfrei, Tierhaft, Territorial, Zorn

Vampire

Vampire verstehen sich als die Herrscher der Nacht. Viele können als Menschen durchgehen und manche leben sogar seit langer Zeit mitten unter den Lebenden. Trotz ihres menschlichen Aussehens schlägt das Herz unter ihrer blassen Haut nicht mehr, und statt des Hungers der Sterblichen besitzen sie nur noch einen ständigen Durst nach Blut. Alle Vampire der Alten Welt stammen ursprünglich von uralten Blutlinien ab, die vor Jahrtausenden weit im Süden entstanden sind. Viele sind sehr stolz auf ihr Erbe und die Merkmale und Traditionen, die die ihre von den anderen Linien unterscheiden. Die Vampire der verschiedenen Blutlinien sind oft erbitterte Rivalen, aber sie sind klug genug, sich miteinander zu verbünden, falls es notwendig werden sollte, sich größeren Feinden zu stellen.

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
6	60	40	50	40	50	70	40	40	60	40	19

Eigenschaften: Biss +8, Nachtsicht, Untot, Vampirisch, Waffe +9
Optional: Angst, Champion, Dunkelsicht, Fliegen, Geistige Korrumpierung, Hungrig, Korrumpierend (Gering), Nicht totzukriegen, Raserei, Regeneration, Schmerzfrei, Spurensucher, Tierhaft, Versteinernder Blick, Verstörend, Wandläufer, Zauberer (Tod oder Nekromantie), Zorn

Geister

Geister sind die spektralen Überreste von gequälten Seelen, die mit unerledigten Angelegenheiten starben. Ähnlich wie bei Skeletten und Zombies können Geister von Vampiren oder Nekromanten beschworen werden oder an mit *Dhar* erfüllten Orten entstehen. Unter außergewöhnlichen Umständen können sich besonders getriebene Geister ihren Weg aus dem Reich des Morr suchen, um ihre Angelegenheiten zu einem Ende zu bringen, wobei solche Vorkommnisse rasch die Aufmerksamkeit des Morr-Kultes oder der Magister des Amethystordens auf sich ziehen. Wenn sie durch die nekromantischen Künste beschworen wurden, dann sammeln sich Geister häufig und bilden große Geisterschwärme, die sich auf ihre Feinde stürzen und Angst und Verwirrung über diese bringen.

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
6	30	-	30	30	10	30	20	15	15	–	10

Eigenschaften: Angst (2), Ätherisch, Dunkelsicht, Instabil, Untot, Waffe +6
Optional: Hass, Schwarm, Territorial, Tierhaft, Zorn

SKLAVEN DER FINSTERNIS

Chaos. Schon das Wort allein genügt, um abergläubische Menschen in die Tempel des Sigmar zu treiben und bei dieser Flucht das Zeichen des Hammers schlagen zu lassen. Alle braven Bürger des Imperiums fürchten die Invasionen des Chaos und die Angriffe der Tiermenschen, doch die wahre Bedrohung liegt innerhalb der Grenzen des Imperiums. Kultisten lauern in den Kellern, korrupte Adlige handeln mit Dämonen und unwissende Dorfbewohner lassen ihren mutierten Nachwuchs am Waldrand zurück, statt ihn rasch zu töten, wodurch die Reihen der Armeen der Verdammten immer weiter anschwellen.

TIERMENSCHEN, DIE KINDER DES CHAOS

Tiermenschen sind groteske Mischwesen aus Tier und Mensch. Sie betrachten sich als die wahren Kinder des Chaos und als von den Dunklen Göttern gesegnet und über alle anderen Völker erhoben. Ihre wilden Herden durchstreifen die Wälder, sammeln sich zu ungeheuren Zahlen und beten an unheiligen Altären aus Stein, die mit Exkrementen beschmiert sind.

Gor

Die Gor sind die zahlreichsten Vertreter der Tiermenschen und hausen in fast jedem Wald der Alten Welt. Ihr Aussehen variiert stark, aber sie alle kombinieren tierische und menschliche Merkmale, oft mit den Köpfen und Beinen von Ziegen und mit dem Torso und den Armen von Menschen. Das einzige Merkmal, das wirklich alle Gor besitzen, ist ein großes Hörnerpaar – je größer, desto besser, denn das Gehörn bestimmt den Status unter den Tiermenschen – ein Merkmal, das sie von Ungor und Balgwandlern unterscheidet. Die größten Gor sind als Bestigor bekannt.

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
4	45	30	35	45	30	35	25	25	30	25	14

Eigenschaften: Hörner +6, Nachtsicht, Rüstung (1), Waffe +7, Waldbewohner, Zorn
Optional: Befall, Größe (Groß), Infiziert, Korrumpierend (Gering), Krankheit (Treiberpocken), Mutation, Rüstung (2), Zauberer (Bestien)

Ungor

Ungor haben nur rudimentäre oder sehr kurze Hörner und werden daher vom Rest der Herde kaum als „Gor“ bezeichnet. Manche haben sogar menschliche Gesichter, was sie zwar zu geeigneten Infiltratoren macht, aber auch zum Ziel von Spott und Hohn. Ungor werden von den Gor sehr schlecht behandelt und sind im Vergleich zu ihren Brüdern mit größeren Hörnern oft verkümmert oder unterernährt, was sie zu verbitterten Kreaturen voller Neid macht, die ihre Eifersucht gern an anderen auslassen.

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
4	35	30	30	35	30	35	25	25	35	25	12

Eigenschaften: Nachtsicht, Waffe +6, Waldbewohner
Optional: Befall, Fernkampf +7 (25), Größe (Zierlich), Infiziert, Korrumpierend (Gering), Krankheit (Treiberpocken), Mutation, Rüstung (1)

Minotauren

Die massigen, stierköpfigen Minotauren überragen sogar die größten Bestigor. Herden mit einem großen Kontingent von Minotauren halten sich für besonders von den Dunklen Göttern gesegnet. Tiermenschenherden versammeln sich um die Minotauren, da deren imposante Präsenz den kleineren Bestien zusätzlichen Mut verleiht

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
6	45	25	44	45	20	35	25	20	30	15	30

Eigenschaften: Größe (Groß), Hörner +9, Hungrig, Nachtsicht, Waffe +9
Optional: Befall, Infiziert, Kampflustig, Korrumpierend (Gering), Krankheit (Treiberpocken), Mutation, Waldbewohner, Zorn

Tiermenschen-Schamanen

Tiermenschen-Schamanen werden mit der instinktiven Fähigkeit geboren, die Kräfte des Chaos zu nutzen, und sie setzen diese mit furchterregender Wirkung ein. Sie müssen sich nie gegen andere Mitglieder ihrer Herde wehren, was unter den Tiermenschen einzigartig ist; niemand würde es wagen, einem Tiermenschen-Schamanen Schaden zuzufügen, da sie den Willen der Dunklen Götter selbst sprechen.

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
4	40	30	30	45	40	35	25	30	50	30	16

Eigenschaften: Hörner +6, Korrumpierend (Gering), Nachtsicht, Waffe +7, Waldbewohner, Zauberer (Bestien, 1 Chaos-Lehre, Tod oder Schatten), Zorn
Optional: Befall, Größe (Groß), Infiziert, Krankheit (Treiberpocken), Mutation

KULTISTEN, DIE VERLORENEN UND DIE VERDAMMTEN

Wie ein fauler Balken hinter einer weißgetünchten Wand lauert auch im Imperium ein schrecklicher, verborgener Feind. In jeder Provinz und in jeder Stadt werden Männer und Frauen von den subtilen Verlockungen des Chaos verführt und durch die Versprechen von Macht, Wissen, Stärke oder Erlösung auf den abschüssigen Pfad ins Dunkel gelockt.

Mutanten

Eines der tragischsten Schicksale das einen Menschen ereilen kann, besteht darin, dem mutierenden Einfluss des Chaos zu erliegen. Es kann ohne Schuld oder Grund passieren; sogar Babys werden mitunter mutiert geboren. Wenn dies geschieht, stellen viele Eltern fest, dass sie es nicht über das Herz bringen, ihre Kinder zu töten, wie das Gesetz es verlangt. Stattdessen setzen sie ihren Nachwuchs am Waldrand aus, damit er dort entweder stirbt oder von anderen Mutanten oder Tiermenschen aufgenommen wird. Egal wie unschuldig sie auch sein mögen, alle Mutanten sind für die einfachen Leute Schreckgestalten, weshalb die meisten irgendwann einsam und verbittert den Dunklen Göttern verfallen oder ihrem Leben selbst ein Ende setzen, ehe es zu spät ist.

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
4	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	12

Eigenschaften: Korrumpierend (Gering), Mutation, Waffe +7
Optional: Alle Kreaturen-Eigenschaften

OPTIONEN: DER INNERE FEIND

Kultisten und Mutanten verbergen sich mitunter mitten in der Gesellschaft und die meisten sind – oder waren – ganz normale Leute. Daher können die unter **Bewohner des Reiklandes** auf Seite 311 vorgestellten Methoden zur Erschaffung von NSC gegebenenfalls einen guten alternativen Startpunkt für solche Charaktere bieten.

Kultisten

Für diejenigen, die nicht vom Chaos berührt wurden, scheint schon der Gedanke ihm zu dienen auf bizarrste Weise befremdlich, aber für diejenigen die ihm verfallen sind, scheint jede abgründige Idee und jeder Schritt in Richtung Verdammnis nicht nur logisch, sondern unvermeidlich zu sein. Einige besonders fromme Anhänger der verbotenen Kulte erhalten von ihren Göttern „Gaben“, üble Mutationen, die den sicheren Tod bedeuten, sollten die Hexenjäger ihrer je ansichtig werden.

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
4	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	12

Eigenschaften: Waffe +6
Optional: Korrumpierend (Gering), Mutation, Rüstung (1), Zauberer (Chaos)

Chaoskrieger

Die schwer gepanzerten Kolosse, die reich mit Stacheln verzierte Rüstungen tragen, auf denen die in den Augen brennenden Symbole ihrer Götter prangen, sind längst und auch völlig eindeutig keine Menschen mehr. Nichts ist von ihrem früheren Leben mehr übrig, denn sie existieren nur noch, um ihrem dunklen Herrn zu dienen. Die meisten Chaos-Krieger entstammen den Rängen der Barbaren aus den Landen im hohen Norden, doch einige sind auch von den Dunklen Göttern erwählte Kultisten, denen eine der mächtigen Chaosrüstungen geschenkt wurde. Diese verleiht ihnen zwar große Macht, doch können sie die Rüstung nie mehr ablegen, so lange sie leben. Da ihnen nur wenige Krieger ebenbürtig und selbst Ritter nicht besser geschützt sind, ist ihr Leben allerdings oft sehr, sehr lang.

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
4	55	30	45	45	45	55	30	35	55	25	17

Eigenschaften: Champion, Korrumpierend (Gering), Rüstung (5), Waffe +8
Optional: Geistige Korrumpierung, Kampflustig, Krankheit, Mutation, Raserei, Verstörend, Zauberer (Chaos)

„Im furchtbaren Norden lauert die größte aller Gefahren. Sie entstammt einem anderen Ort und einer anderen Zeit, und sie wurde einst durch das Unglück und den Leichtsinn von Göttern über uns gebracht, die schon lange tot sind. Sie reißt hungrig Stücke aus unserer Welt, vor begieriger Erwartung bebend, und sie schickt beständig Horden der kriegerischsten und gierigsten Wesen aus, die man finden kann: Angehörige unserer eigenen Art, der Stämme der Menschen."

– Phitzer, Hexer aus Whisenland

DÄMONEN, DIE LÄSTERLICHEN HEERSCHAREN

Dämonen sind blasphemische Schrecken aus den Reichen des Chaos, unheilige Manifestationen des Willens der Chaos-Götter. Im Reikland erscheinen Dämonen eigentlich nur, wenn sie von Kultisten der Mächte der Verderbnis beschworen werden. Sie können ihre Gestalt nur selten über längere Zeit aufrechterhalten, da das materielle Reich sie gleichsam abstößt. Doch diese kurze Zeit der körperlichen Existenz reicht meist schon aus, um so tiefgreifende Verwüstungen anzurichten, dass niemand, der Dämonen begegnet, diese den Verstand zersplitternde Erfahrung jemals vergessen wird.

Die meisten Dämonen schulden einem der vier Chaosgötter Treue, einige sind jedoch kaum mehr als tierhafte Wesenheiten des Äthers, die keinen eigenen Willen besitzen und in einem Rausch geistloser Destruktivität in die Alte Welt einfallen, wann immer sich die Gelegenheit bietet. An dieser Stelle werden nur vier Beispiele für Dämonen vorgestellt, zwei niedere Dämonen und zwei Dämonenprinzen, aber jeder andere Dämon, den du benötigst, kann leicht mit den Kreaturen-Eigenschaften erstellt werden.

Zerfleischer des Khorne

Die Zerfleischer, Khornes erwählte Krieger, gehen auf den Schlachtfeldern der Alten Welt um und nehmen Schädel zu Ehren des Blutgottes. Aus ihren monströsen, gehörnten Köpfen ragen scharfe, nadelartige Zähne hervor. Ihre blutrote Haut ist hart wie Messing, das auf dem Amboss des unaufhörlichen Krieges geschmiedet wurde. Jeder Zerfleischer trägt eine Höllenklinge, eine bösartig scharfe Waffe, die nahezu ständig vor Blut trieft und die er mit rücksichtsloser Hingabe schwingt, während er sich dem süßen Gefühl des sinnlosen Gemetzels hingibt.

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
5	55	35	45	35	60	40	30	25	70	15	17

Eigenschaften: Angst (3), Champion, Dämonisch (8+), Hörner +8, Instabil, Klauen, Korrumpierend (Moderat), Raserei, Rüstung (5), Schmerzfrei, Waffe +9

Dämonetten des Slaanesh

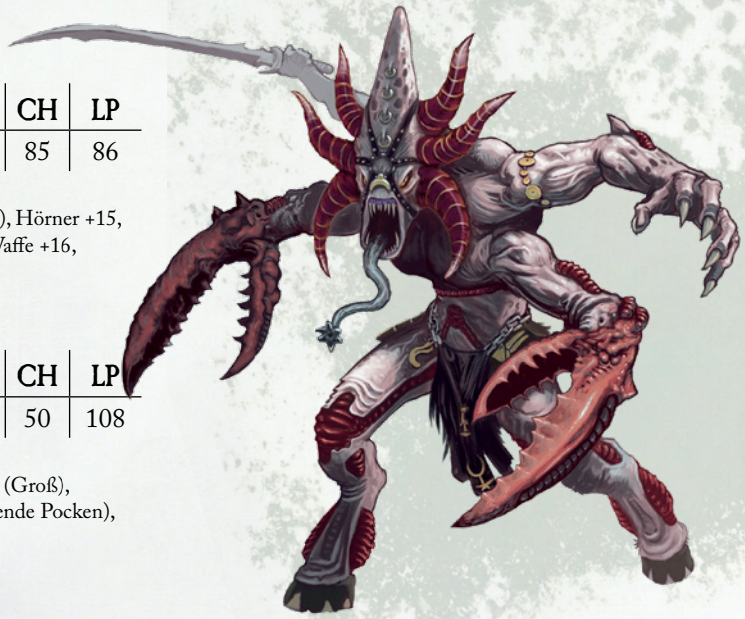
Wie alle Kreaturen des Prinzen des Schmerzes und der Lust sind die Dämonetten des Slaanesh ebenso schön wie schrecklich. Sie lösen eine unheimliche Faszination aus, die allen Sinnen und jeder Vernunft spottet. Sie nehmen ihren Feinden, durch ihre unheilige Sinnlichkeit und ihr furchtbares Antlitz, jede Kraft zum Widerstand. Sie haben samtige, blasse Haut und große tiefschwarze Augen. Wildes, unnatürlich gefärbtes Haar ziert ihre zarten Häupter. Anstelle von Händen enden ihre schlanken Arme in gewundenen, krabbenartigen Klauen.

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
4	60	50	40	30	65	60	35	30	70	45	17

Eigenschaften: Angst (2), Champion, Dämonisch (8+), Instabil, Korrumpierend (Moderat), Nachtsicht, Verstörend, Waffe +9

Dämonenprinzen

Das ultimative Ziel aller Champions des Chaos ist die Apotheose; sie streben danach, in den Dämonenstand erhoben zu werden und ihrem Meister auf ewig als Dämonenprinz im Reich des Chaos dienen zu dürfen. Dämonenprinzen sind schreckliche Gegner, denen zu trotzen selbst die mächtigsten Helden des Imperiums schwerfällt.



Slanderhaih Peitschzung– Dämonenprinz des Slaanesh

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
6	95	110	115	120	100	95	40	70	85	85	86

Eigenschaften: Champion, Dämonisch (8+), Entsetzen (3), Größe (Groß), Hörner +15, Instabil, Korrumpierend (Schwer), Nachtsicht, Rüstung (1), Verstörend, Waffe +16, Zauberer (Slaanesh)

Fr'hough Trauerhauch – Dämonenprinz des Nurgle

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
4	70	35	120	150	50	20	30	85	120	50	108

Eigenschaften: Befall, Dämonisch (7+), Dunkelsicht, Entsetzen 3, Größe (Groß), Hörner +14, Infiziert, Instabil, Korrumpierend (Schwer), Krankheit (Juckende Pocken), Odem +12 (Korrosion), Rüstung (4), Waffe +15, Zauberer (Nurgle)

DIE VERDERBTEN RATTENMENSCHEN

Die Skaven sind ein boshaftes Volk von Rattenmenschen, das unter den Füßen aller Menschen lebt, lauernd, wartend und ungeduldig. Sie hausen in den Abwasserkanälen und den Tunneln unter den Städten des Imperiums und werden so selten gesehen, dass die wenigen Zeugen sie meist als Tiermenschen oder Mutanten abtun. Nur wenige ahnen die unheimliche Wahrheit: Es existiert ein Tiefenreich, direkt unter den Füßen der Menschen, und seine Tunnel erstrecken sich zu jeder Stadt der Alten Welt und darüber hinaus.

Die Gesellschaft der Skaven ist auf den Rücken von Sklaven errichtet, die in der ganzen Alten Welt gefangengenommen wurden. Viele zwielichtige Menschen liefern Sklaven und Warpstein als Gegenleistung für unappetitliche Gefallen und geheimes Wissen. Das Spionagenetz der Skaven ist riesig und alles durchdringend.

Die Skaven wissen um die heikle Lage und laben sich an den unterirdischen Eingeweiden anderer Zivilisationen. Sie schützen ihre Geheimnisse auf jede Weise, die notwendig ist. Diejenigen, die dumm genug sind, offen über eine komplexe Zivilisation intelligenter Rattenmenschen unter den gepflasterten Straßen des Imperiums zu sprechen, werden sich früher oder später tot in der Gosse wiederfinden, als unglückliche Opfer eines unwahrscheinlichen Unfalls.

„Ich habe nie nichts gesehen. Da gibt es keine Rattenmänner, hörst du? Das war einfach nur Pech. Wilbur ist ausgerutscht und hingefallen, das ist alles. Er wurde sorglos, fiel eine Leiter hinunter und in das eigene Messer. Zehn mal. Das war einfach nur Pech."

– Kristiana Fellger, Kanalwächterin im Ruhestand

Klanratten

Die meisten Skaven sind Klanratten, die zu einem der vielen Skavenklane gehören, die ständig verfehdet sind, einander in Ränke verstricken und immer wieder offen bekriegen. Sie handeln im Allgemeinen auf Befehl von Skaven mit höherem Status, suchen jedoch immer nach einem Weg, um sich eine bessere Position zu sichern, meist durch Verrat. Normalerweise kleiden sie sich in schimmliges Leder oder schmutziges Tuch, wobei rostige und angelaufene Metallreste als provisorische Rüstung dienen. Klanratten werden oft als Kundschafter oder Plünderer ausgesandt, um Beute zu sichern, nach Warpstein zu suchen oder Sklaven zu erbeuten.

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
5	30	30	30	30	40	35	30	30	20	20	11

Eigenschaften: Infiziert, Nachtsicht, Rüstung (2), Waffe +7
Optional: Mutation, Heimlich, Krankheit (Rattenfieber), Scheu, Spurensucher

Sturmratten

Die Elitekämpfer der Skaven sind die Sturmratten, die größer, stärker, zäher und disziplinierter als Klanratten sind. Sie dienen als Kern jedes größeren Angriffs und fungieren als Leibwache wichtiger Skaven. Sturmratten sind in der Regel gut bewaffnet und gepanzert, wobei die genaue Bewaffnung von Klan zu Klan variiert.

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
5	45	35	35	35	55	50	30	30	25	20	11

Eigenschaften: Infiziert, Nachtsicht, Rüstung (4), Waffe +8
Optional: Krankheit (Rattenfieber), Mutation, Spurensucher

Rattenoger

Rattenoger sind gewaltige Bestien, die in den dunklen Höhlen des Tiefenreich von den bösartigen Meutenbändigern des Züchterklans trainiert werden. Sie sind dumm, aber wenn sie von ihren Skaven-Meistern geführt werden, sind sie furchtlos und unnachgiebig im Kampf. Man trifft sie nur selten allein, und wenn sie nicht in getriebenen Meuten unterwegs sind, fungieren sie meist als Leibwächter für Graue Propheten oder andere hochrangige Skaven.

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
5	35	10	55	45	35	45	25	10	25	15	30

Eigenschaften: Blödheit, Größe (Groß), Infiziert, Nachtsicht, Rüstung (1), Waffe +9
Optional: Ausgebildet (Bewachen, Kampf, Reittier, Zahm), Befall, Dunkelsicht, Korrumpierend (Gering), Krankheit (Rattenfieber), Mutation, Schwanzhieb +8, Spurensucher

KREATUREN-EIGENSCHAFTEN

Hier nun folgend die Kreaturen-Eigenschaften, die du zur Individualisierung deiner NSC verwenden kannst.

Amphibisch
Die Kreatur lebt im Wasser. Sie kann ihren Gewandtheits-Bonus zu den EG aller *Schwimmen*-Würfe addieren und sich im Wasser mit vollem Bewegungs-Wert bewegen.

Anführer
Die Kreatur ist ein geübter Anführer. Sie erhält einen Bonus von +10 auf Willenskraft und Charisma. **Anmerkung:** Diese Eigenschaft kann nicht für Kreaturen mit der Eigenschaft *Tierhaft* genommen werden.

Angst (Wert)
Die Kreatur verursacht übernatürliche *Angst* in anderen Kreaturen, wobei der Wert den *Angst*-Wert angibt. Siehe Seite 190.

Ätherisch
Der Körper der Kreatur ist substanzlos, sodass sie feste Objekte passieren kann. Sie kann nur durch *magische* Attacken verwundet werden.

Ausgebildet (Fähigkeit)
Dieses Merkmal besitzen normalerweise Tiere, die mittels der *Abrichten*-Fähigkeit trainiert wurden. Die Fähigkeiten, die das Tier danach kennt, sind in den Klammern angegeben. Fühle dich frei, hier bei Bedarf eigene Fähigkeiten zu entwickeln.
Apportieren: Das Tier ist darauf trainiert, zu apportieren. Dies ist normalerweise Hunden oder vergleichbaren Tieren vorbehalten.
Bewachen: Das Tier ist darauf trainiert, an einem Ort zu bleiben oder als dessen Wächter umherzustreifen, wodurch es die Eigenschaft *Territorial* erhält.
Heimfinden: Das Tier ist darauf trainiert, selbstständig nach Hause zurückzukehren, wenn es freigelassen wird oder verloren geht.
Magie: Das Tier ist darauf trainiert, *Scheu* zu ignorieren, wenn es um Magie geht, was für die meisten von Zauberern verwendeten Pferde erforderlich ist.
Reittier: Das Tier akzeptiert einen Reiter. Einige Kreaturen sind besonders eigensinnig und akzeptieren keinen Reiter ohne die richtigen Fähigkeiten. Um zum Beispiel einen Greifen zu reiten, benötigst du die Fähigkeit *Reiten (Greif)*.
Unterhalten: Das Tier ist darauf trainiert, andere zu unterhalten. Dies sorgt bei entsprechenden Würfen für *Unterhalten*, *Artistik* oder *Musizieren* für einen Bonus von +10.
Kampf: Das Tier wurde für den Krieg ausgebildet und erhält +10 Kampfgeschick. Es kann auch *Scheu* ignorieren, wenn es um laute Geräusche geht.
Zahm: Das Tier ist darauf trainiert, seine *Tierhaft*-Eigenschaft zu ignorieren. Es erhält 2W10 Charisma.
Ziehen: Das Tier ist darauf trainiert, eine Kutsche, einen Wagen, einen Pflug, einen Karren oder Ähnliches zu ziehen.

Austreten
Als ihre Bewegungsaktion kann die Kreatur eine *Niedertrampeln*-Attacke ausführen, sofern sie größer als ihr Gegner ist (siehe *Größe*, Seite 339).

Befall
Die Haut der Kreatur wird von beißenden Flöhen oder Ähnlichem bewohnt. Alle Gegner erleiden einen Abzug von -10 auf alle Trefferwürfe im Nahkampf, da die Parasiten sie ablenken und auf sie überspringen wollen.

Beißendes Blut
Das Blut der Kreatur ist ätzend. Jedes Mal, wenn sie LP verliert, spritzt Blut umher und alle mit ihr im Nahkampf *gebundenen* Ziele verlieren 1W10 LP, modifiziert durch den Widerstands-Bonus und der Rüstungspunkte, mit einem Minimum von 1.

Biss (Wert)
Die Kreatur kann in ihrem Zug eine einzelne Freie Attacke durchführen, indem sie 1 Vorteil ausgibt. Der Schaden des Angriffs entspricht dem Wert und beinhaltet bereits den Stärke-Bonus der Kreatur.

FREIE ATTACKE
Eine Freie Attacke ist eine normale Attacke mit der Ballistischen Fertigkeit oder dem Kampfgeschick, die weder die Handlung noch die Bewegungsaktion erfordert.

Blödheit
Die Kreatur ist in Ansätzen zu höherem Denken in der Lage (und hat daher nicht die Eigenschaft *Tierhaft*), aber sie ist reichlich dumm. Wenn sie sich in der Nähe von Verbündeten ohne die Eigenschaft *Blödheit* befindet, dann leiten diese sie an und es passiert nichts. Andernfalls muss sie zu Beginn jeder Runde einen **einfachen (+40) Intelligenz-Wurf** bestehen oder sie ist verwirrt. Sollte dies passieren, dann verliert sie für diese Runde sowohl ihre Bewegungsaktion als auch ihre Handlung, weil sie einfach stumpf vor sich hinsabbert, sich vielleicht hinsetzt oder in der Nase bohrt.

Champion
Die Kreatur ist ein außergewöhnlich geschickter Krieger. Wenn sie einen Vergleichenden Wurf zur Verteidigung im Nahkampf gewinnt, dann verursacht sie Schaden, so als wäre sie der Attackierende gewesen.

Dämonisch (Wert)
Die Essenz der Kreatur besteht aus roher Magie, und die unheilige Säfte pumpen durch das, was ihre Adern darstellt. *Dämonische* Kreaturen sind nicht auf die normalen Voraussetzungen von Leben angewiesen, also auf Nahrung, Wasser, Luft etc.

Alle Attacken sind *magisch*. Würfle 1W10, nachdem sie irgendeinem Treffer erhalten hat. Wenn sie den Wert oder höher würfelt, wird der Treffer ignoriert, selbst wenn er kritisch war. Wenn die Kreatur auf 0 LP reduziert wird, kehrt die Essenz sofort in das Reich des Chaos zurück und sie wird aus dem Spiel entfernt.

Dunkelsicht
Die Kreatur kann bei Dunkelheit so gut wie bei Tageslicht sehen.

Durchtrieben
Die Kreatur ist besonders scharfsinnig. Sie erhält +20 Intelligenz und +10 Initiative.

Eisiger Griff
Die Berührung der Kreatur lässt die Seelen ihrer Feinde erfrieren. Für den Preis von 2 Vorteilen und ihrer Handlung kann sie einen **Vergleichenden Kampfgeschick/*Nahkampf*- oder *Ausweichen*-Wurf** durchführen. Wenn sie gewinnt, verliert sein Ziel 1W10+EG LP ohne Modifikation durch Widerstands-Bonus oder Rüstungspunkte. Diese Attacke ist *magisch*.

Elite
Die Kreatur ist ein hartgesottener Veteran. Sie erhält +20 auf Kampfgeschick, +20 auf Ballistische Fertigkeit und +20 auf Willenskraft.

Entsetzen (Wert)
Die Kreatur verursacht auf übernatürliche Art bei anderen Kreaturen eiskaltes Entsetzen, mit einem Wert, der der Angabe in Klammern entspricht. Siehe Seite 190.

Feindseligkeit (Ziel)
Die Kreatur mag das Ziel nicht. Mehr zu *Feindseligkeit* auf Seite 190.

Fernkampf Wert (Reichweite)
Die Kreatur hat eine Fernkampfwaffe. Die Waffe verursacht Schaden in Höhe des Wertes, und die Reichweite in Metern ist in den Klammern angegeben.

Fliegen (Wert)
Als Bewegungsaktion kann die Kreatur bis zu dem Wert in Metern weit fliegen. Während des Fluges werden im Weg befindliches Gelände, Hindernisse oder Charaktere ignoriert. Am Ende ihrer Bewegungsaktion entscheidet die Kreatur, ob sie landet oder weiterfliegt. Sie kann diese Bewegung zum *Sturmangriff* nutzen. Wenn sie ihren Zug fliegend beginnt, muss sie als Bewegungsaktion *fliegen* wählen. Wenn dies nicht möglich ist, entscheidet der SL, wie tief die Kreatur fällt (siehe Seite 166).

Wenn die Kreatur im Flug als Ziel gewählt wird, bestimmst du die horizontale Entfernung wie gewohnt und erhöhst dann die Entfernung um eine Stufe. Aus einem Schuss mit Langer Reichweite würde also einer mit Extremer Reichweite werden und wenn es ein Schuss mit Extremer Reichweite ist, der um eine Entfernungsstufe gesteigert werden muss, kann überhaupt nicht geschossen werden.

Beim Fliegen erleidet die Kreatur einen Abzug von -20 auf alle Würfe für Fernangriffe, da das Fliegen ständige Bewegung und Manöver erfordert.

Furcht (Ziel)
Die Kreatur fürchtet sich vor dem Ziel und behandelt es, als würde es *Angst* (0) verbreiten. Mehr zu *Angst* auf Seite 190.

Geisterhaftes Heulen
Die Kreatur kann ein grausiges Heulen von sich geben, das buchstäblich dazu imstande ist, diejenigen vor Angst sterben zu lassen, die es hören. Die Kreatur kann all ihre Vorteile ausgeben (mindestens 2), um eine einzelne Freie Attacke in Form eines abscheulichen Schreies auszulösen.

Alle lebenden Ziele innerhalb einer Anzahl von Metern, die der Initiative der Kreatur entsprechen, erhalten sofort 3 *Ertaubt*-Zustände und verlieren 1W10 LP, wobei der Widerstands-Bonus und die Rüstungspunkte ignoriert werden. Die Betroffenen müssen außerdem einen **durchschnittlichen (+20) *Ausdauer*-Wurf** bestehen oder sie erhalten einen *Demoralisiert*-Zustand.

Geistige Korrumpierung
Die Kreatur trägt das Chaos in ihrem Geist. Würfle auf die **Tabelle für mentale Korrumpierung** auf Seite 185.

Gerissen
Die Kreatur ist außergewöhnlich gerissen. Sie erhält +10 Initiative, +10 Intelligenz und +10 Charisma.

Geschwind
Die Kreatur hat eine hohe Geschwindigkeit, vielleicht, weil sie ein Vierbeiner ist oder besonders lange Beine hat. Multipliziere die Rennenbewegung bei *Rennen* mit 1,5.

Gesegnet (Verschieden)
Die Kreatur ist gesegnet und kann Segnungen durchführen; die jeweilige Gottheit ist in Klammern angegeben.

Gewaltig
Die Kreatur ist ein großes Beispiel ihrer Art. Sie erhält +10 Stärke, +10 Widerstand und -5 Gewandtheit.

Giftig (Schwierigkeit)
Die Attacken der Kreatur sind giftig oder vergiftet. Wann immer es durch sie zu LP-Verlusten kommt, erhält der betroffene Gegner einen *Vergiftet*-Zustand. Wenn keine Schwierigkeit dafür angegeben ist, dem Gift zu widerstehen, gilt als Schwierigkeit Herausfordernd. Siehe Seite 169.

GRÖSSE VERWENDEN
Wenn du die *Größe* verwenden möchtest, um eine Kreatur größer zu machen – zum Beispiel, wenn du eine Riesenspinne in eine Gigantenspinne umwandeln möchtest – erhöhst du die Stärke um +10, den Widerstand um +10 und senkst die Gewandtheit um -5, jeweils pro Stufe, um die du die Kreatur vergrößerst. Du gehst umgekehrt vor, wenn du eine Kreatur kleiner machen möchtest.

Größe (Verschieden)
Dieses Merkmal repräsentiert Kreaturen, deren Körpergröße und -masse sich vom Spielstandard (also von ungefähr menschlicher Größe) unterscheidet. Es gibt sieben Größenstufen, die von *Winzig* bis *Monströs* reichen.

Größe	Beispiele
Winzig	Maus, Schmetterling, Taube
Klein	Falke, Katze, menschliches Kleinkind
Zierlich	Halbling, menschliches Kind, Riesenratte
Normal	Elf, Mensch, Zwerg
Groß	Oger, Pferd, Troll
Enorm	Greif, Lindwurm, Mantikor
Monströs	Dämonenprinz, Drache, Riese

Größen-Modifikatoren im Kampf
Angreifer ist größer:
- Wenn die Kreatur 1 Stufe größer ist, erhalten ihre Waffen die Qualität *Verwundend*; wenn die Kreatur 2 oder mehr Stufe größer ist, erhalten ihre Waffen die Qualität *Wuchtig*.
- Alle von einer größeren Kreatur angerichteten Schäden werden mit der Anzahl der Stufen multipliziert, um die sie größer ist (also x2 bei zwei Stufen, ×3 bei drei Stufen usw.); dieser Multiplikator kommt nach allen anderen Modifikatoren zur Anwendung.
- Bei allen erfolgreichen Treffern gegen kleinere Ziele kommt die Sonderregel *Todesstoß* zur Anwendung, selbst wenn das Ziel überlebt (siehe Seite 160).

Angreifer ist kleiner:
- Eine kleinere Kreatur erhält einen Bonus von +10 auf Trefferwürfe.

Verteidigung gegen große Kreaturen
Für jede Stufe, die dein Gegner größer ist, wird ein Malus von -2 EG fällig, wenn du dich mit *Nahkampf* gegen eine Attacke des einen Gegners verteidigst. Es sei dir dringend empfohlen *auszuweichen*, wenn ein Riese mit einem entwurzelten Baum nach dir schlägt, statt diesen parieren zu wollen!

Angst und Entsetzen
Wenn die Kreatur als aggressiv empfunden wird, führt dies zu *Angst* bei jeder Kreatur, die kleiner als sie ist, beziehungsweise zu *Entsetzen*, wenn man zwei oder mehr Schritte kleiner ist. Der Wert der *Angst* oder des *Entsetzens* entspricht den Stufen des Größenunterschiedes. Wenn also die Kreatur also *groß* und ihr Gegner *zierlich* ist, wird sie *Entsetzen (2)* verursachen. Siehe Seite 190.

Bewegung im Kampf
Eine Kreatur die größer ist, ignoriert die sonst gültige Notwendigkeit, sich lösen zu müssen, wenn man den Nahkampf verlassen möchte. Stattdessen drängt sie kleinere Kombattanten einfach aus dem Weg und bewegt sich an die Stelle, an die sie will.

Vergleichende Stärke-Würfe
Bei **Vergleichenden Stärke-Würfen** (oder Ähnlichem) gewinnt eine Kreatur automatisch, wenn sie um 2 oder mehr Größenstufen größer ist. Ist eine Kreatur um eine Größenstufe größer, muss die kleinere Kreatur einen Kritischen Erfolg würfeln, um den Wurf zu gewinnen. Wenn dies der Fall ist, werden wie üblich die EG verglichen. Alle anderen Ergebnisse bedeuten, dass die größere Kreatur gewinnt.

Niedertrampeln
Kreaturen, die größer sind als ihre Gegner, können ein *Niedertrampeln* als einzelne Freie Attacke durchführen, indem sie 1 Vorteil ausgeben. *Niedertrampeln* beschreibt, dass sie um sich treten, stampfen, mit purer Masse zermalmen oder kleinere Gegner einfach aus dem Weg schlagen. Diese Attacke verwendet *Nahkampf (Waffenlos)* und hat einen Schaden, der dem Stärke-Bonus +0 entspricht.

Lebenspunkte
Größere Kreaturen haben mehr LP:

Größe	Lebenspunkte
Winzig	1
Klein	Widerstands-Bonus
Zierlich	(2× Widerstands-Bonus) + Willenskraft-Bonus
Normal	Stärke-Bonus + (2× Widerstands-Bonus) + Willenskraft-Bonus
Groß	(Stärke-Bonus + (2× Widerstands-Bonus) + Willenskraft-Bonus) ×2
Enorm	(Stärke-Bonus + (2× Widerstands-Bonus) + Willenskraft-Bonus) ×4
Monströs	(Stärke-Bonus + (2× Widerstands-Bonus) + Willenskraft-Bonus) ×8

Hass (Ziel)
Die Kreatur hasst das Ziel wirklich. Siehe *Hass* auf Seite 190.

Heimlich
Die Kreatur ist besonders heimlich. Sie addiert zu den EG aller *Schleichen*-Würfe eine Zahl hinzu, die ihrem Gewandtheits-Bonus entspricht.

Hörner Wert (Form)
Die Kreatur hat Hörner oder andere scharfen Auswüchse (wenn ihre Eigenschaft *Hörner* eigentlich etwas anderes beschreibt, wird dies in Klammern angegeben). Sie kann 1 Vorteil ausgeben, um mit ihren Hörnern eine einzelne Freie Attacke durchführen, die wie üblich ausgeführt wird, wobei der Wert zur Berechnung des Schadens verwendet wird (der Stärke-Bonus ist bereits enthalten).

Hungrig
Die Kreatur giert stets nach frischem Fleisch. Wenn sie einen lebenden Gegner tötet oder außer Gefecht setzt (oder auf einen frischen Körper stößt), muss sie einen **durchschnittlichen (+20) Willenskraft-Wurf** bestehen, oder sie beginnt zu fressen und verliert ihre nächste Handlung und Bewegungsaktion.

Hüpfen
Die Kreatur kann sehr hoch springen, sei es durch starke Gliedmaßen, Magie oder Stummelflügel. Während des *Sturmangriffs* oder *Rennens* wird ihr Bewegungs-Wert verdoppelt und sie kann im Weg befindliches Gelände und Charaktere ignorieren, da sie darüber hinwegspringt.

Immunität (Typ)
Die Kreatur ist völlig immun gegen bestimmte Arten von Schaden, seien es Gift, Magie oder Elektrizität. Jeglicher Schaden dieser Art, einschließlich durch eine Kritische Verletzung, wird ignoriert.

Immun gegen Psychologie
Die Kreatur ist absolut furchtlos, sei es, weil sie besonders mutig, überaus dumm oder einfach nur selbstvergessen ist. Sie ignoriert die Regeln für Psychologie. Siehe Seite 190.

Infiziert
Die Kreatur oder ihre Waffen bergen eine böse Infektion. Wenn ein lebender Gegner LP verliert, muss er einen **einfachen (+40) Ausdauer-Wurf** bestehen oder er fängt sich eine *Schwärende Wunde* ein (siehe Seite 187).

Instabil
Der Körper der Kreatur wird von übler Magie zusammengehalten, die im materiellen Universum von Natur aus instabil ist. Wann immer die Kreatur am Ende einer Runde mit irgendwelchen Gegnern im Nahkampf gebunden ist, die mehr Vorteile als sie haben, verliert die Kreatur so viele LP wie die Differenz ihrer Vorteile zu denen des Gegners mit den meisten Vorteilen beträgt, und die Magie, die sie zusammenhält, wird schwächer. Wenn die Kreatur also am Ende der Runde 1 Vorteil hat und der Gegner mit den meisten Vorteilen 3, dann verliert die Kreatur 2 LP. Wenn die LP der Kreatur auf 0 sinken, bricht die Magie zusammen, die sie stabil hält und sie „stirbt".

Kaltblütig
Die Kreatur ist kaltblütig und reagiert langsam. Sie kann bei misslungenen Willenskraft-Würfen das Wurfergebnis umkehren.

Kampflustig
Die Kreatur liebt es, Kämpfe zu gewinnen. Solange sie im Kampf mehr Vorteile als ihr Gegner hat, ist sie *Immun gegen Psychologie* (siehe Seite 340).

Konstrukt
Die Kreatur ist ein magisches Konstrukt, das völlig geistlos ist und von magischen Banden zusammengehalten wird. Es hat keinen Intelligenz-, Willenskraft- oder Charisma-Wert und muss niemals für diese Werte würfeln. Wenn es weder einen Zauberer hat, der es kontrolliert, noch die Eigenschaft *Territorial* besitzt, bewegt es sich einfach gedankenlos dahin und folgt dem Fluss der Umgebungsmagie.

Zur Berechnung der LP verwendet es den Stärke-Bonus, wann immer ein Willenskraft-Bonus erforderlich ist. Alle Attacken sind *magisch*.

Korrumpierend (Stärke)
Die Kreatur ist vom Chaos befleckt oder von Schwarzer Magie erfüllt. Die Stärke der Korrumpierenden Einflusses ist in Klammern angegeben. Siehe Seite 182.

Kotze
Die Kreatur kann einen Schwall von korrosiven Säften ausspeien und ihre Gegner mit schmutzigem, halbverdauten Dreck überziehen. Durch den Einsatz von 3 Vorteilen kann die Kreatur ihr *Kotzen* als eine einzelne Freie Attacke ausführen. Die Kreatur wählt 1 Ziel aus, das sich in bis zu Widerstands-Bonus Meter und in Sichtlinie befindet, und speit einfach los. Alle Ziele innerhalb von zwei Metern zum Hauptziel werden ebenfalls getroffen.

Die Kreatur führt einen **Vergleichenden Ballistische Fertigkeit/*Ausweichen*-Wurf** gegen alle betroffenen Ziele durch (sie würfelt nur einmal, die Ziele verteidigen sich jeweils mit einem separaten Wurf). Der Wurf ist aufgrund der Nähe in der Regel **einfach (+40)** für die *kotzende* Kreatur und **herausfordernd (+0)** für ihre Gegner. Alle unterlegenen Gegner erleiden einen Treffer mit einem Schaden, der dem Widerstands-Bonus +4 der Kreatur entspricht, sowie zusätzliche einen *Betäubt*-Zustand.

Alle Rüstungen und Waffen, die von den betroffenen Zielen getragen werden, erleiden 1 Schaden, da das ätzende Erbrochene sie korrodieren lässt.

Krankheit (Typ)
Die Kreatur ist Überträger der angegebenen Krankheit. Andere müssen entsprechend für Ansteckung würfeln. Siehe Seite 186.

Magisch
Die Kreatur ist in Magie gehüllt. Alle ihre Angriffe gelten als *magisch*, was bedeutet, dass sie auch Kreaturen verletzen kann, die nur durch magische Attacken verwundbar sind.

Magieresistenz (Wert)
Magie hat auf die Kreatur nur einen reduzierten Effekt. Der EG jedes Zaubers, der auf sie wirkt, wird um den angegebenen Wert verringert. So würde *Magieresistenz (2)* den EG um 2 reduzieren.

Mutation
Die Kreatur ist mit einer Mutation „gesegnet". Würfle auf die **Tabelle für physische Korrumpierung**, die auf Seite 184 zu finden ist.

Nachtsicht
Die Kreatur hat das Talent *Nachtsicht*. Siehe Seite 140.

Netz (Wert)
Die Kreatur kann ein Gewebe erschaffen, um unachtsame Feinde einzufangen. Immer wenn sie erfolgreich trifft, erhalten Gegner 1 *Gefesselt*-Zustand, wobei die Stärke der Fesselung dem Wert entspricht. Siehe Seite 169.

Nicht totzukriegen
Egal wie schwer die Kreatur getroffen wird, sie wird wieder aufstehen. Alle Kritischen Verletzungen, die nicht zum Tod führen, können geheilt werden. Befestige einfach die abgetrennten Körperteile an den richtigen Stellen, zum Beispiel mit Nägeln oder Nadel und Faden, um sie an Ort und Stelle zu halten. Sogar der „Tod" kann „geheilt" werden, wenn die entsprechenden Teile (zum Beispiel ein verlorener Kopf) wieder am Körper befestigt wurden. Wenn der Tod eintritt und alle Teile vorhanden sind, kann ab dem Tod Widerstand-Bonus Runden lang am Anfang jeder Runde ein **herausfordernder (+0) *Ausdauer*-Wurf** versucht werden, der 6 EG nach dem Tod erfordert. Wenn ein Wurf erfolgreich ist, kehrt die Kreatur mit 1 LP zurück ins Leben.

Odem Wert (Art)
Der Atem der Kreatur ist eine mächtige Waffe. Während ihres Zuges, kann die Kreatur für den Preis von 2 Vorteilen ihren *Odem* als eine einzelne Freie Attacke einsetzen. Wähle 1 Ziel, das sich innerhalb von 20+Widerstands-Bonus Metern in Sichtlinie befindet. Alle Charaktere innerhalb einer Distanz von Stärke-Bonus Meter um dieses Ziel, sowie alle Charaktere zwischen der Kreatur und ihrem Ziel werden getroffen. Führe einen **Vergleichenden Ballistische Fertigkeit/*Ausweichen*-Wurf** gegen alle betroffenen Ziele durch (die Kreatur würfelt nur einmal, während die Ziele jedes für sich werfen). Alle Ziele, deren Wurf misslingt, erleiden Schaden in Höhe des Wertes. Wenn die Eigenschaft mit einer oder mehreren Arten in Klammern gekennzeichnet ist, kommen zusätzlich noch deren Regeln zur Anwendung.

- **Elektrizität:** Schaden durch den *Odem* ignoriert Rüstungspunkte. Ziele erhalten einen *Betäubt*- Zustand.
- **Feuer:** Schaden durch den *Odem* ignoriert Rüstungspunkte. Ziele erhalten einen *Brennend*-Zustand.
- **Gift:** Schaden durch den *Odem* ignoriert Rüstungspunkte, Ziele erhalten einen *Vergiftet*-Zustand.
- **Kälte:** Ziele erhalten für jede 5 verlorene LP einen *Betäubt*-Zustand (mindestens 1).
- **Korrosion:** Alle von betroffenen Zielen getragenen Rüstungen und Waffen erleiden 1 Schaden.

- **Rauch:** Der Bereich füllt sich mit Rauch und blockiert die Sichtlinien für eine Anzahl von Runden, die dem Widerstands-Bonus entspricht.

Die Kreatur ist immun gegen ihren eigenen *Odem*. Diese Attacke ist *magisch*.

Raserei
Die Kreatur unterliegt *Raserei*. Siehe Seite 190.

Regenerieren
Die Kreatur ist in der Lage, mit außergewöhnlicher Geschwindigkeit zu heilen und sogar einzelne Körperteile nachwachsen zu lassen. Zu Beginn jeder Runde, in der sie noch mehr als 0 LP hat, werden automatisch 1W10 LP regeneriert. Wenn sie nur 0 LP hat wird bei einem W10-Wurf von 8+ ein einzelner LP regeneriert. Wenn sie jemals eine 10 für die *Regeneration* würfelt, regeneriert auch eine Kritische Verletzung vollständig. Sie verliert alle damit verbundenen Abzüge und Zustände. Durch Feuer verursachte Kritische Verletzungen oder LP-Verluste können nicht *regeneriert* werden und sollten separat aufgezeichnet werden.

Robustheit
Die Kreatur kann mehr Schaden einstecken als die meisten anderen. Erhöhe ihre LP um eine dem Widerstands-Bonus entsprechende Zahl (vor etwaigen Modifikatoren für die *Größe*).

Rohling
Die Kreatur ist massig und grobschlächtig. Sie erhält -1 Bewegung, -10 Gewandtheit, +10 Stärke und +10 Wiederstand.

Rüstung (Wert)
Die Kreatur wird durch Rüstung oder dicke Haut geschützt. Sie hat eine Rüstungspunkte in Höhe des Wertes an allen Treffzonen.

Scheu
Die Kreatur kann durch Magie oder laute Geräusche leicht erschreckt werden. Wenn dies passiert, erhält sie +3 *Demoralisiert*-Zustände.

Schmerzfrei
Die Kreatur spürt keinen Schmerz oder kann ihn ignorieren. Alle nicht durch Amputationen entstehenden Abzüge, die man durch Kritische Verletzungen erleiden würde, werden ignoriert, wobei die Zustände wie üblich wirken.

Schnell
Die Kreatur bewegt sich ungewöhnlich schnell. Sie erhält +1 Bewegung und +10 Gewandtheit.

Schutz (Wert)
Egal ob durch Magie, einen besonderen Talisman oder einfach nur Glück – sicher geglaubte Treffer scheinen die Kreatur manchmal einfach zu verfehlen. Würfle nach einem Treffer 1W10. Wenn die Kreatur den *Schutz*-Wert oder höher würfelt, wird der Treffer ignoriert, selbst wenn er kritisch ist.

Schwanzhieb (Wert)
Der Schwanz der Kreatur kann Feinde von ihren Füßen fegen. Sie kann eine einzelne Freie Attacke durchführen, indem sie 1 Vorteil ausgibt. Der Schwanz richtet Schaden in Höhe des Wertes an, wobei der Stärke-Bonus bereits einberechnet ist. Gegner mit einer geringeren *Größe* als die Kreatur, die durch die Attacke LP verlieren, erhalten zudem den Niedergestreckt-Zustand.

Schwarm
Schwärme bestehen aus einer großen Anzahl derselben Kreaturen, die in ihrer Masse wie eine Einheit wirken. Der *Schwarm* gilt als eine einzige Kreatur, die die Psychologie-Regeln ignoriert (siehe Seite 190) und auch die *Gebunden*-Regel ignorieren kann, wenn sie ihre Bewegungsaktion durchführt. Wenn der *Schwarm* erfolgreich einen Gegner trifft, aktiviert dies die *Todesstoß*-Regel (auch wenn er seinen Gegner nicht getötet hat – siehe Seite 160). Alle Gegner, die mit einem *Schwarm* im Nahkampf gebunden sind, verlieren am Ende jeder Runde automatisch 1 LP, da der Schwarm alles in seiner Nähe durch pure Masse übertrifft. Der Schwarm hat fünfmal so viele LP wie ein einzelnes Exemplar der jeweiligen Kreatur und erhält +10 Kampfgeschick. Bei jedem Versuch, den Schwarm im Fernkampf zu beschießen, erhält man einen Bonus von +40. *Schwärme* ignorieren zudem alle Regeln, die sich aus der Eigenschaft *Größe* ergeben.

Spurensucher
Diese Kreatur kann sehr effizient Beute verfolgen, im Allgemeinen durch ihren Geruchssinn oder ihr Gehör. Sie fügen den EG jedes *Spurenlesen*-Wurfes in Höhe ihres Initiative-Bonus hinzu.

Sumpfbewohner
Die Kreatur ist im Sumpf zu Hause. Sie erleidet keine Bewegungs-Abzüge, wenn sie sich durch sumpfiges Gelände bewegt.

Tentakel (Wert)
Die Kreatur hat eine # entsprechende Anzahl von Tentakeln. Pro Tentakel erhält sie eine einzelne Freie Attacke. Jede Attacke eines Tentakels richtet Schaden in Höhe des Wertes an, wobei der Stärke-Bonus bereits einberechnet ist. Wenn sie Schaden verursacht, kann die Kreatur bei ihrem Gegner auch einen *Gefesselt*-Zustand verursachen, der als Einleiten eines Packens des Zieles mit diesem Tentakel gilt. Wenn ein Tentakel ein Ziel packt, dann wird zur Abhandlung die Freie Attacke des Tentakels verwendet, nicht die Handlung der Kreatur (siehe Seite 338).

Territorial
Diese Kreatur schützt einen bestimmten Bereich oder Ort. Sie wird bis zum Tod kämpfen, um ihn zu verteidigen und normalerweise keine Feinde verfolgen, die aus diesem Bereich heraus fliehen.

Tierhaft
Die Kreatur ist nicht zu höherem Denken oder Sprache in der Lage. Sie meidet Feuer und erhält einen *Demoralisiert*-Zustand, wenn sie davon getroffen wird. Zur Verteidigung verwendet sie nur die *Ausweichen*-Fähigkeit. Wenn sie mehr als die Hälfte ihrer LP verliert, wird sie versuchen zu fliehen, sofern sie nicht ihre Jungen schützt, in die Enge getrieben ist oder die Eigenschaft *Territorial* besitzt. Sollte mindestens einer dieser Umstände zutreffend sein, verfällt sie, statt zu fliehen in *Raserei* (siehe Seite 190). *Tierhafte* Kreaturen haben keinen Charisma-Wert.

Untot
Die Untoten sind weder lebend noch tot, was bedeutet, dass sie nicht auf die normalen Voraussetzungen von Leben angewiesen sind, also auf Nahrung, Wasser, Luft etc. Diese Eigenschaft ist bezüglich der Regeln meist nur dann von Relevanz, wenn Zauber, Wunder oder bestimmte Fähigkeiten nur *Untote* betreffen.

Vampirisch
Die Kreatur ernährt sich von Blut und erneuert damit ihre gewaltige körperliche Kraft. Immer wenn sie eine erfolgreiche *Biss*-Attacke gegen einen geeigneten Gegner durchführt, heilt sie so viele LP, wie ihr Gegner verliert. Auf diese Weise Blut zu trinken ist für sie der Weg, sich zu heilen.

Versteinernder Blick
Der Blick der Kreatur kann Fleisch in Stein verwandeln. Als ihre Handlung kann sie all ihre Vorteile (mindestens 1) ausgeben, um den Blick einzusetzen. Die Kreatur führt einen **Vergleichenden Ballistische Fertigkeit/Initiative-Wurf** durch und addiert 1 EG pro eingesetzten Vorteil hinzu. Ihr Gegner erhält pro 2 EG, um die sie gewinnt, 1 *Betäubt*-Zustand. Wenn sie um mit mindestens 6 EG gewinnt, wird ihr Ziel dauerhaft zu Stein verwandelt.

Wenn das Ziel ein Zauberer ist, kann dieser statt gegen die Initiative für *Sprache (Magick)* würfeln, was repräsentiert, dass er sich mit einem Gegenzauber verteidigt.

Verstörend
Die Kreatur verwirrt oder wirkt ablenkend auf ihre Feinde, möglicherweise durch einen moschusartigen Duft, übelriechenden Gestank oder durch ein besonders bizarres oder erschreckendes Aussehen. Alle lebenden Ziele innerhalb einer Anzahl von Metern, die ihrem Widerstands-Bonus entspricht, erleiden einen Abzug von -20 auf alle Würfe. Jedes Ziel kann diesem Abzug nur einmal zur gleichen Zeit unterliegen, egal wie viele *verstörende* Feinde gerade ringsum sind.

Vorurteil (Ziel)
Die Kreatur mag das Ziel einfach nicht. Auf Seite 191 findest du Regeln zu *Vorurteilen*.

Waffe (Wert)
Die Kreatur trägt eine Nahkampfwaffe oder verwendet im Kampf Zähne, Krallen oder Ähnliches.

Die Waffe verursacht Schaden in Höhe ihres Wertes, der bereits den Stärke-Bonus der Kreatur beinhaltet. Normalerweise entspricht der Schaden 4 + Stärke-Bonus (den Werten einer Handwaffe).

Waldbewohner
Die Kreatur ist in den Wäldern zu Hause. In den Wäldern kann sie ihren Gewandtheits-Bonus zum EG bei allen *Klettern*- und *Schleichen*-Würfen addieren.

Wandläufer
Die Kreatur kann mühelos über vertikale Flächen laufen und sich sogar unter Decken entlang bewegen, um sich dann auf unachtsame Beute fallen zu lassen. Sie bewegt sich mit ihrer vollen Bewegung über jede geeignete Oberfläche und besteht automatisch alle *Klettern*-Würfe.

Wunder (Verschiedene)
Die Kreatur kann Wunder wirken. Die betreffende Gottheit ist in Klammern angegeben.

Würger
Die Kreatur kann ihre Beute umschlingen und zerquetschen. Jeder gelungene Trefferwurf sorgt für einen *Gefesselt*-Zustand beim Ziel. Die Kreatur kann dann auf Wunsch auch noch versuchen, den Gegner zu packen. Siehe Seite 163.

Zäh
Die Kreatur ist widerstandsfähiger als andere ihrer Art und es ist unwahrscheinlich, dass sie sich freiwillig zurückzieht. Sie erhält +10 Widerstand und +10 Willenskraft.

Zauberer (Verschiedene)
Die Kreatur kann Magie wirken; die genaue Lehre der Magie wird in Klammern angegeben.

Zorn
Die Kreatur kann sich selbst in eine alles verzehrende Wut steigern. Sie kann ihre gesamten Vorteile (mindestens 1) dafür ausgeben, in *Hass* gegenüber einem Nahkampfgegner zu verfallen. Wenn die Kreatur mindestens 3 Vorteile hat, kann sie stattdessen ihre gesamten Vorteile aufwenden, um sich in *Raserei* zu steigern. Siehe Seite 190.

Zungenattacke Wert (Reichweite)
Die lange und bewegliche Zunge der Kreatur kann sich um deren Beute wickeln und sie ihrem grausamen Ende entgegenziehen. Sie kann eine einzelne Freie Attacke durchführen, indem sie 1 Vorteil ausgibt. Dies ist eine Fernkampfattacke, die Schaden in Höhe des Wertes verursacht (die Reichweite ist in Klammern angegeben). Wenn die Attacke getroffen hat, erhält das Ziel 1 *Gefesselt*-Zustand, und falls es bezüglich der *Größe* kleiner als die Kreatur ist, wird es in deren Richtung gezogen und ist mit dieser im Nahkampf *gebunden*. Die Kreatur kann dann entscheiden, ob sie das Ziel freigibt, eine Freie Attacke mittels einer ihrer *Waffen*-Eigenschaft ausführt oder das Ziel in der Zunge behält und es richtig zu packen versucht (siehe Seite 163).

WARHAMMER® FANTASY ROLLENSPIEL

Name	Volk	Klasse
Karriere	Karrierestufe	
Karriereweg		Status
Alter	Körpergröße	Haare	Augen

SPIELWERTE

	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
Anfangswert										
Steigerungen										
Aktueller Wert										

SCHICKSAL

Schicksal	
Glück	

ZÄHIGKEIT

Zähigkeit	Mut	Motivation

ERFAHRUNG

Aktuell	Ausgeg.	Ges.

BEWEGUNG

Bewegung		Gehen		Rennen	

GRUNDFÄHIGKEITEN

Name	Spielwert		Steig.	Wert.
Anführen	CH			
Athletik	GW			
Ausdauer	WI			
Ausweichen	GW			
Besonnenheit	WK			
Bestechen	CH			
Charme	CH			
Einschüchtern	ST			
Fahren	GW			
Feilschen	CH			
Glücksspiel	IN			
Intuition	I			
Klatsch	CH			

GRUNDFÄHIGKEITEN

Name	Spielwert		Steig.	Wert.
Klettern	ST			
Kunst	GS			
Nahkampf	KG			
Nahkampf (Standard)	KG			
Navigation	I			
Reiten	GW			
Rudern	ST			
Schleichen	GW			
Tiere bezirzen	WK			
Überleben	IN			
Unterhalten	CH			
Wahrnehmung	I			
Zechen	WI			

GRUPPIERTE & AUSBAUFÄHIGKEITEN

Name	Spielwert		Steig.	Wert.

TALENTE

Talentname	Talentstufe	Beschreibung

ZIELE

Kurzfristig

Langfristig

GRUPPE

Gruppenname

Kurzfristig

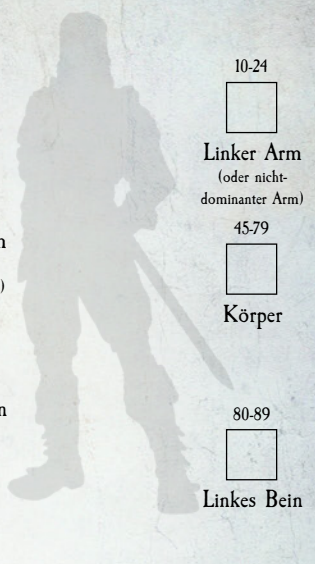
Langfristig

Mitglieder

RÜSTUNG

Name	Trefferzone	TP	RP	Qualitäten

RÜSTUNGSPUNKTE



01-09 Kopf

10-24 Linker Arm (oder nicht-dominanter Arm)

25-44 Rechter Arm (oder dominanter Arm)

45-79 Körper

90-00 Rechtes Bein

80-89 Linkes Bein

Schild

AUSRÜSTUNG

Name	TP

PSYCHOLOGIE

KORRUMPIERUNG & MUTATION

VERMÖGEN

G	
S	
GK	

TRAGLAST

Waffen	
Rüstung	
Ausrüstung	
Maximale TP	
Gesamt	

LEBENSPUNKTE

STB		
WIB×2		
WKB		
Robustheit		
LP		

WAFFEN

Name	Gruppe	TP	Reichw./Länge	Schaden	Qualitäten

ZAUBER UND GEBETE

Name	ZW	Reichweite	Ziel	Dauer	Effekt
					Sünde

A

Abgeleitete Boni 34
Abkürzungen....7
Ablenken....132
Ablenkend....297
Ablenkung....242
Abrichten 118
Absolutes Gehör....132
Absolution....185
Abt 57
Abweichung....163
Acht Lehren, die....230
Adeliger....93
Adelsspross....93
Adlerblick....223
Advokat....53
Agent....100
Agitator....61
Ahnengötter der Zwerge, die....215
Akademiker (Klasse) 30, 53
Akkurat 297
Alleingänge....196
Allgemeine Kreaturen-Eigenschaften .310
Allgemeine Unternehmungen 196
Altdorf....279
Altdorf und die zahllosen Städte 278
Altdorfer Tiefland, das 271
Alte Welt ist eine Bühne, die....125
Alten Götter, die....202
Alten Stätten und
schrecklichen Ruinen, die 286
Alter 39
Alternative Spielwerte
beim Einschüchtern (Optionen)....122
Alternative Trefferzonen 310
Alternative Wechsel in Karrieren 49
Am Spieltisch 260
Amphibisch 338
Amputierte Körperteile 180
Amyntoks Netz 250
Andere Arten von Schaden 181
Andere Lehren 233
Andere Pantheons 202
Anführen 51, 119
Anführer....338
Angst 190, 338
Angst erregen 242
Anrufung....132
Ansiedlungen....278
Antlitz des Ertrunkenen....222
Apotheker....54
Apotheker-Lehrling 54
Apotheker-Meister....54
Aqshys Aegis 246
Arkane Magie....132
Arkane Zauber 242
Arm 180
Armbrust und Werfen 297
Artefakt spüren....132
Artistik 119
Assassine....101
Äther, der....229
Ätherspür....133
Ätherisch....338
Ätherrüstung 242
Ätherwaffe....243
Athletik 119
Attackieren 158
Attraktiv 133
Attribute....33
Attributswerte (Tabelle) 33
Auerswald....280
Auf dem Markt....290
Aufgeweckt....133
Auflösung von Körper und Geist.... 183
Aufspringen....133
Aufwiegeln 200
Aufwiegler 61
Auge 180
Augenfarbe 39
Augenfarbe (Tabelle) 40
Ausbaldowern....200
Ausbrennen 246
Ausdauer....119
Ausgebildet....338
Ausrüstung 37
Ausrüstungs-Makel 292
Ausrüstungs-Qualitäten 292
Austilgung 246
Austreten 338
Ausweichen 119
Automatische
Erfolge und Misserfolge 150
Automatische Erfolge? Nicht
an meinem Spieltisch! (Optionen)....150

B

Bahrtuch der Unsichtbarkeit 252
Ballistische Fertigkeit (BF)....33
Balsam des verwundeten Geistes....225
Bandenführer....88
Bandit....85
Banditenkönig....85
Bankgeschäfte....196
Bannen 250
Banshees....330
Bären 314
Barkenmeister....70
Basilisken....317
Bastler....133
Beängstigend 133
Bedrohlich....133
Beengter Kampf 133
Befall 338
Beharrlich....133
Beherzt....133
Beidhändiger Angriff....133
Beidhändigkeit 133
Bein 180
Beispielhafte Länderei des Reiklandes 278
Beispiel-Mietlinge....309
Beispiele für Waffenreichweiten 297
Beißendes Blut 243, 338
Berater....94
Berge, die Hügel
und das Vorbergland, die 267
Bergmann....109
Berittener....103
Berittener Kampf....163
Bernsteinklauen....245
Bernsteinspeer, der....245
Berserkerangriff....133
Beruf....120
Berührungszauber im Kampf 236
Besänftigen....222
Beschaffung....196
Beschatten (Optionen)....127
Beschneiden....289
Besondere Gegenstände....198
Besondere Lieferung 279
Besonderes Lernen 197
Besonnenheit....120
Bestechen 120
Bestiarium 310
Bestienmeister 245
Bestimmen der Trefferzone 159
Betäubend....297
Betäubender Schlag....134
Betäubt....167
Bete lauter, Schwester! (Optionen)....218
Beten 121
Betteln 121
Betteln und Status (Optionen)....51
Bettler....62
Beulen....188
Beutelschneider 86
Bewegung (B)....35
Bewegung im Kampf....165
Bewegungen 164
Bewegungsaktion....158
Bewegungs-Modifikatoren....166
Bewegungstabelle 165
Bewohner des Reiklandes....311
Bewusstlos 167
Binnenschiffer 134
Biss 338
Bittere Katharsis....225
Blaublütig....134
Blendendes Licht....250
Blick durch die Hecke 254
Blinde Gerechtigkeit 228
Blitzschnelle Reflexe....134
Blödheit....338
Blühendes Leben....249
Blutend....168
Blutfäule 186
Blutkiefernwald, der 269
Blutschiss....186
Böe 240
Bögen, der....269
Bögenhafen....280
Bootsmann 70, 74
Borkenhaut....249
Bösartige Einflüsse 236
Böser Blick, der....255
Bote 77
Botschafter 97
Brennend....168
Brennende Herzen 247
Brennende Sonne 223
Brigant....85
Brücke 243
Bücher und Dokumente 304
Bücherwurm....134
Bürger (Klasse) 30, 61
Bürgermeister 67
Buße 220
Büßer....78
Büttel....110

C

Champion....338
Chaosgötter 217
Chaosgötter, die....203
Chaoskrieger....334
Chaosmagie 134, 257
Charakterbogen....344
Charaktere....24
Charaktere zum Leben erwecken 42
Charaktererschaffung 24, 259
Charisma (CH) 34
Charme....51, 121
Chirurgie 134
Chirurgische Versorgung....181
Chronik des Reiklandes....272

D

Dämonen spüren 256
Dämonen,
die lästerlichen Heerscharen....335
Dämonenbann....250
Dämonenprinzen....336
Dämonenslayer....106
Dämonette des Slaanesh....335
Dämonisch 338
Dauer....236
Deckratte....70
Defensiv....297
Dein Warhammer....7
Deine Ziele erreichen 41
Demagoge 61
Demigreifen....318
Demoralisiert....168
Detektiv....63
Dieb....86
Diebesfänger....81
Diener....95
Dies ist Sünde 217
Diesdorf....280
Diplomat 97
Distanzschütze 134
Dockarbeiter....75
Doktor....56
Doppelgänger 252
Doppelzüngig....134
Dorfältester 111
Dörfer, Weiler
und heiligen Stätten, die....285
Dörfler....111
Dorfschulze 111
Dornenwald....249
Dozent....55
Drachen....318
Drachenberg....268
Drachenslayer....106
Dramatische Würfe 152

Drei Ränge, die....49
Dritte Zeichen Amuls, das....247
Drogen und Gifte....306
Drudner....90
Du kannst mich nicht sehen, oder?....224
Du musst beten....218
Du wirst sterben....146
Duellist....96
Dunkelberg....281
Dunkelsicht....243, 338
Dunkelsteinring, der....286
Dunkle Einflüsterungen....183
Dunkle Pakte....182
Durch den Status Geld verdienen....51
Durchbohrend....298
Durchfall....188
Durchschlagend....298
Durchtrieben....338

E

Edel....292
Edler....93
Effekte von Status, die....51
Ehrenwächter....108
Ehrenwerten Räte des Reiklandes, die 276
Eilhart....281
Ein Brief bezüglich des Imperiums....20
Ein Troll für alle Fälle....324
Einbrecherkönig....86
Eine Karriere abschließen....48
Einführung....6
Einkäufe im Rollenspiel ausspielen....291
Einkaufsführer, der....288
Einladung....224
Einnahmen....197
Einnehmendes Wesen....134
Einschränkungen....236
Einschüchtern....51, 121
Einsiedlers Kraft....225
Eiserner Wille....134
Eisiger Griff....339
Elfen (Hoch- und Wald)....311
Elfengötter....215
Elfenmagie....233
Elfennamen....38
Elfennamen-Generator....39
Elfenpriester....215
Elfische Beinamen....38
Elfisches Ansehen....196
Elite....339
Ensembleleiter....83
Entschlossen....134
Entsetzen....190, 339
Entsetzen verursachen....243
Entwaffnen....134
EP verteilen....264
EP-Kosten beim Steigern von Werten und Fähigkeiten (Charaktererschaffung)....43
EP-Kosten beim Verbessern von Werten und Fähigkeiten (Tabelle)....47
EP-Kosten von Talenten und Karrierewechseln (Tabelle)....49
Erdenblut....249
Erdreise....249
Ereignisse....192
Ereignisse (Tabelle)....193
Ereignisse während der Reise....262
Erfahrener Reisender....135
Erfahrungspunkte vergeben (Tabelle) .264
Erfinden....197
Erfolgsgrade....152
Erfolgsgrade bei Segnungen....220
Erfolgsgrade im Kampf....159
Erfolgsgrade bei Wundern....222
Ergebenheit....257
Ergebnistabelle....152
Erheblicher Gefallen....198
Erklärung des Charakterbogens....44
Erkunder....115
Ermittler....63
Ermüdend....299
Erschöpft....168
Erste Zeichen Amuls, das....248
Erster Ritter....105
Erstickende Schatten....252
Ertaubt....169
Ertrinken und Ersticken....181
Erweiterte Würfe....154
Erweiterte Würfe und 0 EG (Optionen)....155
Erzmagier....60
Es ist alles optional (Optionen)....192
Es lebt!....327
Etikette....135
Experten konsultieren....197
Explosion....243
Explosion!....160

F

Fachwissen....135
Fähigkeiten....117
Fähigkeiten kombinieren (Optionen)..155
Fähigkeiten und Talente....35, 117
Fähigkeiten und Talente der Karrieren..36
Fähigkeiten und Talente der Völker....36
Fähigkeitswert bestimmen, den....117
Fähigkeits-Steigerungen....47
Fahren....122
Fährtenleser....113
Fallen....166
Fallen stellen....122
Fallenlassen....243
Fallensteller....113, 135
Fälschen....289
Fang und Klaue....227
Farbmagie....245
Faustkämpfer....102
Fechter....96
Feder aus Blei....250
Feilschen....122
Feilschen und Handeln....291
Feindseligkeit, Elfen (Optionen)....26
Feindseligkeit....190, 339
Feldpriester....104
Feldscher....135
Feldweibel....107
Fels, der....284
Fernkampf....122, 160, 339
Fernkampfwaffen (Liste)....295
Fertig!....43
Fertigungsqualität....291
Fesseln....243
Fesseln der Wahrheit....228
Fesselnd....298
Festungen und Bastionen, die....284
Feuerkrone....247
Fieber....188
Fimir....318
Fingerfertigkeit....123
Finger....180
Finte....135
Fischer....135
Flegel....296
Flagellant....78, 135
Flammendes Schwert des Rhuin....247
Flammenwand....247
Flexibel....300
Fliegen....243, 339
Fliehen....135
Flinke Finger....135
Flinkes Ausweichen....135
Fluch des Unglücks....255
Fluch des Verkrüppelnden Schmerzes....255
Flucht....165
Flussältester....69
Flussbewohner....69
Flüsse, Kanäle und Seen, die....269
Flussklinge....71
Flusskundig....136
Flusskundiger....72
Flussoffizier....71
Flusspirat....76
Flussrekrut....71
Flussschiffer....70
Flussstrolch....73
Flussvolk (Klasse)....30, 69
Flusswächter....71
Flussweiser....69
Flüstern....240
Folgen von Korrumpierung....183
Frachtplünderer....76
Freie Attacke....338
Freie Handlung....158
Freikletterer....136
Freisassen (Klasse)....30, 77
Furcht....190, 339
Furchtlosigkeit....136
Fürst....93
Fuß....180

G

Galoppierender Durchfall....186
Gebete....217
Gebieterisch....136
Geblendet....169
Geborener Krieger....136
Gebunden....159
Gedankenschnitt....252
Gedrillt....136
Gedungener....101
Gefährlich....299
Gefesselt....169
Gefolgsleute....309
Gegen Nahkampf-Attacken verteidigen....159
Gegenangriff....136
Gegenzauber gegen persistente Zauber....237
Gegenzauber wirken....237
Geheime Identität....136
Geheimzeichen....123
Gehilfe....67
Gemeinsamen Spielregeln, die....151
Geister....331
Geisterhaftes Heulen....339
Geisterschritt....240
Geistige Korrumpierung....339
Geld....288
Geld durchbringen....195
Geld nachhalten (Optionen)....290
Gelehrter....55
Gemeiner....111
Generaloberer....57
Generelle Ratschläge....259
Genügsam....137
Geräusche....240
Gerissen....339
Gerissenheit....137
Gerüchte-Puzzle....124
Gesandter....97
Geschicklichkeit (GS)....34
Geschickte Finger....137
Geschlechtsspezifische Karrierenamen....52
Geschoss....243
Geschwind....339
Gesegnet....339
Gesegneten, die....217
Gesellig....137
Gesetz, das....23
Gesetzlose (Klasse)....31, 85
Gespenster....329
Gespitztes Ohr....240
Gespür für Ärger....137
Getragene Gegenstände....293
Gewaltig....339
Gewandtheit (GW)....34
Giftig....339
Gildenmeister....64
Gildenmitglieder (Optionen)....305
Glitzernde Robe....251
Glorreiche Reikland, das....266
Glücks- und Mutpunkte bestimmen....34
Glückspilz....137
Glückspunkte ausgeben....170
Glücksspiel....123
Goblins....326
Goldene Regel, die....149
Gor....331
Götter der Elfen (Übersicht)....216
Götter der Halblinge (Übersicht)....216
Götter der Zwerge (Übersicht)....216
Götter des Imperiums....202
Götter des Reiklandes (Übersicht)....203

Götter, die....21, 202
Göttliche Diener....220
Göttliche Manifestationen....221
Grabräuber....87
Graue Gebirge, das....267
Greifen....319
Grenzen der Korrumpierung....183
Grimmen, dunklen Wälder, die....268
Grimoires....236, 238
Grinderlaks....319
Grissenforst, der....269
Grootscher Marsch, die....271
Größe....162, 339
Große Konklave, das....204
Größe verwenden....339
Großer Gefallen....198
Großes Feuer von U'Zhul....247
Grubenkämpfer....102
Grubenlegende....102
Grubenveteran....102
Gruftghule....329
Grünberg-Kanal, der....270
Grünburg....281
Grundfähigkeiten
und Ausbaufähigkeiten....117
Gruppe....41
Gruppen von Fernkampfwaffen....297
Gruppen von Nahkampfwaffen....296
Gruppenziele....41
Gruppenziele erreichen....42
Gruppierte Fähigkeiten
und Spezialisierung....118
Günstiger Wind....222
Gut vorbereitet....137
Guter Schwimmer....137

H

Haarfarbe....39
Haarfarbe (Tabelle)....40
Hafenmeister....75
Hagerberge, die....267
Halblinge....26, 311
Halblinge und Oger....312
Halblinggötter....215
Halblingnamen....39
Halblingpriester....215
Halbweltgröße....137
Haltbar....292
Halunke....88
Handelsfürst....65
Händler....65
Hand....180
Handlung....158
Handlungen abhandeln....150
Handwaffen....296
Handwerker....64
Handwerkergilden (Optionen)....292
Handwerkerlehrling....64
Handwerksgeschick....137
Handwerkszeug und Werkstätten....305
Hart im Nehmen....137
Hass....137, 190, 340
Hässlich....292
Hauptgötter des Imperiums (Tabelle)....204
Hauptkulte des Imperiums....204
Hauptliste der Fähigkeiten....118
Hauptliste der Talente....132
Hauptliste der Zustände....167
Hauptmann der Wache....68
Hausdiener....95
Hausierer....79
Hausmittelchen....254
Heckenhexer....112
Heckenlehrling....112
Heckenmagus....112
Heckenritt....254
Heckenweiser....112
Hehler....89
Heilen....124
Heilende Hände....179
Heilendes Licht....250
Heilige Stätten....203
Heilige Visionen....137
Heiligen....253
Heiliger Hass....137
Heilung....181
Heimlich....340
Hellseher....116
Helmgart....284
Helspitze....287
Herbeizaubern....240
Herold....97
Herr der Jagd....227
Herstellen....198
Hexenjäger....80
Hexenjäger-Hauptmann....80
Hexenmagie....254
Hexenmeister....90
Hexer....90, 137
Hexerei....21
Hexling....90
Hilflose Ziele....162
Himmelblauer Schild....248
Hippogreifen....320
Hirschsprung....227
Hochelfen....27
Hochkonjunktur für Pilze....271
Hochstapler....92
Hofapotheker....54
Hofarzt....56
Höflinge (Klasse)....31, 93
Hoftechnicus....59
Hohepriester....58
Höhlensquigs....320
Holthausen....281
Horden der Grünhäute, die....325
Hörner....340
Hunde....314
Hungerleider....62
Hungrig....340
Hüpfen....340
Husten und Niesen....188
Hydren....321

I

Ich sehe die Zeichen....123
Ich will aber einen Waldelfen-
Flagellanten spielen! (Optionen)....32
Illusion....252
Imitator....138
Immun gegen Psychologie....340
Immunität....340
In deiner Karriere voranschreiten....47
In der Defensive (Optionen)....158
Individuelle Spielbegriffe....7
Infiziert....341
Informant....100
Ingredienzien....236
Initiat....58
Initiative (I)....34
Initiative auswürfeln....156
Initiative-Reihenfolge....156
Innere Feind, der (Optionen)....333
Inquisitor....80
Inspirierend....138
Inspirierende Führung....224
Instabil....341
Instinktive Aussprache....138
Intelligenz (IN)....34
Intrigant....138
Intuition....124
Investieren....196
Irrlichter....240

J

Jagdmeister....113
Jäger....113
Jägers Pelz....245
Jahr ein, Jahr aus....195
Jenseits der sozialen Norm (Tabelle)....50
Juckende Pocken....186
Jungspund....69

K

Käferhusten....188
Kaltblütig....341
Kameradschaft (Beispiel)....191
Kammerdiener....95
Kampf....118, 156
Kampfgeschick (KG)....33
Kampf mit zwei Waffen....163
Kampflustig....341
Kampfrausch....138
Kampfreflexe....138
Kampfsinn....138
Kampfübungen....201
Kampfzauberer....138
Kanalisieren....124
Kanalisieren-Wurf....237
Kanalwächter....66
Kanzler....94
Karriere....32
Karriere wechseln....48, 199
Karriere-Ausrüstung....37
Karrieren....46
Karrieren-Format....52
Karrierestufen....47
Kartenkünstler....138
Katzenaugen....224
Katzenfüßig....138
Kaufmann....65
Kavallerie....296
Kavallerieoffizier....103
Kavallerist....103
Kemperbad....282
Kettengeschoss....243
Klannamen....38
Klanratten....337
Klarheit des Gedankens....250
Klasse....31
Klassen und Karrieren....30, 46
Klassen....46
Klassen (Übersicht)....30
Klassen-Ausrüstung....37
Klassen-Unternehmungen....200
Klassischen Göttern, die....202
Klatsch....51, 124
Kleidung und Zubehör....302
Kleine Gebete (Optionen)....204
Kleine Gegenstände....293
Kleine Strafen (Optionen)....220
Kleiner Gefallen....198
Klettern....125, 165
Klingenfänger....298
Klingenschlag....139
Kloster des Heiligen Wortes....285
Knappe....105
Knochen zerschlagen (Optionen)....327
Knochenbrüche....179
Kombinierte Schwierigkeiten....162
Komet von Casandora....248
Komplikationen bei
Verfolgungsjagden (Optionen)....167
König der Bettler....62
König der Schmuggler....73
König der Wildnis....277
Konservieren....240
Konstrukt....341
Kopfgeldjäger....81
Kopfgeldjäger-Hauptmann....81
Körpergröße....40
Körpergröße (Tabelle)....40
Körperliche Details....39
Korrumpierend....341
Korrumpierende Einflüsse....182
Korrumpierung....182
Korrumpierungspunkte erhalten....182
Korrumpierungspunkte verlieren....183
Kotze....341
Krämpfe....188
Krankheit....341
Krankheiten einsetzen....186
Krankheiten und Infektionen....186
Kräuter und Tränke....307
Kräuterkundiger....114
Kräutermeister....114
Kräutersammler....114
Kräuterweiser....114
Kreaturen-Eigenschaften....338
Kreischender Schädel....256
Kriechende Finsternis (Optionen)....182
Krieger (Klasse)....31, 101
Kriegerpriester....104
Kriminell....139
Kritischer Erfolg beim Zaubern....234
Kritische Erfolge beim Kanalisieren....237

Kritische Erfolge
und Patzer (Optionen) 153
Kritische Treffer und Patzer 159
Kritische Verletzungen 172
Kritische Verletzungen ablenken 299
Kritische Verletzungen heilen.....181
Kühler Kopf.....139
Kult der Myrmidia,
Göttin der Strategie, der.....207
Kult der Rhya,
Göttin der Fruchtbarkeit, der 209
Kult der Shallya,
Göttin der Gnade, der 210
Kult der Verena,
Göttin der Weisheit, der.....214
Kult des Manann,
Gott der Meere, der.....205
Kult des Morr,
Gott des Todes, der.....206
Kult des Ranald,
Gott der Schurkerei, der 208
Kult des Sigmar,
Gott des Imperiums, der.....211
Kult des Taal,
Gott der Wildnis, der 212
Kult des Ulric,
Gott des Krieges, der 213
Kulte, die 203
Kultisten,
die Verlorenen und die Verdammten ...333
Kundschafter 115
Kunst 125
Künstler 98
Künstlerisch.....139
Künstlerlehrling.....98
Kunstreiter.....139
Kuppel 243
Kuppler.....91
Kurier 77
Kurier-Meister 77
Kurzfristige Gruppenziele 41
Kurzfristige Ziele.....40
Kutscher 82
Kutschmeister.....82

L

Laienpriester.....104
Lakai.....95
Land erspüren.....249
Ländereien der Reiklandes, die.....277
Ländliches Leben 22
Landratte.....74
Landschaft, die 267
Landvolk (Klasse).....31, 109
Langanhaltend.....189
Lange Spielabende 171
Langfristige Gruppenziele.....42
Langfristige Ziele 41
Langsam 299
Langsame Manifestation (Optionen) ..185
Laniphs Liebkosung.....253
Lasttiere.....293
Launen des Glücks.....248
launischen Winde, die (Optionen) 238
Lebenshaltungskosten 289
Lebenspunkte (LP).....34
Lebenspunkte bestimmen.....34
Lebenspunkte heilen 181
Lebenspunktverluste.....172
Lebenspunktverluste,
Kritische Verletzungen und der Tod....172
Lehre der Bestien, die.....230, 245
Lehre der Dämonologie, die.....256
Lehre der Heckenzauberei, die....233, 254
Lehre der Hexerei, die 233, 254
Lehre der Nekromantie, die.....256
Lehre der Schatten, die.....232, 252
Lehre des Feuers, die 230, 246
Lehre des Himmels, die.....231, 247
Lehre des Lebens, die 231, 248
Lehre des Lichts, die 231, 249
Lehre des Metalls, die.....232, 250
Lehre des Nurgle, die 257
Lehre des Slaanesh, die.....257
Lehre des Todes, die 232, 253
Lehre des Tzeentch, die 257
Leichendieb.....87
Leicht 292
Leichte Infektion.....187
Leichtfüßigkeit.....139
Leidenschaftlicher Eifer 139
Lektor.....58
Lesen & Schreiben 139
Letzte Riten 223
Letzte Worte 253
Leuchtfeuer der rechtschaffenen Tugend...226
Licht 240
Liebe (Beispiel) 191
Lindwürmer.....321
Linienmeister 82
Lippenlesen 139
Litanei der Pestilenz, die 186
Lokalen Götter, die.....202
Lorelei, die.....287
Lösen.....165
Lotse.....72, 139
Ludenkönig 91
Lügenbaron 92

M

Mach deinen Zug.....157
Mächte der Verderbnis, die.....21
Mächtiger Schlag 139
Maestro 98
Magie 229
Magiegespür 140
Magieresistenz 140, 341
Magisch.....341
Magische Flamme 241
Magische Geschosse.....236
Magische Orden, die 21
magischen Orden, die
und Niedere Magie.....239
Magische Regeln 233
Magischer Schild.....243
Magistrat 110
Magnum Opus 140
Manann, Gott der Meere 204
Mananns Überfluss.....222
Mantikore.....322
Märtyrer 226
Maßgeschneiderte Ausrüstung (Optionen)..48
Maßgeschneiderte Psychologie.....191
Matrosengang.....223
Medicus.....56
Medicus-Lehrling 56
Medizinische Versorgung 181
Mehrere magische Lehren 238
Mehrfache Zustände 167
Meier.....99
Meisterbettler 62
Meisterdieb.....86
Meisterduellant.....96
Meisterermittler.....63
Meisterhändler 65
Meisterhandwerker.....64
Meisterhandwerker (Beruf).....140
Meisterhausierer 79
Meisterhehler 89
Meisterkämpfer 140
Meister-Kopfgeldjäger 81
Meisterkünstler.....98
Meisternavigator.....72
Meisterredner 140
Meisterschmuggler 73
Meisterschütze 140
Meisterspion.....100
Meistertechnicus 59
Meisterzauberer.....60
Meldeläufer 77
Menschen 311
Menschen (Reikländer) 25
Menschliche Namen
und ihre Ursprünge.....38
Menschliche Reikländer-Namen.....37
Messerstecher 140
Meuchler 101
Mietling.....101, 309
Minenaufseher.....109
Minotauren.....332
Mitreißender Anführer.....140
Moment! Das ist nicht fair! 33
Mönch.....57
Monströse Bestien des Reiklandes 317
Moorbestien 322
Morr, Gott des Todes 206
Morrs behütende Hand.....223
Motivation bestimmen 34
Müde werden (Optionen).....168
Munition (Liste).....296
Münzverbrechen.....289
Musizieren.....125
Muskelrisse.....179
Mutanten.....333
Mutation 341
Mutpunkte ausgeben 171
Myrmidia, Göttin der Strategie 207
Myrmidias Schild 224
Myrmidias Speer 224
Mystiker 116
Mystisches Miasma 252

N

Nach dem Spiel 264
Nachforschen.....126
Nachforschen und Bibliotheken.....126
Nachladen.....299
Nachtsicht 140, 341
Nahkampf.....126
Nahkampfwaffen (Liste).....294
Nahrung und Kräuter sammeln (Optionen)130
Name 37
Narrengold 251
Nase.....180
Navigation 126
Navigator 72
Netz.....341
Neueste Nachrichten 201
Nicht totzukriegen.....341
Niedere Magie.....140, 240
Niederen Dämonen manifestieren.....256
Niederen Dämonen vernichten 256
Niedergestreckt.....169
Novize 57
Nuln-Standard, der.....289
Numismatiker.....140

O

Objekt bewegen.....244
Odem 244, 341
Offene Wunde.....189
Offizier 107
Öffnen 241
Oger 312
Ohr.....180
Oktogramm.....256
Orden 203
Orks.....325
Ortskundiger 115

P

Packen 163
Packen und andere Fähigkeiten (Optionen)163
Pamphleteverteiler.....61
Parade.....296
Partiell 300
Pate.....88
Patrouillen 23
Patzer.....160
Patzer beim Kanalisieren 237
Patzer beim Zaubern 236
Pegasi.....323
Peitschenknallen.....141
Pelz des Winterwolfs.....227
Pfadfinder.....115
Pfeil 241
Pfeilschild.....244
Pferde 315
Pflichten und Verantwortlichkeiten.....195
Pharmazeut 141
Phâs schützendes Licht 250
Phobie (Beispiel) 191
Pistole.....298
Plagende Heimsuchung.....255
Pocken 189
Polder Dankel - Menschlicher Hexer..313

Politik 276
Postillon 82
Praktisch 292
Präzise 298
Präzisionsschütze 141
Preis senken 291
Priester 58
Priestergeneral 104
Professor 55
Prothesen 308
Psychologie 190
Psychologie (Optionen) 43
Psychologie-Würfe 190
Psychologische Eigenschaften 190
Pulverschütze 141
Purpurnes Leichentuch des Shyish 253

Q

Quelle 241

R

Radius 298
Ranald, Gott der Schurkerei 208
Ranalds Eleganz 224
Rang und Ansehen 49
Rasender Angriff 141
Raserei 141, 190, 342
Rat des Reiklandes 276
Ratgeber 94
Ratschläge 7
Rattenfänger 66
Rattenfieber 187
Rattenjäger 66
Rattenoger 337
Räuberhauptmann 85
Raubgräber 87
Raureifs Schaudern 227
Raureiter 141
Recherche 201
Rechtsgelehrter 53
Reden halten 121
Redeschwall 141
Referent 94
Regeln 148
Regelnotizen 259
Regenerieren 249, 342
Regenschutz 241
Reicher, Armer, Bettler, Dieb 224
Reichweiten-Stufen 297
Reifbaum, der 282
Reik, der 269
Reiker Marschen, die 271
Reikstag, der 277
Reikwald, der 268
Reine Seele 141
Reisekosten (Tabelle) 262
Reisepreise 262
Reisen 22, 261
Reisezeiten 262
Reiten 126
Reisen auf dem Fluss 262
Reisen auf der Straße 262
Rekrut 107
Rekrut der Wache 68
Religion und Glaube 202
Rennen 165
Repetierend 298
Reputation 201
Resistenz 142
Rhetorik 142
Rhya, Göttin der Fruchtbarkeit 209
Rhyas Berührung 225
Rhyas Ernte 225
Rhyas Kinder 225
Rhyas Trost 225
Rhyas Vereinigung 225
Rhyas Zuflucht 225
Richter 53
Richtung 241
Richtungssinn 142
Riesen 323
Riesenratten 315
Riesenslayer 106
Riesenspinnen 315
Riposte 142
Ritter 105
Ritter des Inneren Zirkels 105
Robustheit 142, 342
Rohling 342
Rollenspiele 6
Rossweibel 103
Rottfurt 286
Ruchlose Pläne (Optionen) 41
Rudern 126
Ruf der Furie 224
Ruhelose Tote 328
Ruhelosen Toten, die 327
Runde 156
Runden außerhalb von Kämpfen 156
Rüstung 299, 342
Rüstung (Liste) 300
Rüstung reparieren 300
Rüstungsbrechend 298
Rüstungs-Makel 300
Rüstungs-Qualitäten 300

S

Saugen 241
Schäbig 292
Schädelheim 282
Schaden abhandeln 159
Schaden an Rüstteilen 299
Schaden an Waffen 296
Schaden bestimmen 159
Schädlingsbekämpfer 66
Scharfer Sinn 142
Scharfschütze 142
Scharlatan 92
Schatten 142
Schattenross 252
Schattenschritt 253
Schätzen 126
Schatzjäger 87
Schausteller 83
Scheu 342
Schicksal & Glück, Zähigkeit & Mut 34
Schicksal und Zähigkeit 170
Schicksal und Glück 170
Schicksals- und Glückspunkte erhalten 171
Schicksals- und Zähigkeitspunkte bestimmen 34
Schicksalspunkte ausgeben 170
Schicksalspunkte und Zähigkeitspunkte erhalten 264
Schiedskämpfer 96
Schießpulver 297
Schießpulver-Munition 296
Schießpulver und Explosiv 297
Schiffsmeister 74
Schild 298
Schilderheim 282
Schildkämpfer 143
Schlachtenzunge (Optionen) 129
Schlaf 241
Schläger 88
Schlangen 316
Schlangenmensch 143
Schlechter Stern 248
Schleichen 126
Schloss Drachenfels 287
Schlösser öffnen 127
Schlösser und Dietriche 127
Schmaus der Krähen 245
Schmeichler 143
Schmelztiegel des Chamon 251
Schmerzfrei 342
Schmiede des Chamon 251
Schmierer 143
Schmuggler 73
Schmutzig kämpfen 143
Schmutzige Geschäfte 280
Schneekönigs Richtspruch 227
Schnell 298, 342
Schnelle EG (Optionen) 152
Schneller Schütze 143
Schnelles Dahinscheiden 253
Schnelles Nachladen 143
Schnelligkeit des Gedankens 250
Schnellleser 143
Schnorrer 143
Schnüffler 63
Schock 241
Schultheiß 99
Schürfer 109
Schüsse auf Gruppen 162
Schüsse in den Nahkampf (Optionen) 162
Schutz 244, 342
Schutzamulett 254
Schwachpunkte 300
Schwanzhieb 342
Schwärende Wunde 187
Schwarm 342
Schwarze Bella - Menschliche Brigantin 313
Schwarze Magie 233, 256
Schwarze Pest 187
Schwarzmarktbaron 89
Schwarzsteinturm 285
Schwert der Gerechtigkeit 228
Schwierigkeit 153
Schwierigkeiten im Kampf 161
Schwierigkeits-Tabelle 153
Schwimmen 127
Schwindler 92
Sechster Sinn 143
Seebär 143
Seelenfeuer 226
Seelenraub 253
Seelenstrudel 253
Seemann 74
Seemannsgang 143
Segeln 127
Segen 144
Segnungen 220
Segnungen der Kulte 220
Segnungen und Wunder 217
Seher 247
Sehr stark 145
Seid vorsichtig 23, 184
Selbst in Nurgles Kessel rühren 188
Seneschall 99
Sense des Shyish 253
Shallya, Göttin der Gnade 210
Shallyas Tränen 226
Sich zurückhalten 173
Sicherer Schuss 144
Siechtum 189
Sigmar 202
Sigmar, Gott des Imperiums 211
Sigmars flammender Hammer 226
Singenden Steine, die 287
Skaag-Hügel, die 267
Skelette 327
Sklaven der Finsternis 331
Slangbegriffe für Geld 289
Slayer 106, 144
Snotlinge 326
Sofortiger Tod 173
Sonstige Ausrüstung 308
Soldat 107
Sonderfälle 162
Sorgfältiges Zielen 144
Speisen, Getränke und Unterkunft 302
Spielbegriffe 7
Spielleiter, der 258
Spieltext 7
Spielwerte 33
Spielwerte steigern 35
Spielwert-Steigerungen 47
Spielwert-Würfe 153
Spieß umdrehen 144
Spion 100
Sprachbegabung 144
Sprache 127
Sprache der Magie, die 230
Sprachen der Alten Welt 128
Springen und Fallen 166
Sprinten 165
Sprinter 144
Spurenlesen 129
Spurensucher 342
Städter 67
Städtisches Leben 22
Stadtrat 67
Stahlkinn 144
Stämmig 144

Standardwürfe 149
Standard-Schwierigkeit im Kampf....158
Standard-Münzwerte 288
Stärke (ST)....34
Starke Beine 145
Starker Rücken....145
Status....49
Statusgemäßes Auftreten.... 51
Status aufrechterhalten....51
Status bestimmen 50
Status verändern....50
Stauer 75
Steierlich-Anwesen, das 284
Steiger 109
Steigerungen....43
Steigerungen außerhalb der Karriere....48
Steuereintreiber 110
Stimmingen....282
Stoß....244
Strandräuber....76
Strandräuberkapitän 76
Straßenhauptmann....84
Straßenkatze....145
Straßenkünstler 83
Straßenwächter....84
Straßenweibel....84
Streuner....145
Stricher....91
Strom der Fäulnis....257
Student....55
Student der Juristerei....53
Stumpf....299
Sturmangriff....165
Sturmratten 337
Sumpfbewohner 343
Sumpfoktopusse 324
Sünde und Zorn 218
Sünden der Vergangenheit 286
Sündenpunkte 217
Symptome 188

T

T'Esslas Lichtbogen....248
Taal, Gott der Wildnis 212
Tabelle für Ereignisse 193
Tabelle für leichte Kontrollverluste....234
Tabelle für mentale Korrumpierung....185
Tabelle für physische Korrumpierung..184
Tabelle für schwere Kontrollverluste ...235
Tabellen für Kritische Verletzungen.. 174-178
Tabelle für den Zorn der Götter . 218-219
Talent-Format....132
Talente....132
Talente erhalten....132
Talente erwerben....48
Talente und Würfe 149
Tauben....316
Tauschhandel....291
Tauschverhältnis (Tabelle)....291
Technicus....59, 297
Technicus-Student 59
Teleportieren 244
Tentakel....343
Territorial 343
Teufel, der....270
Tiere 119, 130
Tier abrichten....199
Tiere bezirzen....129
Tiere des Reiklandes....314
Tiere und Fahrzeuge 306
Tierform....246
Tierfreund 241
Tierhaft 343
Tierische Instinkte 227
Tiermenschen, die Kinder des Chaos ..331
Tiermenschen-Schamanen....332
Tierpflege 129
Tierverbundenheit....145
Tierzunge 246
Tod 173
Todesmaske....223
Todesschwelle....223
Todesstoß (Optionen) 160
Todeswölfe....328
Torwächter 108
Tote erheben....256
Traglast 293
Transmutation des Chamon 251
Transport und Aufbewahrung 301
Trauma (Beispiel) 191
Trefferwurf 158
Trefferzonen von Kreaturen....310
Trefferzonen-Tabelle 159
Treiberpocken....187
Trittsicher....145
Trödler....89
Trolle 325
Trollslayer 106
Trotzet dem Hexer! 226
Troubadour....83
Trunk des Vergessens....254
Trunkenbold....145
Tu mir einen Gefallen 198
Tunnelratte....145
Türentreter....145
Turm der Erinnerungen 145

U

Übelkeit....189
Übergroße Gegenstände....293
Überladen 293
Überleben....130
Überraschende Talente 157
Überrascht....169
Überraschung 156
Übersicht der Regeln 148
Übersreik....282
Überzahl....162
Uhland-Sümpfe, die 271
Ulric, Gott des Krieges 213
Ulrics Wut....227
Umwickelnd 298
Unauffällig....146
Unaufhaltsam 146
Unbefleckte Unschuld 226
Undurchdringlich 300
Unerbittlich....146
Unerschütterlich....146
Ungor 332
Unhandlich....293
Unkenruf....146, 223
Unnötiger Eintrag 351
Unpräzise....299
Unterbrechungen....237
Untergangsprophet....78
Unterhalten 51, 130
Unternehmungen 195
Unterschlagen....146
Unterstützung....155
Unterweisung 199
Untot....343
Untote zerstören....223
Unverwüstlich....146
Unwohlsein....189
Unzerbrechlich 298
Unzuverlässig....293
Ups!-Tabelle 160

V

Vagabund....79
Vampire 330
Vampirisch....343
Vanhels Ruf....256
Varghulfs 329
Verderbten Rattenmenschen, die....336
Verdursten und Verhungern 181
Vereinfachte Rüstungen (Optionen)....301
Verena sei meine Zeugin 228
Verena, Göttin der Weisheit....214
Verfall....255
Verfaulen 242
Verfluchten und gefürchteten Moore ..271
Verfolgungsjagden 166
Verfügbarkeit....290
Vergesst, was Ihr zu wissen glaubt 20
Vergiftet....169
Vergleichende Würfe....153
Vergleichende Würfe und Patzer....160
Verhandlungsgenie 146
Verhörspezialist 80
Verkaufen 291
Verletzender Schlag....147
Vermögen bei Spielstart....37
Verrat des Tzeentch 257
Verschieben 242
Verstecken 196
Versteinernder Blick 343
Verstörend 343
Verstricken....227
Verwalter 99
Verwandlungskünstler 147
Verwendung dieses Buches, die 7
Verwirren....242
Verwundend 298
Verwundungen 172
Viel Glück! 225
Vogt....110
Völker 24
Vollständige Liste der Fähigkeiten 118
Von Meinkopfs Unheimliches Unwahrscheinlichkeits-Utensil....150
Vollständige Liste der Zustände 167
Vorbergland, das 268
Vorbergland-Kanäle, die....270
Vormann....75
Vorteile....164
Vorteile begrenzen (Optionen)....164
Vorteile erhalten 164
Vorteile nutzen 164
Vorteile und Magie....236
Vorteile verlieren 164
Vorurteil 191, 343

W

Wachmann 68
Wachoffizier 108
Wächter....108
Waffe....343
Waffe verzaubern....251
Waffen....293
Waffenlänge....297
Waffenlänge und Handgemenge (Optionen)....297
Waffenloser Kampf 163
Waffen-Makel....299
Waffen-Qualitäten 297
Waffen-Reichweiten....297
Wahrheit will ans Licht....228
Wahrnehmung....130
Wahrsager....116
Weibel der Wache 68
Waidmann....147
Waldbewohner 343
Waldelfen 28
Waldlebende Verwandte....29
Wandelbares Metall....251
Wanderkrämer....79
Wandläufer....343
Warnung....242
Warpstein 233
Warpstein verwenden 237
Was ist der Äther? 229
Was sind Fähigkeits-Steigerungen?....36
Wasser reinigen 242
Wasserwandeln....223
Wehburg....283
Weiser....116
Weisheit der Eule 228
Weißbruck....283
Weißbruck-Kanal, der 270
Weisse Waisen....281
Weltliche Aura 244
Weltlichen Mächte, die....22
Wer hat hier das Sagen? 119
Werkzeuge und Ausrüstung 303
Werte bestimmen 33
Werte steigern 35
Widerstand (WI) 34
Wie geht es weiter....7
Wie lange muss man rasten? 169
Wiederbeleben 256
Wildschweine....316
Willenskraft (WK)....34
Willensstärke....147
Wimmelnder Schrecken....255
Winde abstoßen 237

Winde der Magie, die....229
Winterbiss....228
Winterspeck....249
Wissen....131
Witterung....181
Wohlhabend....147
Wohlwollen....254
Wölfe....317
Wolfsgeheul....228
Wörlin....286
Wortgewandt....147
Wuchtig....298
Wundbrand....189
Wunder....222, 343
Wunder der Myrmidia....223
Wunder der Rhya....225
Wunder der Shallya....225
Wunder der Verena....228
Wunder des Manann....222
Wunder des Morr....223
Wunder des Ranald....224
Wunder des Sigmar....226
Wunder des Taal....227
Wunder des Ulric....227
Würfe....7, 149
Würfe über 100% (Optionen)....151
Würfel werfen....6
Würfelkünstler....147
Würger....343
Wurzel des Übels, die....286
Wyssans Tiergestalt....246

Z
Zäh....343
Zähigkeit und Mut....171
Zähigkeitspunkte ausgeben....171
Zähigkeits- und Mutpunkte erhalten....172
Zahlengenie....147
Zähne....180
Zahnstadt....286
Zauber einprägen....234
Zauber verstärken....238
Zauberer....60, 343
Zauberhand....242
Zauberlehrling....60
Zauberlisten....238
Zaubersprüche....234
Zauberwurf....234
Zechen....131
Zehn Fragen....42
Zehen....180
Zeitliche Abfolge....156
Zelot....78
Zerfleischer des Khorne....335
Zerschmettert die Unreinen!....226
Ziele....40
Ziele wählen....40
Zielsicherheit....147
Zierlich....147
Zöllner....84
Zombies....328
Zorn....343
Zorn der Götter....218
Zufällige Klasse und Karriere (Tabelle)....30
Zufällige Kreaturen
und weitere SC-Völker....314
Zufällige Talente (Tabelle)....36
Zufälliges Volk....24
Zu einer ganz neuen Karriere wechseln....49
Zu einer neuen Karrierestufe wechseln....48
Zuhälter....91
Zunge...180
Zungenattacke....343
Zusammenfassung der
Charaktererschaffung....24
Zusammenfassung des Kampfes....156
Zusammenmischen....147
Zusätzliche Details....37
Zustände....167
Zustände und Mut....167
Zweischweifiger Komet....227
Zweite Zeichen Amuls, das....248
Zweites Gesicht....147, 233
Zwerge....25, 311
Zwergennamen....38
Zwergenpriester....215
Zwischen den Abenteuern....192

EINE GRIMME WELT VOLLER GEFÄHRLICHER ABENTEUER

Du vermagst nicht mehr dieses Buch aus der Hand zu legen, nicht wahr? Du weißt, was in diesem Folianten lauert. Du hast sie gesehen. Die Verderbten, die Arroganten und die Verlorenen. Oh, gewiss, du würdest jetzt gern einfach weiterziehen als sei nichts gewesen und ein Leben voller Blumen und Pasteten führen, doch du weißt längst, dass du stattdessen den Weg beschreiten wirst, den dir dieses Buch offenbart. Du versuchst noch dich vom Gegenteil zu überzeugen, doch du gierst längst nach der Beute und du magst es, dich in Kämpfe zu stürzen. Wir kennen die Wahrheit doch längst, nicht wahr? Also mach dein Schwert bereit, öle deine Pistole und vergiss den Hund nicht. Er mag klein sein, doch er ist wirklich bissig.

Das **Warhammer Fantasy-Rollenspiel** führt dich zurück in die Alte Welt. Sammle deine Gruppe, erschafft eure (Anti-)Helden und macht euch auf den Weg, um euch dem dräuenden Dunkel, bösartigen Intrigen und schrecklichen Kreaturen zu stellen, die nach nichts als Zerstörung streben.

Das Regelbuch des **Warhammer Fantasy-Rollenspiels** enthält alles, was du für grimme und gefährliche Rollenspiel-Abenteuer in der Alten Welt brauchst.

WARHAMMER OFFICIAL LICENSED PRODUCT
ULISSES SPIELE
CUBICLE 7 SEVEN