

Chronicles of Neandruul



Regelwerk

Copyright ©
by
Maldrik 2020

Inhaltsverzeichnis

4	Einleitung	31	Der Priester	74	Priestersprüche
4	Merkmale eines RPG	32	Der Schattenläufer	75	Alchemisten
5	Charaktererstellung	33	Der Schamane	78	Alchemie-Rezepte
5	Vorbereitung der	34	Der Spielmann	80	Der Spielverlauf
	Charaktererstellung:	36	Der Waldläufer	82	Das Kampfsystem
5	SC's und NSC's:	37	Der Druide	88	Beschleunigtes
5	Die Gattungen	38	Das Hexenbiest		Kampfsystem
	von Oldor	39	Der Schattenkrieger	90	Der Stufenaufstieg
6	Die Elbenvölker	40	Klasse und Gattung	93	Waffen und
6	Die Weißelben	40	Werte für die		Ausrüstungs-
7	Die Nebelalben		Charakterklassen		gegenstände
8	Die Drünelben	41	Tipps zu den	94	Ausrüstungstabelle
9	Die Halb-Elben		Charakterklassen	102	Waffentabellen
10	Das Nordvolk	42	Die Religionen	112	Allgemeine
11	Mitmaar-Menschen	42	Auswahl der		Ausrüstung
11	Das Südvolk		Glaubensrichtungen	114	Verzauberungs-
12	Die Zwerge	43	Übersicht der Götter		tabellen
13	Die Hobbits		und Gottheiten	118	Veredelungstabellen
14	Die Kender	46	Eigenschaften zur	120-	Die Welt von
15	Die Gnome		Charaktererstellung		Nean'drul
17	Die Gattungswahl	46	Das Alter	121	Kontinente und
17	Tipps zur	47	Der Geburtstag		Länder
	Gattungswahl	48	Die Körpergröße	124	Die Insel der
17	Verhalten beim Spielen	48	Der Körperbau		Einsamkeit
18	Charaktereigenschaften	49	Das Gewicht	125	Die Chroniken der
18	Die Stärke	50	Das Aussehen		Welt
19	Die Geschwindigkeit	51	Seele, Körper und	126	Schöpfungsgeschichte
19	Die Geschicklichkeit		Geist	132	Bedeutende
20	Die Konstitution	52	Erfahrungspunkte		Persönlichkeiten
20	Die Intelligenz		und Erfahrungsstufe	134	Das Bestiarium
20	Die Charisma	53	Berechnung der	135	Untote
21	Die Verlässlichkeit		Kampfwerte	137	Drachen
21	Der Mut	53	Werte für Zauber-	140	Humanoide
21	Das Glück		und Alchemiebogen	143	Dämonen
22	Attributswerte	53	Grundausrüstung	145	Kreaturen
23	Grundwerttabellen	54	Die Gattungstalente	146	Tiere
24	Das Auswürfeln	56	Klassenspezifische	149	Charakterbögen
25	Das Auswürfeln		Grundtalente	158	Stichwort-
26	Die Klassenwahl	61	Klassenspezifische		verzeichnis
27	Der Krieger		Kampftalente		
28	Der Lichritter	69	Zauberkundige		
29	Der Nekromant	72	Magiersprüche		
30	Der Magier	73	Nekromantensprüche		

Einleitung

Diejenigen von Euch, die schon Erfahrung mit einem Rollenspielsystem gemacht haben und bereits über gewisses Hintergrundwissen verfügen, können diesen Abschnitt, der eine kurze Einführung in die Welt dieser Spiele gibt, getrost überspringen und sich sofort ins Abenteuer stürzen. Wer jedoch noch nicht so genau weiß, was sich hinter dem Begriff „Rollenspielen“ bzw. „Abenteuerspiel“ verbirgt und etwas über die Grundlagen dieses Genres erfahren möchte, der sollte die folgenden Zeilen sorgfältig lesen.

Die wichtigsten Merkmale eines Rollenspiels:

Es gibt einen festen Spielerkreis mit vier bis acht Teilnehmern. Einer dieser Spieler ist der Spielleiter, der über die Einhaltung der Regeln wacht und den Ablauf des Spiels lenkt. Die übrigen Mitglieder der Gruppe übernehmen die Rollen verschiedenartiger Wesen mit bestimmten Eigenschaften und Fähigkeiten, die sich in einer imaginären, vom Spielleiter oder gesamten Spielerkreis gestalteten, Welt bewegen.

Man kann ein Rollenspiel ohne großen Aufwand sehr interessant gestalten, da es, von wenigen Ausnahmen abgesehen, in der Fantasie der Spieler abläuft. Jeder Spielteilnehmer übernimmt die Rolle eines bestimmten Abenteuercharakters und lässt die Gestalt durch seine Vorstellungskraft lebendig werden.

Die wichtigsten Hilfsmittel, die Ihr für die „Chronicles of Nean'drul“ benötigt, sind das Regelwerk, in dem das Basis-

wissen für Spieler und Spielleiter zusammengefasst ist, einige Bögen Papier, ausreichend Bleistifte und Radiergummis, ein paar spezielle Würfel, sowie eine große Portion Fantasie und Vorstellungskraft.

Obwohl man für ein Rollenspiel nur wenig Material benötigt, gibt es dennoch unglaublich viele, jedoch nicht so starre Regeln, wie bei gewöhnlichen Brettspielen. Eine Spielfigur kann im Verlauf ihrer Reisen prinzipiell tun, was sie will, muss dabei aber die Regeln beachten, die in der gegenwärtigen Spielsituation von Bedeutung sind.

Rollenspiele sind hochdynamisch und Sitzungen laufen niemals gleich ab. Die Helden geraten in stets unterschiedliche Situationen, stoßen immer wieder zu neuen Orten vor und Abenteuer nehmen, je nach Ideenreichtum und Improvisationstalent des Spielleiters, oft unerwartete Wendungen.

Vielleicht denkst Du nun, dass sich die oben genannten Punkte sehr kompliziert und undurchsichtig anhören. Du solltest aber nicht den Mut verlieren, denn schließlich bist Du gerade erst durch das Tor geschritten und stehst noch am Anfang Deines langen Weges durch das Regelwerk und zum Meister dieses Spiels. Du wirst noch viel über Oldor und über Mitmaar erfahren und Du wirst Schritt für Schritt die wichtigsten Dinge erlernen. Zunächst mag Dir alles ein wenig fremd erscheinen, denn hier gibt es Kreaturen und Dinge, die in Deiner Welt schon lange in Vergessenheit geraten sind. In diesem Spiel jedoch erwachen die Wesen Oldôrs durch Deine und die Vorstellungskraft Deiner Mitspieler zum Leben. Sie können auf Abenteuersuche gehen, Schätze heben oder große Heldentaten vollbringen und unsagbaren Ruhm erlangen. Ihre Namen werden unsterblich sein und für immer in den Liedern der Bardens besungen werden. Ergreift also Euer Schwert und Euer Schild, macht Euch bereit durch das Portal zu schreiten und...

... folgt mir ins Abenteuer!!!

Charaktererstellung

Vorbereitung und erste Schritte der Charaktererstellung:

Jeder Mitspieler benötigt zu Beginn Eurer ersten Spielsitzung einen Bleistift und ein Radiergummi sowie einen Charakterbogen. Auf dem Bogen sollte er zunächst das Geschlecht seines Wesens festlegen und es im entsprechenden Feld notieren. Er darf frei wählen, ob seine Gestalt männlich oder weiblich sein soll, da das Geschlecht keinerlei Einfluss auf die wichtigen Fähigkeiten und Eigenschaften eines Charakters hat.

Ist dies geschehen darf sich der Spieler einen Namen für seinen Abenteurer ausdenken und ihn eintragen. Hierbei sind der Fantasie natürlich keine Grenzen gesetzt und es ist auch erlaubt, jede Art von Quellen (Filme, Bücher, etc.) heranzuziehen. Fällt ihm noch kein passender Name ein, so kann er die Wahl natürlich auch zurückstellen und sich

erst den wichtigen Eigenschaften seiner Figur widmen.

Haben die Spieler Namen und Geschlecht festgelegt, so muss die Spielfigur zunächst einer SC-Gattung zugeordnet werden. Zu diesem Zweck solltest du die Gattungen, die auf Oldor vertreten sind und denen ein Charakter angehören kann, mit allen guten und schlechten Eigenschaften aufzählen.

Jeder der Spieler muss eine dieser insgesamt elf (zwölf) Gattungen für seine Figur auswählen. Diese Entscheidung legt fest, welchen Beruf ein Charakter später ergreifen kann, über welche gattungsbezogenen Talente er verfügt, und wie seine Attributwerte bestimmt werden.

SC's und NSC's:

SC/NSC: Die Bezeichnung „SC“ für Spieler-Charakter und „NSC“ für Nicht-Spieler-Charakter kommen aus dem Englischen von „PC“ (Player-Character) und „NPC“ (Non-Player-Character). Mit Hilfe dieser Bezeichnungen kann man die Figuren eines Rollenspiels in zwei Gruppen einteilen. In die vom Spielleiter gespielten NSCs (wie z.B. Bevölkerung, Monster etc.) und die SCs (Abenteurgestalten) Deiner Mitspieler.

Die Gattungen von Oldor:

Auf den folgenden Seiten kannst du dir die verschiedenen Gattungen, die bei Chronicles of Nean'drul vertreten sind, begutachten. Du erfährst alles über ihre Stärken und Schwächen, ihre Vorlieben und Abneigungen und ihren sonstigen Gewohnheiten.

Mit diesen Erkenntnissen bekommt man schon mal eine Einsicht darauf, wie man diese Gattungen am besten zu spielen hat.

Die Elbenvölker



Die Elben oder auch Elfen genannt sind menschenähnliche Wesen denen durch Ihre Treue und nach den Gesetzten lebend, von den Gottheiten des Lichts, die Gabe der Unsterblichkeit geschenkt wurde.

Elben werden nie eines natürlichen Todes sterben, jedoch können Dolche oder sonstige Waffen oder Zauber Ihr Leben genauso schnell beenden wie das eines Sterblichen.

Einst, vor langer Zeit, lebten die Elben zurückgezogen in Ihren Wäldern in Sênnurîel. Das Elbenvolk interessierte sich ausschließlich für sich selbst, den Wald und die Natur. Aus diesem Grund neigen die Elben auch gelegentlich zu großem Stolz und leichter Überheblichkeit.

Im Laufe der Zeit trennten sich die Elben in zwei Völker. Die NebelElben blieben im Schutze Ihrer Wälder in Sênnurîel und die Weißelben zogen hinaus in die Welt, fern Ihrer Heimat, um sich anderen Gattungen anzuschließen und mit Ihnen gemeinsam die Länder zu bewohnen.

Auch wenn sich die Elben in zwei Völker getrennt haben, halten sie doch gemeinsam an den Gottheiten des Lichts, Arwênia die Herrin der Wälder, Mutter der Natur und Vergâs Herr der Gebirge, Vater des Lebens, fest.

Die Weißelben



Vor langer Zeit, im ersten Zeitalter, trug es sich zu das die Weißelben sich von den NebelElben trennten und auf der Suche nach einer neuen Heimat in die Welt hinaus zogen. Sie reisten etliche Jahre, wie ein Nomadenvolk, umher, bis sie schließlich einen perfekten Ort für eine neue Siedlung fanden. Nicht fern von den Menschen bauten sie sich eine neue und so prachtvolle Stadt auf, welche auch die finstersten Augen funkeln lässt.

Anor'imlad das Reich der Weißelben ward geboren.

Die Weißelben werden als besonders hübsch, feinfühlig, künstlerisch und musikalisch begabt beschrieben. Legenden behaupten sie können anderen Wesen direkt ins Herz schauen und somit einen Einblick in deren Gefühle, Gesinnung und Vorhaben erhaschen. In Wirklichkeit sieht es so aus das Sie einen sehr nahen Draht zur Natur pflegen und deshalb, bei aller Art von Lebewesen, ein sehr gutes Einfühlungsvermögen besitzen.

Wie auch bei Ihren Brüdern und Schwestern, den NebelElben, besitzen Sie die Gabe der Unsterblichkeit was sich sehr stark in Ihrem überheblichen und arroganten Charakter widerspiegelt.

Die Weißelben sind im Vergleich zu den NebelElben ein wenig höher gewachsen. Aus weiter Entfernung sind sie nur durch Ihre zierliche Statur von den Menschen zu unterscheiden. Doch aus der Nähe erstrahlt Ihr äußeres in ganz neuem Glanz. Ihre absolut glatten Gesichtszüge und Ihre nahezu perfekte Haut stechen sofort ins Auge. Diese Schönheit ist kaum zu überbieten geschweige denn überhaupt mit anderen Gattungen zu vergleichen.

Viele der Weißelben streben nach Wissen und musikalischen Künsten. Aus diesem Grund sind die Berufe des Magiers und des Barden sehr groß vertreten in Ihren Reihen. Aber auch Priester sind sehr gern gesehen was von der starken Verbindung zu den Gottheiten des Lichts hervor geht.

Die Bewohner Anor'implads sind ein sehr friedliches Volk, welches in vollkommener Harmonie mit der Natur lebt. Doch Sie sind nicht ungeschützt im Falle eines Krieges. Man munkelt Sie, genau wie die Nebel elben, hätten die besten Waldläufer die jemals auf Oldôr gesehen wurden. Ihre Zielgenauigkeit und Überlebenskunst sind unübertrefflich, wenn du Sie hörst oder siehst ist es meistens schon zu spät. Du wirst sie nicht finden, Sie finden Dich.

Die Nebel elben



Die Nebel elben an sich sind ein sehr friedliches und wohlgesinntes Volk, welches beim Ansehen der Wälder, der Pflanzen und der Tiere ein warmes Herz bekommen.

Sie leben zusammen mit der Natur und lassen sich von den Gottheiten des Lichts führen. Die Welt außerhalb Ihrer Grenzen kümmert sie kaum und besuch Fremder stehen die Nebel elben immer sehr skeptisch gegenüber.

Aufgrund Ihres unvergänglichen Lebens, kennen und hüten sie die ältesten Geheimnisse von Oldôr. Artefakte und Relikte die bei den Menschen schon seit Jahrtausenden in Vergessenheit geraten sind.

Die Nebel elben sind Meister in der natürlichen Heilkunst und Zauberfertigkeit, jedoch würden sie niemals einen außenstehenden in diese Künste einweihen.

Aufgrund Ihrer sehr schwachen Statur und der geringen Ausdauer tragen Nebel elben meist nur leichte Stoff- bis Lederrüstungen und lehnen anstrengende Berufe wie Krieger oder Paladin grundsätzlich ab. In der Regel berufen sie sich zu Waldläufern, Magiern oder Priestern. Aber auch Schamanen, Barden oder Druiden gehören zu Ihnen.

Hin und wieder trägt es sich auch zu, dass ein Nebel elb, aus Abenteuerlust, den Frieden und der Wohllut seines Waldes in Sënnurîel den Rücken kehrt.

Sie treten den meisten Fremden, die nicht Ihrer Gattung angehören, mit großem Misstrauen entgegen und sind nur äußerst schwer dazu zu bewegen, sich einer Abenteuergruppe anzuschließen.

Wenn man sie schließlich mit viel Redekunst dazu belehrt hat der Gruppe beizutreten, sind Nebel elben äußerst loyale Weggefährten denen das Wohlergehen der Gruppe an erster Stelle steht. Solange man sie nicht unter die Erde in Höhlen und ähnliche Umgebungen zwingen will, folgen sie der Gemeinschaft ohne nerviges Nörgeln und Einwände.

Allerdings würde es nie einem Nebel elb einfallen, seine Freunde oder Gefährten in die Wälder von Sënnurîel zu führen.

Nebel elben sind im Vergleich zu Ihren nächsten Verwandten den Weißelben etwas kleiner und zierlicher gebaut aber haben eine sehr ähnliche Körperstruktur.

Sie bewegen sich mit unglaublicher Geschicklichkeit und Leichtigkeit, so dass es den Anschein macht, dass sich diese zarten Wesen eher schwebend als laufend fortbewegen.

Die Drûnelben



Wer einen Elben der dunklen Seite spielen möchte, sollte dieses unter vier Augen mit seinem Meister absprechen.

Es sollte dann jedoch auf dem Charakterbogen die eigentliche Gattung (Weiß- oder Nebelalb) notieren werden, damit es für keinen der anderen Mitspieler ersichtlich ist, da Drûnelben stets versuchen, nicht als einer der Ausgestoßenen enttarnt zu werden.

Ein Drûnelb ist, obwohl er einmal ein Verbrechen begangen hat, nicht zwingendermaßen böse. Er kann vielmehr wählen, ob er weiterhin, wie es seine Gattung eigentlich fordert, dem Guten dienen oder vollends zum Bösen übertreten will.

Er verfügt also, wie die Menschen und die Wesen der sonstigen Völker, über die freie Wahl seiner Religion und Gesinnung.

Drûnelben haben eine schwere Bürde zu tragen. Die Rune der Qual, oder auch das Mal der Schande genannt, wird Ihnen auf die Schulter gebrannt, wenn Sie sich eines Verbrechens schuldig gemacht haben und von den Ihren Ausgestoßen werden.

Diese magische Rune verhindert das die Seele des Betroffenen, im Falle ihres Todes, an den Körper gebunden bleibt und nicht in die Ewigen Lande zur seinem Gott empor steigen kann. Auch die Unsterblichkeit ist den Trägern des Mals genommen. Sie überleben alledem noch sehr viele Menschengenerationen aber eines Tages wird Ihr Licht erlöschen.

Wenn ein Weiß- oder Nebelalb einen Drûnelb anhand seiner Rune entlarvt hat, ist er dazu verpflichtet ihn zu töten. Aus diesem Grund halten die Elben der dunklen Seite das Mal der Schande stets verdeckt und streifen als Einzelgänger durch die Wälder.

Die vom Licht abgewandten passen sich aber dafür sehr gut Ihrer Umgebung an und führen deshalb auch des Öfteren Berufe aus, die nicht Ihrer Gattung entsprechen.

Sehr oft sieht man Sie als Schattenläufer oder Nekromanten, es gibt selbst Gerüchte das die Drûnelben als Schwarze Paladine gesehen wurden, jedoch verharren Sie in den meisten Fällen bei Ihren typischen, der Gattung entsprechenden, Berufen.

Die Halb-Elben



Die Halb-Elben sind nicht sehr häufig auf Oldôr anzutreffen, jedoch gibt es recht viele von Ihnen.

Die meisten leben allerdings zurückgezogen und alleine in der Wildnis, da Sie von niemand als einen der Seinen akzeptiert, ganz im Gegenteil ständig nur als Bastard beschimpft werden.

Normalerweise fühlen sich die Halb-Elben aber prinzipiell überall zu Hause, wenn man sie in Städten treffen möchte dann sollte man als erstes in der Nähe des Marktplatzes eine recht wohlständige Taverne aufsuchen.

Dort sind die Halb-Elben meistens nicht sehr zurückhaltend mit dem Alkohol geschweige denn mit dem Erzählen und der künstlerischen Darbietung von alten Heldentaten und legendären Geschichten.

Aber Sie erzählen nicht nur sehr gerne von solchen Geschichten sondern stürzen sich genauso gerne selbst in gefährliche Abenteuer und von Schweiß übersäte Schlachtfelder.

Halb-Elben stammen meistens aus Verbindungen, die durch Vergewaltigungen an Elbenfrauen entstanden sind.

Sie teilen sich Ihre Eigenschaften aus je zwei Aspekten der Gattungen z.B. 2 Gattungstalente der Elben und 2 Gattungstalente der Menschen. Deshalb sind Sie auch die einzige Gattung auf Oldôr die 4 Talente besitzt.

Ihr Aussehen und Verhalten ist meist das eines Elben. Allerdings sind die Gesichtszüge der Halb-Elben in der Regel etwas rauer und ernster. Bei den männlichen Exemplaren dieser Gattung ist selbst die Körper- und Gesichtsbehaarung recht gut ausgeprägt.

Auch Ihr Körperbau ist etwas muskulöser aber die Unsterblichkeit ist Ihnen nicht gegönnt. Trotz alledem erreichen die Halb-Elben immer noch ein sehr hohes Alter, was zirka einem halben Jahrtausend gleichkommt.

Die Halb-Elben bewegen sich frei auf Oldôr umher und sind auch in allerlei handwerklichen Berufen zu finden.

Sie besitzen auch einen sehr hohen Intelligenzwert und sind deshalb auch sehr begabt in der Kunst der Magie.

Auch die Halb-Elben sind nicht an bestimmte Götter gebunden. Sie können sich Ihren Glauben bzw. Ihre Gesinnung frei wählen. Was auch die Berufswahl entscheidend erhöht.

Sie sind eine der wenigen Gattungen die wirklich eine fast uneingeschränkte Berufswahl besitzen, denn nur der Weg des Nekromanten ist dem Halb-Elben verborgen.

Das Nordvolk



Die Heimat der Nordländer, der stolzen Krieger und hervorragenden Seefahrer, ist das raue unwirtliche Norderland, nördlich der Witterfront vom Pass der Toten Winde bis hin zu den Eisenberge, in den kältesten und wildesten Landschaften von Oldôr.

Die gewaltige Autorität, die diese wahrhaft imposanten Menschen ausstrahlen, ist sehr beeindruckend. Jedoch verschlägt es die ansässigen des Barbarenvolkes nur recht selten in südlicheren Gehege, da sie es vorziehen, ihr eigenes Reich nur zu verlassen, um auf Plünder- oder Erkundungsfahrten zu gehen. Sie lieben die karge Landschaft des hohen Nordens und sehen die Wildnis und die rauen Meere als ihre eigentliche Heimat an. Die wenigen dieser Menschen, die dennoch weiter im Süden leben, sind oftmals Geächtete, junge Abenteurer, Flüchtlinge vor Blutfehden oder anderen Clauseinandersetzungen, die sich durch die Abenteurerei ihr Leben zu verdienen versuchen.

Die Männer und Frauen des Nordens, sind wahre Hünen und sowohl Größe als auch Kraft dieser Menschen haben bereits den Weg in die Legenden gefunden. Man sagt diesen, vom rauen Leben geprägten Leuten nach, dass sie ausdauernder seien, als so mancher Zwerg und dass sie voller Mut auch für hoffnungslos erscheinende Ziele streiten.

Das harte Leben im unwirtlichen Norden des Kontinents und der ständige Kampf, gegen die unbarmherzige Witterung und feindliche Clans, haben die Nordländer zu wahren Überlebenskünstlern werden lassen. Sie verfügen über ausgeprägte Instinkte und einen guten Orientierungssinn. Bereits im frühen Alter erlernen sie die Grundzüge des Schwimmens und machen ihre ersten Erfahrungen mit den Wirkungen des Alkohols. So ist es auch nicht verwunderlich, dass es so manchem, der sich auf ein Metwettrinken mit einem Nordländer einließ, zunächst die Sprache und alsbald darauf den Durst verschlug.

Klug und weise sind nur sehr wenige des Nordländervolkes. Diese Leute, die als „Gesegnete“ bezeichnet werden, haben recht häufig den Rang eines Clanoberhauptes inne, den sie, durch ihre Intelligenz, durch Intrigen und Verschwörung oder durch rohe Gewalt und den Sieg über ihre Widersacher erworben haben.

Die meisten Nordländer verfügen jedoch über geringe Intelligenz und haben auch keinen Sinn für die schönen Künste, wie den lieblichen Gesang der Elben oder der kultivierteren Menschen der südlicheren Regionen. Der Nordländer ist ein Krieger mit Leib und Seele, der nur seiner Waffe, die er wie sein eigenes Leben liebt, seinem Schild und seinen ureigenen Kriegerinstinkten vertraut. Nur wenige der Menschen dieses Volks brechen mit dieser Tradition und wenden sich friedlicheren Berufen, wie beispielsweise, dem des Schmiedes zu. Sie stellen dann all die Dinge her, die das Kriegerherz mit Freude erfüllen und deren Qualität auf dem ganzen Kontinent gepriesen wird.

Eines ist jedoch allen Nordländern, ganz gleich für welchen Klasse sie sich entscheiden, gemein. Sie misstrauen der Magie und verachten jene, die diese Kunst ausüben. Sie fürchten die Götter und all die anderen jenseitigen Wesen und neigen zu starkem Aberglauben. In aller Regel haben die Nordländer eine freie Wahl der Religion, sofern sie nicht durch Ihre Klasse an bestimmte Gottheiten gebunden sind.

Die Mitmaar-Menschen



Dieses Menschen-Volk siedelte rund um Mitmaar und erbaute die großen Städte Port Haven, Androbia und Haladil, lange bevor die Elben und die Zwerge diese Länder betraten. Niemand weiß genau, wann diese Menschen das Gebiet Mitmaar zum ersten Male erblickten, denn es ist nur bekannt, dass es ihnen von den Hohen Göttern, in den frühen Zeitaltern, zum Geschenk gemacht wurde.

Die in Mitmaar heimischen Menschen sind ein wenig größer und stämmiger als die agilen Südländer und übertreffen sogar noch die Nordländer und Mut. Zudem ist es ihnen gelungen, ihre Kraft mit hoher Geschicklichkeit zu verbinden, so dass ihre Bewegungen trotz starkem Körperbau, anmutig und fließend wirken. Durch diese Eigenschaften haben die Mitmaar-Menschen auch den Ruf, ausgezeichnete und gefährliche Kämpfer zu sein, die kaum einen Gegner fürchten.

Die wirklich unangenehme Seite dieser Menschenfamilie ist ihre ständige, manchmal sogar übertriebene, Ungeduld und Aggressivität, sowie ihr überschäumendes Temperament. Sie neigen oft zu Jähzorn und versuchen immer wieder Probleme, die mit bestimmtem Auftreten, den richtigen Worten und überlegtem Handeln zu beseitigen wären, mit vorschnellem Wafeneinsatz und grober Gewalt zu lösen. Hin und wieder scheint es, als seien diese Menschen nur auf der Welt, um nach handfesten Raufereien zu suchen und ohne großen Aufwand ihr Geld zu verdienen. Folglich ist es auch nicht leicht, ein solches Wesen für eine Unternehmung zu gewinnen, die ihm unter Umständen keinen Gewinn oder, was noch schlimmer wäre, keinen Spaß bringt. So sollte man immer für einige Schlägereien und einen schönen Batzen Silber garantieren, um einen dieser Leute dazu zu bewegen, sich einem Abenteurerteam anzuschließen.

Diese Lebensphilosophie der Mitmaar-Menschen zeigt sich auch in ihren Fähigkeiten. Sie verstehen sich auf das Fälschen, das Handeln und Schätzen ebenso, wie auf charmantes, verführerisches Auftreten und ungeheure Dreistigkeit. Sie scheinen jede wichtige Person, jeden Schwarzmarkt und alle einschlägigen Lokalitäten einer Stadt zu kennen, mit ihnen in Kontakt zu stehen und stets über neue Gerüchte informiert zu sein.

Der Mitmaar-Mensch darf die Bestimmung seines Schicksals frei wählen, sofern er nicht durch seine Klasse an eine Gesinnung gebunden ist.

Das Südvolk



Die ursprüngliche Heimat der Südländer-Menschen ist das Süderland, jenseits der Wüste des Wahnsinns am Rande der kargen Steppenlandschaft nördlich der vergessenen Küste. Obwohl es nicht einfach ist, die Wüste des Wahnsinns zu durchqueren oder weitest hin zu umgehen, sind die Südländermenschen dennoch recht häufig auf Oldôr anzutreffen. Sie bereisen, auf der Suche nach Abenteuern, Gold und reicher Beute den ganzen Kontinent und lassen sich durch nichts und niemanden davon abhalten.

Südländer sind relativ klein und schwächling, jedoch enorm beweglich, haben dunklere Haut und meistens schwarze Haare. Man sagt ihnen nach, dass sie der wohl temperamentvollste,

launische, unzuverlässigste und bei weitem dreisteste aber auch charmanteste Menschen-schlag des ganzen Kontinents seien. Auch diese Leute fürchten nichts und niemanden, außer vielleicht die Möglichkeit, dass ihnen eines Tages einmal die Abenteuer, oder was noch schlimmer wäre, die Schätze ausgehen könnten. Mit dieser Einstellung ist es wohl nicht verwunderlich, dass die einzigen Dinge, die einen Südländer ein wenig motivieren können, ein handfestes Abenteuer, ein großer Humpen Bier und die Aussicht auf fette Beute sind.

Obwohl ihre Statur und auch ihre Kräfte bei weitem nicht an die der imposanten Nordländer heranreichen, haben die Südländer ein gutes Verhältnis zum Kämpfen entwickelt. Sie bewegen sich mit großer Geschicklichkeit und sind mit feurigem Eifer bei der Sache. Es wäre ja schließlich möglich, dass der Gegner ein paar gute Silbermünzen in einem seiner Beutel trägt. Auch vor dem Umgang mit den Kräften der Magie, was eine großartige Voraussetzung für einen Abenteurer auf Oldôr ist, scheuen sich die meisten Südländer nicht. So ziehen viele von ihnen als Magiekundige, stets auf der Suche nach neuen Erfahrungen, seltenen magischen Artefakten oder neuen Zaubersprüchen, durch die Welt.

Die meisten Menschen des Südens besinnen sich jedoch auf ihre ureigenen, traditionellen Fähigkeiten, das Taschenspielen, das Fälschen, das Handeln und das Saufen. Sie bereisen die Lande als Schattenläufer, Barden und Händler. Seltener ergreifen sie den Beruf des Waldläufers und man hat sogar schon davon gehört, dass ein Südländer, ganz entgegen seiner Veranlagung, seinen Lebensunterhalt als Priester des Bundes der guten Götter verdiente. Auch die Menschen des Südens verfügen über Religionsfreiheit und dürfen jede Gottheit verehren, vorausgesetzt ihr Beruf bindet sie nicht an den einen oder anderen Glauben.

Die Zwerge



Die Zwerge von Oldôr sind lange auf dem Kontinent umhergezogen und haben sich als geschickte Schmiede, Krieger und Paladine in Höhlen und Gebirgen ein gesiedelt.

Zwerge sind nur unwesentlich größer als Gnome und Hobbits, jedoch wesentlich stämmiger, kräftiger und zäher und verfügen, da sie bevorzugt unter der Erde leben, über die Gabe der Dunkelsicht. Der Mut der Zwerge ist bekannt und obwohl sie hin und wieder scheinbar gar nicht verstehen in welche großen Gefahren sie sich begeben, entwickeln sie einen beinahe stumpfsinnigen Drang, ihr Ziel zu erreichen. Nur sehr selten wird sich ein Zwerg von seinem Vorhaben abbringen lassen, selbst wenn kaum Aussicht auf Erfolg besteht. Zwerge sind Wesen, die ihre Aufgaben lieber mit einem schnellen Angriff und unter Einsatz von Waffen lösen, als stundenlang ihrer Meinung nach unsinnige Pläne und Lösungsmöglichkeiten zu diskutieren. Sie sind spontan, direkt und sagen ehrlich, was sie denken und fühlen, so dass sie sich bestens für die Berufen des Kriegers und des edlen Paladins eignen.

Sonst sind die Zwerge friedliche und freundliche, von den meisten Gattungen geachtete, Gesellen. Die unterirdischen Gänge und Kammern sind das Zuhause dieser Wesen und sie haben mindestens einhundert Jahre dort verbracht. Sie lernen ein Gefühl für den Wert verschiedener Materialien zu erlangen, und den männlichen Zwergen wächst in dieser Zeit der Bart. Das Symbol des zwergischen Stolzes.

In einem Abenteurerteam, vor allem, wenn sie mit Wesen der Elbengattung, die sie nicht besonders mögen, umherwandern neigen viele Zwerge zum übertriebenen Nörgeln. Zwerge, die bevorzugt als Krieger durch die Lande ziehen, sind raue Burschen, die schon so manche Taverne nach übertriebenem Alkoholgenuss in einen Trümmerhaufen verwandelt haben. Von anderen Künsten, wie denen des Schleichens oder der geräuschlosen Fortbewegung haben sie allerdings noch nie etwas gehört. Und so ist es eine weit verbreitete Geschichte, dass ein einziger Zwerg mehr Geräusche machen kann, als ein Heer von eintausend Elben. Wie auch die übrigen Wesen der sonstigen Gattungen haben die Zwerge, die nicht den Beruf des Paladins ausüben, Religionsfreiheit. Die Paladine sind einer der guten Gottheiten verpflichtet.

Die Hobbits



Hobbits sind etwa neunzig Zentimeter groß, ein wenig rundlich und eine wahrhaft liebenswerte Gattung, die eigentlich gar nicht so viel mit der Abenteurerei am Hut hat – sofern ein Hobbit einen Hut trägt. Die meisten Leute dieses Völkchens lieben ihr kleines Land, die grünen Wälder und Wiesen von Strahlana, wo sie ihren Lieblingsbeschäftigungen (essen und schlafen) nachgehen. Kaum ein Hobbit denkt an die große Welt des Abenteuers jenseits seiner Grenzen. Die Halblinge bleiben lieber in der Sicherheit des Waldes und tun das, wofür sie überall bekannt sind: tanzen, selbstzubereiteten Festmählern frönen und die schönen Seiten des Lebens genießen.

Nun kommt es allerdings immer wieder vor, dass einige wenige (sehr, sehr wenige) Halblinge, ihre angestammte Heimat verlassen und sich auf die Suche nach Erlebnissen, Ruhm, Ehre und Reichtum machen. Diese mutigen (sehr, sehr mutigen) Hobbits werden von ihren Artgenossen, die es vorziehen in der Heimat zu bleiben und Abenteuer nur in ihrer Fantasie zu erleben, mit gemischten Gefühlen betrachtet. Einige sind neidisch auf den Reichtum, den diese Abenteurer auf ihren Reisen erwerben und wünschen sich heimlich, ebenfalls in ein waghalsiges Unterfangen verstrickt zu werden. Andere beschimpfen sie als Dummköpfe und wieder andere nehmen die Tatsache, dass es Hobbits gibt, die es hinaus in die Welt zieht, stillschweigend oder kopfschüttelnd hin.

Die wenigen Abenteurer unter den Hobbits sind mit außerordentlicher Geschicklichkeit und einer verblüffenden Geschwindigkeit ausgestattet, was sie zu hervorragenden Taschenspielern, Trickbetrügnern, Dieben, ja sogar Mördern macht. Auch ihr musikalisches Talent ist gut ausgeprägt und so mancher Hobbit, verdingt sich als Hymnen- und Gedichtschreiber oder Geschichtenerzähler, der mit Charme und stets taktvollem Benehmen viele Herzen gewinnt. Aber auch während der Wanderschaft reden Hobbits gern und viel über ihre großen Taten und strapazieren die Nerven ihrer Gefährten. Oft begegnet man in den Wirtshäusern Hobbits, die von neugierigen Zuhörern umringt, davon berichten, wie sie fertigbrachten, einen Edelstein mit mächtigen Zauberkräften aus der Höhle eines roten Drachen zu stibitzen. Diese Geschichten und die ungeheure Dreistigkeit, mit der sie sie erzählen, sind es wohl auch, die den Wesen aus dem Volk der Halblinge, den Ruf eingebracht haben, die besten Diebe des ganzen Landes zu sein, deren Geschick nur von wenigen (den Kendern!) übertroffen wird. Neben dem Beruf des Schattenläufers, in dem sie sich am wohlsten fühlen, gibt es auch Hobbits, Barden, Waldläufer, Händler und Gaukler umherziehen.

Manchmal allerdings wird es auch dem mutigsten aller Halblinge ein wenig zu gefährlich, und er beschließt dann meist, dass er lieber sterben würde, als sich auch nur noch einen Schritt weiter auf die Gefahr zuzubewegen. In Anbetracht seiner geringen Kraft und Größe ist das natürlich nicht verwunderlich. Die Halblinge haben, wie alle Wesen der sonstigen Gattungen die freie Entscheidung bei der Wahl ihrer Religion, es sei denn, sie sind durch ihren Beruf an eine bestimmte Gottheit gebunden.

Die Kender



Niemand weiß genau, woher die Kender kamen und was ihre ursprüngliche Bestimmung war. So ist es wohl nicht verwunderlich, dass im Laufe der Zeiten unzählige Mythen und Legenden entstanden, die das große Geheimnis der Herkunft dieses kleinen Volkes zu erklären suchten. Viele dieser Erzählungen berichten davon, dass die Kender durch ein Versehen der Hohen Götter Arwênia und Vergâs entstanden, andere behaupten, sie seien, wie auch die Gnome, aus einer Vereinigung zwischen den Kräften des Lichts und der Finsternis geboren. Die Kender selbst scheint es nicht zu kümmern, welche der Gottheiten ihre Gattung erschuf und so verehren einige die guten und andere die bösen Mächte. Voller Vertrauen auf den Segen ihres jeweiligen Gottes genießen sie ihr Leben, wandern fröhlich durch die Welt und scheren sich nicht um die Gefahren die vor ihnen liegen.

Die Kender sind etwa einen Meter und zwanzig Zentimeter groß, haben ein liebenswertes, schelmisches Gesicht mit großen, neugierigen Augen und sind wohl die nervigsten Kreaturen, die jemals Oldôr betraten. Entdeckt ein Wesen dieser Gattung eine verschlossene Tür, hinter der ein großes Geheimnis zu liegen scheint oder eine Höhle, die sich in die Tiefen der Erde hinabwindet, so ist er nicht mehr zu halten. Es scheint, als wären die neugierigen, vorwitzigen Kender nur auf der Welt erschienen, um Erfahrungen und Gegenstände jeder Art zu sammeln, sich der hohen Kunst des Taschendiebstahls zu widmen und von allen erdenklichen Orten Karten zu zeichnen und zu sammeln. Voller Naivität und Dreistigkeit stürzen sie sich und ihre Gefährten von einer Peinlichkeit in die nächste.

Das Wort "Angst" existiert im Sprachgebrauch dieses Volkes nicht, was bei ihrem großen Glück auch kaum jemanden verwundert. Gerät ein Kender durch eine "kleine Unachtsamkeit" mal wieder in die Klemme, so gelingt es ihm meistens mit großem Geschick, einem unschuldigen Lächeln und vielen besänftigenden Worten auch die peinlichste Situation unbeschadet zu überstehen. Die Leidtragenden dieser Lebensphilosophie der Kender sind häufig ihre Gefährten, die nicht selten den Zorn derer auf sich ziehen, die mit dem Chaos, das ein Wesen dieser Gattung hinterlassen hat, zurückbleiben. Dennoch handelt ein Kender niemals mit böser Absicht, sondern folgt nur seinen natürlichen Instinkten und Trieben interessante Abenteuer zu erleben und wundersame Dinge zu erlangen.

Weisheit und Intelligenz kümmert die Kender nur wenig, so dass schon so mancher, der versuchte, einem solchen Wesen einen einfachen Plan darzulegen, an den Rand der Verzweiflung geriet. In den Tavernen und den düsteren Gassen der großen Städte haben die Kender jedoch eine eigene Art von Weisheit und Wissen erlangt. Dort im Zwielflicht ist ihr Zuhause, wo sie jede Örtlichkeit und jeden Schatten kennen, und jeden Vorteil, sei er noch so gering, zu nutzen wissen.

Kender sind nicht sonderlich stark und sollten sich von daher aus wüsten Schlägereien und Handgemengen heraushalten. Wider aller Vernunft stürzen sie sich jedoch in jedwedes Kampfgetümmel, in das sie durch Zufall oder eigene Unachtsamkeit hineingeraten. Es wäre ja schließlich möglich, dass man im wilden Durcheinander des Gefechts einen ganz besonders interessanten Gegenstand "findet" oder wahrhaft neue Erfahrungen sammelt. Ihr unsägliches Glück und die hohe Geschicklichkeit erlauben es ihnen, solche Situation meist unbeschadet zu überstehen.

Trotz all dieser unberechenbaren Verhaltensweisen, ist ein Kender ein guter Freund, der seinen Gefährten stets – manchmal sogar hilfreich – zur Seite steht. Dabei sollte man jedoch darauf achten, dass er nicht zu nahe an kostbare Besitztümer herankommt. Er ist in der Lage, Gegenstände, ohne dass es der Eigentümer bemerkt, in seinen eigenen Beuteln verschwinden zu lassen. Wird er einmal dabei erwischt, so versucht er sich mit einem naiven, unschuldigen Grinsen und dem Satz: "Schau mal was ich gefunden habe, du wirst es verloren haben. Ich wollte es solange für dich aufbewahren!" aus der misslichen Lage zu befreien. Dabei kramt er dann meist den erbeuteten Gegenstand wieder aus seinem Beutel und gibt ihn mit einem gequälten Seufzer zurück.

Mechanische, nicht magisch gesicherte Einrichtungen, wie Schlösser und Riegel, üben auf die Angehörigen der Kendergattungen eine ganz besondere Faszination aus. Mit den geeigneten Werkzeugen wie Dolchen oder Dietrichen, sind sie in der Lage, beinahe jede verschlossene Tür zu öffnen. Der Drang, die Orte, die dahinter liegen, zu durchsuchen und ihre Geheimnisse zu ergründen, spornt sie an, die kompliziertesten Mechanismen und Schließvorrichtungen zu überwinden.

Kender sind in den verschiedenartigsten Berufen zu finden. Die meisten Wesen dieses Volkes entscheiden sich, ihrer Veranlagung und Lebensphilosophie entsprechend, für die Berufe des Barden, des Waldläufers, des Händlers oder des Gauklers vor. Eher selten begegnet man sogar einem Kender, der als Schattenläufer die Länder bereist.

Die Gnome



Die Geburt des Volkes der Gnome war ein reiner Zufall. Es geschah vor unzähligen Generationen, als die Welt noch jung war und nur die Elben und die Menschen, die erstgeborenen Kindern der Arwënia und des Vergäs, dort lebten. Allgegenwärtig war die Kraft der Götter und so trug es sich zu, dass sich, die positiven Energien der Gottheiten des Lichts, mit den negativen des Tar Madân, dem Herrn des Wahnsinns und Vater des Chaos in einer dunklen Höhle, inmitten der Witterfront, vereinigten. Aus dieser unheilvollen Zusammenkunft wurden die ersten Wesen des Gnomenvolkes geboren. Gut verborgen im der düsteren Witterfront im Nord-Osten von Mitmaar erbauten sie eine gewaltige Stadt, die sie sorgsam vor neugierigen Augen verbargen und in der die meisten dieser Wesen bis in den heutigen Tag leben. Gnome sind entfernte Verwandte der Hobbits und Kender, die auf ähnliche Art und etwa zur selben Zeit, im ersten Zeitalter, entstanden.

Die Wesen des Gnomenvolkes sind allerdings unruhiger und ungeduldiger, vor allem aber unansehnlicher, als Hobbits und Kender. Sie sind klein, schwächig, haben runzelige, braun-gelbliche Haut, lange, spitze Ohren und sehr dünnes, strähniges Haar. Im Gegensatz zu den gemütlichen, häuslichen Halbblingen scheint es die meisten der Gnome geradezu, einem seltsamen Forschungstrieb folgend, hinaus in die Welt zu ziehen, um neue, aufregende Erfahrungen zu sammeln. Nichts ist vor den neugierigen Augen dieser Kreaturen sicher. Sie interessieren sich für alte, verstaubte Bücher, mischen aus willkürlich gesammelten Zutaten Tränke zusammen und versuchen die Rezepte bereits zubereiteter Mixturen zu ergründen. Sie erfinden die interessantesten Werkzeuge und jede erdenkliche Art sonstiger mechanischer Gerätschaften. Gnome sind, für ein durch Zufall entstandenes Wesen, sehr intelligent und von großem Wissensdurst durchdrungen. Sie haben vom Anbeginn ihres Daseins voller Neugier die Kräfte der Magie studiert und den Umgang mit ihnen erlernt und verfeinert.

Wie auch die Hobbits, sind die Gnome äußerst geschickt und handeln mit großer Geschwindigkeit, so dass man sagt, ein Wesen dieser Gattung könne seinen eigenen Schatten bestehen. Diese Eigenschaft macht sie zu außerordentlich raffinierten und gefürchteten Taschenspielern, die schon so manchen unvorsichtigen Reisenden, der sich zu einem Spiel herausfordern ließ, um seine letzten Silberstücke gebracht haben.

Aber auch in der Bearbeitung von kleinen Dingen, ist das Geschick der Gnome unerreicht. Haben sie geeignete Werkzeuge und ausreichend Zeit zur Verfügung, so sind sie in der Lage, eine Vielzahl von Gegenständen oder Schriftstücken mit großer Kunstfertigkeit und in höchster Vollendung nachzubilden. Da die Wesen des Gnomenvolkes einen großen Teil ihres Lebens in dunklen – jedoch nicht ungemütlichen, kalten oder gar feuchten – Höhlen verbringen, haben sie im Laufe der Zeitalter großes Wissen über Artefakte, vor allem aber über Edelsteine und kostbare Metalle gesammelt, und die Fähigkeit entwickelt, deren Wert zu erkennen.

Obwohl Gnome weder überaus kräftig noch besonders ausdauernd sind und es scheinen mag, als seien sie den Anstrengungen und Gefahren der Wanderschaft nicht gewachsen, zieht es sie dennoch hinaus in die wundersame Welt des Abenteurers, jenseits der Grenzen ihrer Stadt. Entsprechend ihrer unersättlichen Neugier bevorzugen sie den Beruf des Magiers. Sie forschen, zeichnen Karten, machen Notizen und versuchen Geheimnisse jedweder Art zu ergründen. Diejenigen Wesen dieses Volkes, die es vorziehen einen anderen Beruf zu ergreifen, ziehen oft als Schattenläufer oder Gaukler durch die Lande.

Wie auch die Hobbits, Kender, Zwerge und Halbelben haben die Gnome, als Wesen in denen die Kräfte des Lichts und der Dunkelheit wirken, die freie Wahl ihrer Gottheit.

Die Gattungswahl

Wenn Du an dieser Stelle angelangt bist, hast Du Deinen Mitspielern alle elf bzw. zwölf SC-Gattungen, denen ihr entstehender Abenteurer angehören kann, vorgestellt. Sie sind jetzt über die Vor- und Nachteile der einzelnen Wesen informiert und können abschätzen, mit welcher Art Spielfigur sie bevorzugt spielen möchten. Bevor sie sich jedoch endgültig für eine davon entscheiden weise noch ein letztes Mal darauf hin dass diese Wahl endgültig und unveränderlich ist. Die Gattung hat Einfluss auf die Auswahl des Berufs und der Religion und sie bestimmt einen Teil der Fertigkeiten der Spielfigur.

Tipps zur Gattungswahl

Lass Deinen Mitspielern bei der Wahl ihrer Gattung Zeit und lass sie genau Vor- und Nachteile jeder einzelnen abwägen.

Achte darauf, dass nicht alle Spieler dieselbe Gattung wählen, da das Spiel sonst schnell an Attraktivität verliert, weil es nie gattungsgebundene Reibereien und Unstimmigkeiten geben wird.

Die verschiedenen Gattungen haben untereinander verschiedene Verhältnisse. Studiere sie in der Chronik der Welt, teile es den Spielern mit und achte darauf, dass sie sich auch hier gattungsgetreu verhalten.

Lege besonderen Wert darauf, dass die Spieler wirklich so handeln, wie es ihre Gattung fordert.

Verhalten beim Spielen der Gattungen

Diese Art des Spielens bringt sehr viel Spaß und macht letztendlich den Reiz eines jeden Rollenspiels aus. Beim gattungsgetreuen Spiel ist es wichtig, dass die Abenteurercharaktere in bestimmten Situationen nicht so handeln wie ihre Spieler, sondern mit den Eigenarten, Schwächen und Stärken ihrer Gattungen. Einige Beispiele sollen das verdeutlichen.

Ein Kendercharakter wird Probleme haben einen recht einfachen Zusammenhang zu verstehen, auch wenn sein Spieler ihn lange begriffen hat.

Ein Zwerg wird über alles und jeden, vor allem aber über Elben nörgeln, ganz gleich ob sein Spieler etwas gegen diese anmutigen Kreaturen hat.

Eine Menschenfigur wird schneller zur Waffe greifen als alle anderen Wesen, Orks einmal ausgeschlossen, selbst wenn sein Spieler Gewalt ablehnt.

Während des Spielverlaufs ist es eine Deiner wichtigsten Aufgaben darüber zu wachen, dass Deine Mitspieler ihre Figuren gattungsgetreu durch Oldôr führen. Das bedeutet jedoch nicht, dass sich ein Spieler in jeder erdenklichen Situation an die Vorgaben für seine Figur halten muss. Es heißt vielmehr, dass er beim Spielen all die Eigenschaften, die für seinen Abenteurer typisch sind im Auge behält und die Handlungen seiner Figur mit diesen abstimmt.

Die Charaktereigenschaften bzw. Attribute

Die Charakterattribute sind sozusagen das Wichtigste für jeden Charakter. Sie bestimmen sein Verhalten und seine körperlichen Eigenschaften. Es sind zwei verschiedene Bereiche zu betrachten. Die physischen und die psychischen Attribute.

Die psychischen Attribute

Intelligenz | Int
Charisma | Ch
Verlässlichkeit | Ver
Mut | Mu
Glück | Gl

Die physischen Attribute

Stärke | St
Geschwindigkeit | Ges
Geschicklichkeit | Ge
Konstitution | Ko

Auf den folgenden Seiten werden wir Ihnen diese Eigenschaften einzeln vorstellen und somit die Bedeutung dieser Attribute kundgeben.

Die Stärke

Die Stärke ist eines der Attribute die sehr großen Einfluss in die Gefechtswerte bzw. den Kampfbogen haben.

Sie ist Bestandteil vom Angriffs- und Verteidigungswert und fließt mit in die Trefferpunkte sowie in die Ausdauer des Charakters mit ein.

Auch bei nicht kämpferischen Situationen kann die Stärke eine große Rolle spielen, wenn es z.B. darum geht Türen oder Truhen aufzubrechen, verrostete Hebel und Steinplatten zu bewegen oder vielleicht einem Gefährten das Leben zu retten.

Man sollte jedoch versuchen solche Spielsituationen geschickt zu umgehen, sich mit überlegtem und genau geplantem Vorgehen an solche Sachen heranwagen und nur im äußersten Notfall den harten Weg nehmen. Denn meistens liegt nur eine simple Handhabung wie z.B. ein Geschicklichkeitscheck "Schlösser knacken" von einem Erfolg entfernt.

Die Geschwindigkeit

Die Geschwindigkeit ist auch eines der Attribute die großen Einfluss auf die kampfspezifischen Werte ausüben.

Sie fließt, genau wie die Stärke und die Geschicklichkeit, mit in die Angriffs- und Verteidigungswerte ein. Zusätzlich noch in die Kampfbewegung "Gehen" und "Laufen" und in die Initiative (Reaktionswert) welcher die Reihenfolge in einer Gefechtssituation festlegt.

Desweiteren bestimmt die Geschwindigkeit in "Nicht-Kampfsituationen" wie schnell ein Charakter auf unvorhersehbare Ereignisse reagiert oder bestimmte Handlungen durchführt. Besonders bei Dieben oder Waldläufern ist dieses Talent unentbehrlich, da sie in aller Regel auf besonders schnelle und flinke Aktionen aus sind.

Die Geschwindigkeit kann auch für Magiekundige von Vorteil sein, da sie meistens versuchen möglichst nicht direkt am Gegner zu stehen, sondern immer eine sichere Entfernung zu Ihrem Angreifer aufrechterhalten.

Die Geschicklichkeit

Genau wie die Stärke und die Geschwindigkeit trägt auch die Geschicklichkeit einen sehr großen Beitrag auf die kampfspezifischen Werte aus.

Der Geschicklichkeitswert spiegelt sich somit im Angriffs- und Verteidigungswert wieder. Charaktere die in der Reihenfolge bei Gefechtssituationen möglichst weit oben mitspielen wollen, sollten auch viel in die Geschicklichkeit setzen, da sie zusammen mit der Geschwindigkeit und mit einem W6 gewürfeltem Wert den Initiativwert bildet.

Für Berufe wie den Waldläufer oder den Dieb ist die Geschicklichkeit unerlässlich. Sie ist ausschlaggebend bei der Zielgenauigkeit und der Trefferwertung.

Auch bei „Nicht-Kampfaktionen“ wie zum Beispiel beim Taschendiebstahl, Körperbeherrschung, berufliche Arbeiten und vielen anderen ist die Geschicklichkeit gefragt.

Sie ist das Zweite Attribut welchem noch sieben weitere Zusatztalente gewidmet sind.

Die Konstitution

Der Konstitutionswert spiegelt die körperliche Verfassung des Charakters wieder. Er kann durch Krankheiten und Gifte beeinflusst werden.

Ein hoher Wert ermöglicht es bei "KO-Checks" durch Gifte oder schadensrelevanten Tätigkeiten, eher auf den Beinen stehen zu bleiben als bei niedrigen Werten.

Er ist Bestandteil der Ausdauer und der Trefferpunkte die ein Charakter einstecken kann ohne in Ohnmacht zu fallen oder ganz das zeitige zu Segnen. Für Frontkämpfer empfiehlt es sich diesen Wert möglichst hoch zu halten da seine Lebenspunkte direkt an diesem Wert gebunden sind.

Jedes Mal wenn ein Charakter gestorben und wieder ins Leben zurückgeholt wurde verliert er permanent einen Konstitutionspunkt den er nur mit einem Levelaufstieg wieder zurück-erlangen kann. Charaktere mit einem geringeren Wert als 5 können nicht wieder ins Leben zurückkehren

Die Intelligenz

Für die Magiebegabten des Kontinenten Oldôrs ist die Intelligenz der Wichtigste Wert, denn Charaktere mit einem niedrigeren Wert als 14 sind der Magie nicht mächtig.

Sie beeinflusst nicht nur die Zaubermacht (Spruchpunkte) und die Zauberfertigkeit wie die Runen- oder Alchemielehre, sondern auch die Zeit in der Zauber sowie sonstige Rezepturen gelernt werden können.

Auch Defensivzauber oder berufsspezifische Kampftalente die der Verteidigung dienen benötigen einen Würfelcheck gegen Intelligenz.

Im Allgemeinen sagt die Intelligenz auch einiges zur Kenntnis des Charakters aus, zum Beispiel das Einfühlungsvermögen in andere Personen sowie das Wissen über geschichtliche Ereignisse, Mythen und Legenden ist mit der Intelligenz verbunden.

Die Charisma

Als Charisma bezeichnen wir die Persönlichkeitsmerkmale des Charakters.

Er zeigt, zum Beispiel, wie autoritär und verführerisch ein Charakter sich darstellen kann oder wie er durch besondere Sprachbegabtheit andere um den kleinen Finger zu wickeln vermag.

Mit einem hohen Charismawert hat man in aller Regel weniger Sorgen, da man es meisterhaft schafft seine wahren Gefühle und Gedanken zu überspielen und selbst zum bösesten Spiel eine gute Miene macht.

Zusätzlich sind Charaktere mit einem guten Charismawert dazu in der Lage auch die schwierigsten Situationen allein durch Ihre Redegewandtheit und ohne Waffengewalt zu regeln, was des Öfteren auch von Vorteil sein kann!

Das Charisma Attribut eröffnet auch noch sieben weitere Zusatztalente, die in so manchem Geschehnis eine bedeutende Rolle spielen.

Die Verlässlichkeit

Das Attribut der Verlässlichkeit beschreibt im Großen und Ganzen das Verhältnis des Charakters zu seiner Umgebung.

Es kann sich um die Zuverlässigkeit zu seinen Gefährten oder die zu seinen Auftraggebern handeln. Ein Charakter der einen sehr hohen Verlässlichkeitswert besitzt, wird sich in der Regel nicht sehr schnell bestechen lassen. Er wird auch fortwährend ein sehr treuer Gefährte sein.

Seine Auftraggeber können ihm ohne großen Bedenken Vertrauen und haben keinerlei Probleme damit ihm auch mit äußerst wichtigen Aufträgen zu bestücken.

Sollte die Verlässlichkeit nicht sehr hoch ausgeprägt sein kann man nicht so sehr auf diese Charaktere zählen. Sie werden sich eher auf Ihre Person beziehen als auf die Gruppe an sich. Man kann sich nicht auf Sie verlassen denn im nächsten Moment werden sie die Gruppe im Stich lassen sofern es sich für Sie selbst bezahlt macht.

Im Gruppenzusammenhang sind verlässliche Gefährten das "A" und "O".

Der Mut

Der Mut ist meistens der Vorbote der Verlässlichkeit. In allmöglicherweise gefährlichen Umgebungen müssen die Helden von Oldôr herumirren. Dabei ist der Mutwert eine sehr heikle Angelegenheit.

Sollte die Mut bei einigen Charakteren zu niedrig ausfallen kann es womöglich vorkommen dass sie beim Betreten von düsteren und geheimnisumwitterten Orten die Furcht packt und sie einfach keinen Schritt weiterziehen. Dann kommt es darauf an wie verlässlich sie zu der Gruppe stehen und ob Seine Gefährten ihn dazu überreden bekommen weiter zu marschieren.

Im Allgemeinen steht der Mutwert zu dem was auch der Name schon sagt. Es handelt sich um die Mut des Charakters.

Im Prinzip machen die Charaktere alles wozu Sie mutig genug sind! Und um heraus zu finden ob sie in gefährlichen oder finsternen Situationen Ihren Mann stehen oder wie ein feiges Hühnchen davonlaufen, wurde der „Mutcheck“ eingeführt.

Das Glück

Das Glück ist ein sehr bedeutendes Attribut, obwohl die Meinungen über diese Eigenschaft schwer umstritten sind.

Auf der einen Seite ist es recht wichtig seine Haupteigenschaften recht hoch zu setzen und diese Nebenwerte wie Glück mit den eher niedrigeren Würfeln zu bestücken. Jedoch kann dir dieses Attribut des Öfteren noch im letzten Moment zu Gute kommen.

Seine Vorhandenen Glückspunkte kann man als Boni auf alle Würfelaktionen hinzuziehen. Hierbei ist zu bedenken das jeweils 2 Glückspunkte gestrichen werden um ein anderes Talent, für die Dauer eines Würfelchecks, um 1 Punkt zu erhöhen und es ist nur Gültig wenn man es bereits vor dem Wurf zur Kenntnis gegeben hat.

Dieses kann man beliebig oft wiederholen, bis man seine kompletten Glückspunkte ausgegeben hat. Diese bekommt man beim nächsten Spielabend aber alle wieder erstattet und man kann erneut sein Glück auf die Probe stellen.

Bestimmung der Attributswerte

Zur Bestimmung der Charakterattribute einer Spielfigur benötigst Du drei Hilfsmittel. Zunächst einmal solltest Du die Grundtabellen aufschlagen. In diesen Tabellen sind die Grundwerte der einzelnen Attribute für jede Gattung zusammengefasst. Diese kompakte Auflistung von Informationen erspart Dir beim nachfolgenden würfeln ständiges hin- und her blättern.

Das zweite wichtige Hilfsmittel ist der gute alte sechsseitige Würfel (W6). Diesen W6 werden wir benutzen, um den endgültigen Wert eines Attributs zu bestimmen. Je nach Gruppengröße Deines Spielkreises ist es sinnvoll, dass Du über genügend Würfel verfügst, denn sonst ist die Gefahr groß, dass das Auswürfeln der Charakterwerte bereits zum ersten Abenteuer des entstehenden Teams wird. Lege deswegen besonderen Wert darauf, dass Du für diese Spielsitzung genügend Material bereitlegst und Ihr möglichst problemlos los würfeln könnt.

Das letzte und wichtigste Hilfsmittel mit dem Du ausgerüstet sein solltest, ist die Ruhe und Geduld des Spielleiters. Deine Mitspieler werden Dich, sofern sie rollenspielunerfahren sind und ihren ersten Charakter kreieren mit Fragen überhäufen. Nimm Dir Zeit, gib ihnen bereitwillig Auskunft und hilf ihnen bei der Entwicklung ihrer Spielfigur. Dieses Vorgehen ist der erste Schritt um ein gutes Verhältnis zwischen Spielleiter und Spielern aufzubauen.

Grundwerte der Attribute

Um die endgültigen Attributswerte einer Spielfigur zu bestimmen, müssen ihr zunächst die Grundwerte, die von ihrer Gattung abhängen, zugeordnet werden. Zu diesem Zweck solltest Du Dir schon einmal die Tabellen anschauen und Dich mit ihrer Handhabung vertraut machen. Hier sind alle Charakterattribute und Gattungen aufgeführt, wobei jeder Eigenschaft eines Wesens ein Wert zwischen fünf und acht zugeschrieben wird. Diese Attributgrundwerte legen schon vor dem eigentlichen Auswürfeln ein Basismuster für Stärken und Schwächen eines entstehenden Charakters fest.

Grundwerttabellen

Attribut	Weißelben	Nebelben	Drünelben
Glück	6+1W6	6+1W6	Die Attributwerte der Drünelben richten sich nach denen der Elben-gattung, der sie vor ihrem Verbrechen angehörten und nach der sich auch immer noch ihr Aussehen richtet.
Intelligenz	8+1W6	8+1W6	
Geschick	6+1W6	8+1W6	
Mut	5+1W6	6+1W6	
Stärke	6+1W6	5+1W6	
Konstitution	5+1W6	5+1W6	
Geschwindigkeit	7+1W6	7+1W6	
Charisma	8+1W6	6+1W6	
Verlässlichkeit	6+1W6	6+1W6	

Attribut	Nordvolk	Südvolk	Mitmaar-Mensch
Glück	6+1W6	6+1W6	6+1W6
Intelligenz	5+1W6	6+1W6	6+1W6
Geschick	6+1W6	8+1W6	8+1W6
Mut	7+1W6	7+1W6	8+1W6
Stärke	8+1W6	6+1W6	6+1W6
Konstitution	8+1W6	5+1W6	6+1W6
Geschwindigkeit	6+1W6	8+1W6	7+1W6
Charisma	5+1W6	6+1W6	5+1W6
Verlässlichkeit	6+1W6	5+1W6	5+1W6

Attribut	Hobbits Kender	Gnome	Zwerge	Halbelben
Glück	7+1W6	6+1W6	5+1W6	6+1W6
Intelligenz	6+1W6	7+1W6	5+1W6	8+1W6
Geschick	8+1W6	8+1W6	6+1W6	6+1W6
Mut	5+1W6	6+1W6	8+1W6	6+1W6
Stärke	5+1W6	5+1W6	7+1W6	7+1W6
Konstitution	6+1W6	5+1W6	8+1W6	8+1W6
Geschwindigkeit	8+1W6	8+1W6	6+1W6	5+1W6
Charisma	6+1W6	6+1W6	6+1W6	5+1W6
Verlässlichkeit	6+1W6	6+1W6	6+1W6	6+1W6

Beispiel: Ein Mitspieler hat sich, weil er anstrebt ein berühmter Paladin zu werden, für die Gattung eines Menschen entschieden. In Tabelle 2 findest Du folgende Grundwerte:

Mitmaar-Menschen:

GL = 6, IQ = 6, GE = 8, MU = 8, ST = 6, KN = 6, GES = 7, CH = 5, VE = 5

Diese Grundwerte, die auf den ersten Blick ein wenig undurchsichtig wirken, lassen sich grob in drei Kategorien einteilen. Ein Charakterattribut eines Wesens, mit einem Grundwert von fünf ist nur schwach ausgeprägt. Werte von sechs beschreiben den Durchschnitt, wogegen eine sieben oder acht auf eine bereits stark entwickelte Eigenschaft einer Figur hinweist. Das System, nach dem den einzelnen Gattungen ihre Basiswerte zugeordnet werden, ist immer gleich. Jede Spielfigur hat zwei Grundwerte auf Acht, einen auf Sieben und zwei auf Fünf. Alle anderen Attribute nehmen den Wert Sechs an.

Die Grundwerte sind also sozusagen die genetische Voraussetzung für die nachfolgende Bestimmung der endgültigen Attribute einer entstehenden Spielfigur. In ihnen werden die besonderen Merkmale einer jeden Gattung berücksichtigt und haben somit gewissen Einfluss auf den Eigenschaftswert.

Ist jeder Mitspieler über die Grundwerte der Gattung seiner Spielfigur informiert und hat sie sich irgendwo notiert, dann kommen wir zu nächsten Schritt.

Das Auswürfeln

Zu diesem Zweck würfelt jeder Spieler neunmal mit einem W6 und notiert sich die einzelnen Ergebnisse. Ist dies geschehen, so darf er die neun erwürfelten Zahlen auf die Grundwerte, die durch die Gattung seiner Spielfigur vorgegeben sind, verteilen. Dabei kann er besondere Schwerpunkte setzen, indem er darauf achtet, bestimmten Eigenschaften hohe Zahlen zuzuordnen und sie so hervorzuheben.

Beispiel: Unser Mensch hat sich entschieden seine endgültigen Attributwerte durch geplante Verteilung von Würfelresultaten zu bestimmen. Er würfelt wie folgt:

1, 4, 3, 3, 5, 6, 6, 2, 3, 1, 3

Bei der Verteilung dieser Werte muss er nun daran denken, dass ein Paladin, dessen Beruf sein Charakter anstrebt, einen Mindestintelligenz- und Charismawert von elf benötigt. Der Spieler betrachtet also seine Grundwerte und verteilt, unter Berücksichtigung seiner Ziele die Würfelresultate:

	Grundwert des Menschen	Zugeordneter Wurf	Gesamt
Glück	6	1	7
Intelligenz	6	6	12
Geschicklichkeit	8	6	14
Mut	8	3	11
Stärke	6	4	10
Konstitution	6	3	9
Geschwindigkeit	7	3	10
Charisma	5	5	10
Verlässlichkeit	5	2	7

Wie man der Tabelle entnehmen kann, sind die Schwerpunkte des Charakters auf die Eigenschaften gelegt, die für den Beruf eines Paladins besonders wichtig sind. Die eher Unwichtigen wurden mit den übrigen, niedrigen Werten belegt.

Das System der geplanten Verteilung ist, wie Du vielleicht schon bemerkt hast eher Berufs- als Gattungsorientiert und berücksichtigt in einem gewissen Rahmen die Vorstellungen der Spielteilnehmer. Es ist zwar nicht so realistisch und zufällig, vielleicht aber interessant und bietet die Chance schlechte Würfelresultate effektiver zu nutzen. Durch die freie Wahl, welche Attribute hoch und welche niedrig sein sollen haben die Spieler mehr Möglichkeiten, eine Figur nach ihren Wünschen zu kreieren. So können wahrhaft interessante Gestalten entstehen, die während ihrer Abenteuerreisen eine eigene Persönlichkeit entwickeln und so für großen Spielspaß sorgen.

Wie aber bereits auch schon gesagt besteht, von der anderen Seite betrachtet, die Gefahr, dass in Bezug auf bestimmte Werte zugute Charaktere entstehen. In solchen Fällen liegt es dann an Dir, als Spielleiter, Maßnahmen zu ergreifen, um diese Figuren in ihre Schranken zu verweisen und sie sorgsam zu kontrollieren.

Das Auswürfeln

Sind die Attribute richtig ausgewürfelt?

Nach der ersten Spielsitzung solltest Du kurz alle Pässe der Abenteurer durchsehen, um zu kontrollieren, ob die Attributwerte richtig bestimmt sind. Die folgende Liste von möglichen Fehlern hilft Dir schnell und genau zu überprüfen, ob sich ein Spieler beim Auswürfeln vertan oder geschummelt hat. Findest Du einen Fehler heraus, so weise das betreffende Mitglied Eures Kreises auf ihn hin und verbessert ihn gemeinsam. Dieses konsequente Verhalten zeigt allen Spielern, dass Du als Spielleiter zu jeder Zeit die Kontrolle über ihre Figuren hast und über mögliche Abweichungen vom Regelwerk wachst.

Die nachfolgend aufgelisteten Gesichtspunkte helfen Dir, falsch erwürfelte Charakterattribute zu entdecken und zu korrigieren. Fehler liegen vor, wenn...

- Attribute mit Werten unter sechs auftauchen
- Attribute mit Werten über vierzehn auftauchen
- Mehr als zwei Werte kleiner als sieben sind
- Mehr als sechs Werte kleiner als acht sind
- Mehr als zwei Werte größer als dreizehn sind
- Mehr als drei Werte größer als zwölf sind

Falls Du im Charakterbogen eines Spielers einen Fehler entdeckt hast, solltet ihr ihn gemeinsam beheben. Je nach Anzahl der falschen Attribute ist es sinnvoll, dass Ihr Euch zuerst einigt, ob ihr alle oder nur die fehlerhaften Werte nochmals bestimmen wollt.

Sobald das geklärt ist, könnt Ihr, nach einem der oben beschriebenen Verfahren, erneut auswürfeln. Hierbei solltest Du jedoch besonders darauf achten, dass kein neuer Würfel- oder Additionsfehler entsteht und einem Schummelversuch keine Chance geben.

Auswahl der Charakterklasse

Jede Spielfigur, die auf Oldor auf Reisen und Abenteuersuche ist, übt während ihrer Wandering einen Beruf aus, durch den sie sich Ausrüstung, Unterkunft und Nahrung finanziert. Insgesamt gibt es zehn (elf) Klassen. Die verschiedenen Berufe, für die sich eine Abenteurergestalt entscheiden kann sind äußerst vielseitig: Da gibt es die Beschäftigungen, in denen Schwert und Schild mehr wert sind, als die tägliche Nahrung, aber auch solche in denen ständige Wachsamkeit von Nöten ist, um morgens nicht mit einem Dolch im Rücken oder durchschnitener Kehle zu erwachen.

Die Berufswahl hängt zum größten Teil von der Gattung einer Spielfigur ab. Jedes Wesen kann nur die Berufe ausüben, für die es durch seine Natur die richtigen körperlichen und psychischen Voraussetzungen mit sich bringt. Einige Beispiele sollen das verdeutlichen:

- Die Philosophie eines Elben, seine Achtung vor dem Leben anderer Wesen und sein Versprechen den Wegen der guten Götter zu folgen, verbietet ihm, den Beruf des Kriegers oder Schattenläufer auszuüben.
- Ein Nordländer wäre durch seinen Hang zum Aberglauben und durch seine Furcht vor den Kräften der Magie nicht in der Lage dazu ein Magier zu werden.
- Ein Hobbit, klein, schwächling und ein wenig furchtsam wäre ein schlechter Krieger oder Paladin, aber ein hervorragender Schattenläufer, der sich durch geschickte Finger, eine ordentliche Portion Dreistigkeit und die nötige Gewitztheit auszeichnet.

Auch die Attributwerte schränken in gewisser Weise die Klassenwahl ein.

Eine Spielfigur muss für manche Berufe über bestimmte Eigenschaftswerte verfügen, um überhaupt in die Zunft aufgenommen zu werden. Auf diese Weise kann nicht jede Gestalt willkürlich jeden Beruf ergreifen, sondern die Auswahl ihres Golderwerbs wird von zufällig wirkenden Faktoren mit beeinflusst.

Nachfolgende Informationen, die Dir nun jeden Beruf vorstellen, geben Dir Aufschluss über seine Vor- und Nachteile, die Leute, die ihn ergreifen können und seine Eigenarten oder Besonderheiten.

Der Krieger



Krieger sind beinahe überall im Land, aber bestimmt an jedem Ort, der nach Schlacht, Blut oder fetter Beute riecht anzutreffen. Sie lieben die Tavernen ebenso wie die offene Wildnis und die rauen Berge und fühlen sich auf allen Schlachtfeldern heimisch. Krieger sind allesamt wilde Gesellen, die nichts fürchten außer eines natürlichen Todes zu sterben. Es heißt, dass sie für eine ordentliche Belohnung sogar zu den Gebeinen der Welt hinabsteigen, und die düsteren Götter zum Zweikampf herausfordern würden.

Der Beruf des Kriegers kann von Zwergen, Nordländern, Mitmaar-Menschen, Halb- und Drünelben ausgeübt werden. Dabei entwickeln die Kämpfer durchaus verschiedene Charakterzüge. Einige finden Gefallen an der Gewalt und wenden sie ohne großes Überlegen an, wenn es ihren Zielen dienlich ist. Andere kämpfen nur, wenn sie es für richtig halten und es mit ihrem Gewissen und ihrer Gottheit vereinbaren können.

Die Kampftechniken der Wesen die den Beruf des Kriegers wählen variieren ebenfalls. Da gibt es die, die wild um sich schlagen und sich somit in wahre Raserei stürzen, bis auch der letzte Gegner erschlagen ist. Zum anderen gibt es die, die elegante Kampftechniken entwickelt haben und schon eher wie ein Paladin wirken, obwohl sie dessen Ideale nicht ganz nachvollziehen können.

Um ihre beste Waffe, ihren Körper zu schützen, bevorzugen die Krieger demnach auch nur Rüstung aus besten Materialien. Auf diese Weise kann ein voll gerüsteter und erfahrener Krieger schon durch sein bloßes Aussehen und Auftreten seinen Gegnern gewaltigen Respekt einflößen.

Ein Krieger ist ein wahrer Meister der Waffenkunst und er kann beinahe jedes Kriegswerkzeug führen und effektiv einsetzen. Ein Krieger wird sich niemals verstecken, oder vor einem Kampf davonlaufen. Sein Kodex ist zwar nicht so streng wie der des Paladins, aber er könnte es nicht ertragen als Feigling verschrien zu sein. Von daher sollte ein Abenteurerteam, das sich in große Gefahren begibt, nicht auf einen Krieger, den Meister des offenen, fairen Kampfes, verzichten. Er wird auch dann kämpfen, wenn alle Zeichen gegen ihn stehen und vielleicht geschieht ja sogar hin und wieder ein Wunder.

Da sich Krieger weder als gut noch als böse bezeichnen, haben sie im weitesten Sinne Religionsfreiheit. Die meisten von ihnen ziehen es jedoch vor, Néan' drul, den Vater der Götter und Herr der Neutralität als den Bestimmenden ihres Schicksals zu wählen. So kommen sie nicht in Gewissenskonflikte, wenn sie einen zweifelhaft erscheinenden Auftrag annehmen und mit allen Konsequenzen durchführen.

Der Lichtritter



Kaum eine Gestalt auf Oldôr ist so von Legenden umrankt, so edel, so eindrucksvoll und so selten, wie der Lichtritter oder auch Paladine genannt. Wo es Not und Unterdrückung oder irgendeine andere Art von Unrecht gibt, sind diese edlen Krieger, die ihr Leben in den Dienst der guten Gottheiten gestellt haben, anzutreffen. Sie bereisen die Lande, stets auf der Suche nach neuen Herausforderungen und Taten, von denen die Barden noch lange Zeit berichten werden. Niemand muss sie rufen, sie erscheinen einfach, wo Not herrscht und sind meist schon wieder verschwunden, noch bevor ein Dank für ihre Hilfe ausgesprochen ist. Vielleicht ist es dieser Eigenart der Lichtritter zu verdanken, dass sie von der Legende umrankt sind Boten der Götter zu sein.

Die Zwerge oder Halbelben, die voller Idealismus in die Welt ziehen halten jedoch wenig von diesem Mythos. Sie legten nur aufgrund ihrer Begabung und dem Wissen, von den guten Göttern berufen zu sein, den Schwur der Paladine ab, niemals Böses zu tun und das Unrecht zu bekämpfen. Durchdrungen von der Kraft ihrer Gottheit wandern die Lichtritter durch die Lande um diesen Schwur einzuhalten.

Aber nicht alle diese Gestalten sind so bescheiden wie es ihr heiliger Kodex, den sie in uralten Zeiten von den Göttern des Lichts empfangen haben, eigentlich verlangt. Manche der Ritter des Lichts neigen zu Arroganz und Überheblichkeit und nennen sich selbst Boten oder Vertreter der Götter auf der Welt. Sie sind zwar meist hervorragende Krieger und ihre Feinde erzittern vor ihrem Namen, aber sie haben durch den Ruhm, der ihnen vorausseilt, einen Teil der Ideale ihres Ordens vergessen. Auf der anderen Seite gibt es die Paladine, für die der Kodex das höchste Gut ist. Sie sind voller Idealismus, bescheiden und dienen demütig ihrer Gottheit. Sie leben in Armut und tragen nur das bei sich, was sie selbst zum Überleben benötigen. Diese Paladine, sind an vielen Orten des Landes anzutreffen und helfen überall, wo Not herrscht. Für sie macht es keinen Unterschied, ob sie nur einen Verletzten zu einem Tempel geleiten oder ob sie in einer Schlacht mitkämpfen, von der das Schicksal der Welt abhängt. Sie sind hervorragende Kämpfer, verstehen sich auf unglaublich viele Waffen und bevorzugen eine gute Rüstung, die ihnen auf ihren gefährlichen Reisen zumindest ein wenig Schutz gewährt. Auch ein Lichtritter wird, wie ein Krieger, nicht vor einer Schlacht davonlaufen und jeder, der diesen Beruf ergreift, ist sich darüber im Klaren. Laut seinem Kodex ist es seine Pflicht Bedrängten beizustehen, auch wenn er dafür mit seinem Leben bezahlt. Er wird niemals, ganz gleich, wie sich sein Kampfgeschick wendet, zu einer List oder zur Heimtücke greifen, sondern stets erhobenen Hauptes für seine Sache kämpfen, bereit für die Werte des Guten in den Tod zu gehen.

Der Nekromant



Die Nekromanten oder auch Totenbeschwörer sind wahre Meister im Bereich der dunklen Künste. Im Laufe der Zeit haben sie sich von den Magiern abgewandt und Ihre ganz eigene Art der Magie erschaffen. Sie verstehen sich sowohl in Bereichen der Beschwörungen sowie Schatten- und Seelenenergien.

In Schlachten oder Kriegen stehen sie möglichst hinter dem Geschehen. Die Anwesenheit der Nekromanten ist meist unbemerkt, da sie es vorziehen aus dem Hinterhalt Ihre Fäden zu spinnen. Sie schicken Ihre treuen Diener, allmöglichen Abschaum aus der Totenwelt (Skelette, Ghule, Zombies,...), um nicht selbst im Schlachtgetümmel zu stehen.

Nekromanten leben vorwiegend zurückgezogen und alleine in alten Verließen oder Ruinen, wo sie sich ganz ungestört Ihren Studien und Forschungen der Totenbeschwörung widmen können. Ungebetene Gäste oder Wandersleute sollten einen großen Bogen um diese Gebiete machen, da die beschworenen Kreaturen und Dämonen der Nekromanten immer darauf aus sind sämtliches Leben auszulöschen.

Die Nekromanten werden von vielen Völkern gehasst, verachtet und gefürchtet, da niemand möchte, dass ein Zauberer nach seinem Tod seinen Geist versklavt oder seine sterblichen Überreste als Zombie oder Skelett ihrer ewigen Ruhe beraubt! Außerdem verlängern sie ihre eigene, verfluchte Existenz, in dem sie andere ihrer Lebenskraft berauben.

Sie können unglaublich mächtig werden, da sich ihren Armeen aus wandelnden Leichnamen kaum ein sterbliches Heer in den Weg zu stellen vermag. Zudem haben sie niemals Mangel an Dienern, da sie einfach ihre gefallenen Feinde zu neuem, untoten Leben erwecken.

Die Gesinnung der Nekromanten hat keine großartige Alternative zu bieten. Wie soll es auch anders sein, sie haben sich der Finsternis verschrieben. Shâedar, Ihre Herrin, unterstützt sie jedoch immer bei Ihren Vorhaben und dunklen Machenschaften, sie hat immer eine helfende Hand über Ihren Schützlingen.

Der Magier



Die Magier von Oldôr sind allesamt sehr mächtige, intelligente und begabte Meister Ihrer Kunst. Die Zauberkunst der Magier entwickelte sich über die Zeitalter zu ganz eigenen Wegen, die elementare und arkane Zirkel genannt werden. Zusätzlich haben sie ab einen Int-Wert von 15 die Möglichkeit vollkommen individuelle Sprüche zu schreiben und zu lernen. Dieses Talent ist allerdings nicht gänzlich ungefährlich und es ist schon einigen von Ihnen zur Last geworden. Sollten diese Sprüche fehlerhaft oder falsch ausgelegt werden, kann mancherlei seltsamer Zauber daraus entspringen.

Die Magier, die von den meistens Bewohnern Oldôrs auch Magus genannt werden, ziehen sehr gerne umher streifen durch die Wälder und Steppen um alle möglichen Wunder und Erkenntnisse, die das Naturreich hervorbringen kann, zu studieren und analysieren.

Trotz all der Wanderschaften sind die Magus im Allgemeinen alle Eigenbrötler, die nur dann Kontakt zu anderen suchen, wenn es unvermeidlich ist. Meist sichern sie die von ihnen beanspruchten Waldgebiete und Turme durch diverse magische Sperren vor Eindringlingen ab. Sie widmen sich ganz den Studien der verschiedenen magischen Künste, die sie durch Begabung oder Erforschung erlernt haben. Der allgemeine Leitsatz Ihrer Zunft lautet: "Nihil esse sinit" und bedeutet: "Nichts ist unausführbar"

So wie die Nekromanten, stehen auch die Magus immer recht weit außerhalb des Schlachtgetümmels. Jedoch ziehen sie es vor jeweiligen Streit durch Gespräche anstatt Gewalt zu regeln und nur Kampfhandlungen zu beginnen, wenn wirklich kein anderer Ausweg ersichtlich ist. Sollte es jedoch soweit kommen sind die Magier äußerst stark in Ihrem Vorhaben, Ihre elementaren Kräfte sind keineswegs zu verachten, dort wo sie einschlagen hinterlassen sie ein Bild der Verwüstung und des Chaos. Durch Ihr magisches Talent Zaubersprüche in Steine bzw. Artefakte zu binden haben die Magier auch bei längeren Kämpfen keine Probleme mit Ihren Spruchpunkten, die sie pro gewirkten Zauber verbrauchen.

Die Gesinnung der Magier ist breit gefächert. Die Elben richten Ihre Aufmerksamkeit meist zu Arwênia Ihre allumfassende Mutter, die Gnome und Menschen sind in der Regel neutral eingestellt. Doch auch bei den Magus gibt es "Schwarze Roben", die sich jedoch der Zunft abgewandt haben und Ihre eigenen Wege gehen.

Der Priester



Die Priester von Oldôr sind in erster Linie bewundernswerte Heiler, sie sind eine beste Unterstützung die sich eine Abenteuergruppe vorstellen kann. Die Priester beziehen Ihre Energien direkt von den Göttern selbst, sie haben sich Ihnen vollkommen verschrieben und würden nie gegen die Richtlinien Ihrer Götter verstoßen. Dafür haben sie, als Geschenk von Ihren Göttern, die Gabe der magischen Heilung erhalten. Jedoch mit Heilung alleine können sie nicht durchs Leben kommen, auf Grund dessen lernten sie, über die Zeitalter, diese heilige Energie auch entgegengesetzt zu verwenden. Dabei gingen sie zwei Wege. Erst lernten sie die heilige Energie, die sie zum heilen einsetzten, als Schadenszauber zu wirken, später negativierten sie diese zusätzlich um einen stärkeren Effekt zu erzeugen. Demzufolge sind die Priester nicht nur eine Bereicherung der Gruppe das sie im Stande sind Ihren Gefährten heilend bei Seite zu stehen, sondern auch tatkräftig im Kampf zu unterstützen.

Priester sind gewohntermaßen im ganzen Land anzutreffen, meistens jedoch sind Sie in Ihren Tempeln um Ihren Göttern zu huldigen und neuen Anhängern Ihre Religion zu offenbaren.

Priester ziehen auf Abenteuer aus, um ihren Glauben zu verkünden, Andersdenkende von der Macht ihrer Gottheit zu überzeugen und Feinde ihres Glaubens zu bekämpfen. Sie Streben nach Macht und Einfluss, sowohl innerhalb der Hierarchie ihrer Priesterschaft als auch über die Masse der Gläubigen. Priester helfen insbesondere denjenigen Gruppen, in denen ihr Glaube festen Halt gefunden hat.

Priester können sich, solange es Ihre Gattung zulässt, für jede der Gottheiten entscheiden. Das setzt allerdings eine breitgefächerte Spielweise voraus. Die Priester der Gottheiten des Lichts sind im Allgemeinen ein treues Gruppenmitglied und helfen überall dort wo Ihre Hilfe von Nöten ist, ganz gleich ob es für Ihr eigenes Wohl gut oder sogar schlecht ist. Die Priester der Neutralität hingegen helfen zwar auch gerne, aber hin und wieder möchten sie auch gerne Ihre eigenen Bedürfnisse stillen. Die Priester der Gottheiten der Finsternis sind nur auf Ihre eigenen Gelüste bzw. die Ihrer Gottheiten fixiert. Es ist natürlich klar, dass sie Ihre Gefährten im Kampf unterstützen und auch gegebenenfalls heilend bei Seite stehen, jedoch ist dieses eher nur als Sinn und Zweck nicht selbst verletzt oder getötet zu werden. Falls es für sie zum Vorteil ist, würden sie auch Ihre Gefährten verraten oder verkaufen.

Eine sehr gute und nützliche Eigenschaft eines jeden Priesters ist das Talent der Religionserkennung, denn man weiß ja nie auf was für verruchte Gestalten man während eines Abenteuers stößt.

Der Schattenläufer



Die Charakterklasse des Schattenläufers ist sehr umfangreich. Sie besteht, wenn man so will aus 2 Nebenklassen, das Diebesvolk und die Assassinengilde. Im Grunde genommen kann man sich aussuchen wie man den Schattenläufer am liebsten spielen mag. Manche legen viel Wert darauf sich möglichst unentdeckt von den Kämpfen fernzuhalten sich dabei jedoch an allen möglichen Krimskrams anderer Leute zu bereichern, andere wiederum lieben es die Gegner zu überraschen und hinterhältig und ungesehen den Garaus zu machen.

Wer jedoch sagt ich möchte beide Seiten gerne kombinieren, der kann dieses auch gerne anstreben. Wie diese Klasse gespielt wird liegt ganz an den Spielern selbst, lediglich am Anfang bei der Attributsvergabe sollte ein wenig darauf geachtet werden.

Schattenläufer haben eine sehr besondere Gabe. Sie können mit den Schatten verschmelzen, so dass sie unsichtbar erscheinen und werden deshalb nur sehr selten von Gegnern wahrgenommen. Einige Ihrer Spezialangriffe können sie nur aus dem Schatten heraus benutzen, andererseits treten sie sofort aus dem Schatten hervor sobald eine Handlung ausgeführt wird. Während eines Kampfes kann der Schattenläufer nicht wieder zurück in den Schatten verschwinden aber im späteren Spielverlauf, nachdem er ein wenig Erfahrung gesammelt hat, bekommt er einen Kombi-Angriff der Ihm genau dieses ab und an gewährt.

Als Gruppenmitglied ist der Schattenläufer ein gern gesehener Gefährte, da er in vielen Situationen sehr hilfreich sein kann. Zum Beispiel beim Schlösser knacken, bei dem er, durch seinen Bonus, ein sehr geschicktes Händchen aufweisen kann oder auch in Kämpfen wo er seine Gegner, durch gezielte Treffer, teilweise für kurze Zeit in den Zustand der Handlungsunfähigkeit versetzt.

Die Glaubensrichtungen sind allerdings nicht sehr flexibel wählbar. Dem Schattenläufer bleibt nur die Entscheidung ob er Neutral durchs Leben zieht und sich ab und an auch mal für eine gute Sache entscheidet oder ob er eine der finsternen Gottheiten verehrt und sich voll und ganz diesem Lebensstil verschreibt. Dieses bedeutet somit auch das die Weiß- und Nebelelfen nicht dieser Zunft beitreten können. Genau wie die Zwerge und die Menschen des Nordvolkes, was bei denen aber weniger eine Glaubensfrage als eine Gewisse geschickliche Kunst in Sachen unbemerktes Schleichen und Verstecken ist.

Der Schamane



Die Klasse des Schamanen ist einer der geheimnisumwobensten auf dem ganzen Kontinent Oldörs. Ein jeder hat von dem großen Wissen und der Weisheit dieser Leute gehört, und die Legende, dass sie mit den Geistern vergangener und gegenwärtiger Zeiten sprechen, ist weit verbreitet. Dennoch begegnet man nur sehr selten einem Mitglied dieser Zunft. Schamanen ziehen das einsame Leben in der Wildnis, weit abgetrennt von jeglicher Zivilisation vor und suchen nur sehr selten größere Siedlungen auf. Hier sind sie jedoch in den meisten Fällen gern gesehen. Sie kümmern sich um Kranke, Lehren aus dem Kodex der Schamanen, der das Gleichgewicht aller Dinge fordert und greifen schlichtend in Streitereien ein.

Sie ziehen, auf der Suche nach Erleuchtung und Wissen durch die Lande und verkünden dabei denen, die danach trachten, ihre Weisheiten und Regeln. Es heißt, dass der Kodex der Schamanen in alten Zeiten von Nêan'drul, dem Vater der Götter und Herrn der Neutralität, in seiner Manifestation persönlich diese Leute offenbart hat. Die Schamanen leben streng nach diesem heiligen Kodex, der besagt, dass Gut und Böse, hell und dunkel niemals gänzlich voneinander zu trennen sind. Beides existiert gleichberechtigt nebeneinander. In dem, was gut erscheint, schimmert auch ein Funke des Bösen und im Bösen liegt auch immer etwas Gutes. Ein jeder Schamane kennt und ehrt diese heilige Regel, richtet sein Handeln nach dieser Philosophie und ist stets bemüht, das Gleichgewicht der Welt zu bewahren.

Die Mitglieder der Schamanenzunft lieben den Frieden und machen nur äußerst selten Gebrauch von ihren Waffen. Sie leben im Einklang mit allen Kräften, die sie umgeben, nehmen von der Natur, nur das was sie brauchen und achten das Leben eines jeden Wesens. Schamanen leben in einer größeren Welt. Sie sind bereit Wege zu beschreiten, die anderen Gestalten verschlossen bleiben und finden meist Weisheit und Erleuchtung.

Ihre Berufsfertigkeiten sind ebenso geheimnisumwoben und geachtet wie sie selbst. Es wird gemunkelt, dass sie in der Lage sind mit den Geistern der Elemente (ELF-Wasser) zu kommunizieren und Ihnen zu befehlen. Unzählige Legenden über die unheimlichen Fähigkeiten dieser Leute werden erzählt und ein jeder hat großen Respekt vor einem erfahrenen Schamanen und seinem Wissen. Es ist allgemein bekannt, dass sie mit den Kreaturen anderer Ebenen sprechen können, in der Lage sind einem Wesen einen Fluch oder eine Verhexung aufzuerlegen und sich auf die hohe Kunst magische Zeichen zu legen verstehen. So treten ihnen die meisten Leute mit großem Respekt entgegen und sind stets bemüht, nicht den Zorn eines Schamanen auf sich zu ziehen.

Der Ruf dieser Leute seltsame Dinge zu bewirken ist im ganzen Lande weit verbreitet und es gibt hartnäckige Gerüchte über geheime Zusammenkünfte von Schamanen, bei denen ruchlose Rituale vollzogen werden. Es scheint jedoch, als seien diese Schauergeschichten von finsternen Beschwörungen und Verfluchungen durch den Aberglauben der Bevölkerung und die Aura des Geheimnisvollen, die einen jeden Schamanen umgibt, entstanden. Die meisten Verhexungen die die Mitglieder dieser Zunft aussprechen sind positiver Natur. Sie nutzen ihre Heilungsfähigkeiten und ihr Wissen von den Kräften der Pflanzen, um den Wesen der Welt zu dienen und nicht, um ihnen Schaden zuzufügen.

Ein Abenteurerteam, das einen Schamanen in seine Reihen aufnimmt, muss mit vielen wundersamen Dingen rechnen. Sie werden zu Ebenen vordringen, die den Sterblichen fremd sind. Sie werden lernen anders zu denken und anders zu handeln. Ihre Welt wird niemals wieder so sein, wie sie war...

Der Spielmann



Spielmänner sind, im Gegensatz zu Schattenläufern oder Kriegerern, deren Anwesenheit meist Ärger verheißt, überall gern gesehen. Ihre Lieder erklingen in den Tavernen, wo sich das gewöhnliche Volk aufhält ebenso, wie an den Höfen der großen Fürstenhäuser des Landes. Für einen Humpen Bier und ein Stück Brot kehren sie überall ein, ziehen ihre Zuhörer in den Bann der Musik und verzaubern sie mit ihren Liedern von Helden und großen Taten. Ist die Darbietung beendet und sie haben einige Silbermünzen verdient und den letzten Humpen geleert, brechen sie wieder auf und ziehen weiter, bis sie erneut einkehren und ihre Lieder vortragen können.

Sie ziehen durch die Lande und sind immer auf der Suche nach einem Ort, wo sie ihre Lieder zum Besten geben können und wo ihnen Unterkunft, Speise und Trank gewährt wird. Dabei ist es ihnen völlig gleich, ob sie zu einem Festmahl eines reichen Adligen oder in einem heruntergekommenen Wirtshaus singen. Für sie zählen allein die Geschichten, die durch ihre Lieder und die Musik erzählt werden, und sie erfreuen sich an den strahlenden Augen ihres Publikums das aufmerksam den Legenden aus alter Zeit lauscht.

Neben diesen Spielmännern, die ein Leben als wandernde Künstler führen, von einer Siedlung zur nächsten ziehen und ständig um die Gunst ihrer Zuhörer besorgt sind, gibt es auch die Verwegenen, die die Gefahren des Abenteuerlebens nicht scheuen.

Sie schließen sich gern Gesellschaften mutiger Leute an, die oft weit herumkommen und viel erleben. Auf der Wanderschaft erfreuen die Barden ihre Gefährten mit ihrer Musik und am Ende einer gefährvollen Fahrt schreiben sie Hymnen und Balladen, in denen sie die Taten und Erlebnisse der Helden besingen.

Da Spielmänner, die auch Barden genannt werden, nur mäßige Kämpfer sind und es nicht verstehen ein Schwert oder eine Axt so überragend zu führen wie ein Krieger oder Lichtritter, sind sie während einer Reise auf den Schutz ihrer Gefährten angewiesen. Sie tragen nur sehr leichte Leder- oder Metallrüstung und die Waffen, die die meisten dieser Zunft bei sich haben, passen nicht ins Bild des wandernden Sängers.

Auf den ersten Blick wirken diese Leute, die recht wenig mit den mutigen Kriegerern und Lichtrittern oder trickreichen Schattenläufern gemeinsam haben, verletzlich und schwach und nicht für das harte Abenteuerleben geschaffen. Sie verfügen jedoch über eine Macht, die sie zu starken Verbündeten werden lässt und die sie ebenso sicher handhaben wie ein Meister des Schwertkampfes seine wirbelnde Klinge.

Ihre Waffe ist ihr Instrument, dem ihre geschickten Finger wunderbare Töne entlocken, und ihr Schild ist die Musik, die geheimnisvolle Kräfte entfesseln kann.

Während der seltsamen Stimmung der Sonnenwenden oder der Tagundnachtgleichen, wenn jeder Baum und jeder Busch von dem Prickeln, das die Macht der Magie verheißt, erfüllt ist, sind Barden besonders empfänglich für den Zauber der Musik. Obwohl sie jederzeit ein Lied, das magische Kraft entfaltet, schreiben können, besitzen sie an diesen Tagen besondere Fähigkeiten es zu tun. Manchmal benutzen sie berauschende Kräuter, die ihnen Visionen von Melodien bescheren, oder sie ziehen sich an jene Orte zurück, wo die heiligen Bäume Haselnuss, Weide und Erle vereint sind und die Magie besonders stark wirkt. Ihr Schaffen wird dann von den Kräften des Kosmos, die allgegenwärtig sind und auch in ihr Lied einfließen, durchwirkt. Singt ein Spielmann später solch eine magische Weise, so fällt er in einen tranceartigen Zustand und der Zauber, den er hineingewoben hat, entfaltet sich und ergreift die,

die dafür empfänglich sind. Auf diese Weise kann er, mit seinen Melodien und Gesängen erstaunliche Dinge bewirken und die Kraft der Götter herabrufen.

Barden sind stets auf der Suche nach althergebrachtem magischem und auch nichtmagischem Liedgut, das besondere Zauber bewirkt oder Geschichten aus vergangenen Zeiten erzählt. Sie erlernen die überlieferten Texte und die dazugehörige Musik und brennen darauf ihren Gefährten eine der alten Weisen, die sie irgendwo entdeckt haben, vorzutragen.

Wenn ihnen neue Heldentaten zu Ohren kommen oder sie selbst in ein Abenteuer verwickelt werden, so schreiben sie Lieder, die davon berichten und bald sind die Tavernen und Wirtschaftshäuser des Landes erfüllt von ihren wohlklingenden Stimmen.

Solange die Gattung eines Spielmanns nicht vorschreibt, welcher Gottheit und somit Gesinnung er zu folgen hat, darf er den Bestimmenden seines Schicksals frei wählen und verehren.



Der Waldläufer



Die endlose Wildnis, die großen Wälder und die rauen Gebirge des Kontinents Oldôrs sind die Heimat der Waldläufer. Sie verlassen diese Orte nur äußerst selten, denn sie finden dort alles, was sie für ihr einfaches Leben benötigen und sind ein Teil des Kreislaufes des ständigen Vergehens und Wiedererblühens.

Sie genießen ihre Freiheit in diesem grenzenlosen Land und begeben sich nur sehr selten in Siedlungen oder in das Innere eines Hauses, wo sie sich beengt und eingeschlossen fühlen.

Ihre Liebe gilt der Natur und keiner dieser Zunft, deren Herrin die Göttin Arwënia ist, die alle Pfadfinder verehren, würde eine Blume umknicken oder ein Tier ohne Grund töten. Der Kodex der Waldläufer, der für sie das größte Heiligtum ist, und den alle diese Leute bedingungslos anerkennen, ist streng und besagt folgendes: „Sei eins mit Mutter Natur und nimm Dir von ihr nur was Du zum Leben benötigst. Achte und ehre die Pflanzen und die Tiere, denn sie wurden von der Göttin Arwënia gemacht und sind ihr wunderbares Geschenk. Wache über die Feinde des Waldes und achte darauf, dass sie sich nicht an seinen Bewohnern vergehen.“

Weiß- Nebel- und Halbelben, Südvolk, Nordvolk und Hobbits können in die Zunft der Waldläufer eintreten. Die meisten von ihnen ziehen durch die Lande, wachen über die Natur und jagen jene die in den heiligen Wäldern hausen und dort Chaos und Verwüstung anrichten. Andere schließen sich Abenteurerteams an und helfen ihren Gefährten sich im unwegsamen Gelände zurechtzufinden.

Sie kennen Wege, die über Generationen hinweg nur von Waldläufer zu Waldläufer überliefert wurden, und führen ihre Kameraden durch jedes Dickicht. In den Jahren in denen diese Leute durch die Wälder streiften wurden sie zu wahren Meistern des Überlebens in der Wildnis. Sie kennen jede Pflanze und jedes Tier und haben einen untrüglichen Instinkt für Gefahren jeder Art entwickelt. Ihnen bleibt keine Spur verborgen und sie können mit großer Sicherheit sagen, wer sie hinterlassen hat.

Waldläufer verabscheuen das unnötige Schlachten und Blutvergießen, da sie das Leben eines jeden Wesens respektieren. Obwohl sie ihre Waffen, meistens einen Bogen und ein Schwert, sehr geschickt benutzen, kämpfen sie selten. Wenn sie jedoch bedroht werden oder jemanden entdecken, der sich an der Natur, als deren Kinder sie sich selbst sehen, vergreift, machen sie Gebrauch von ihren surrenden Pfeilen.

Um sich vor physischen Angriffen zu schützen bevorzugen sie eine leichte Lederrüstung, die ihre Bewegungsfreiheit nicht einschränkt und keine Geräusche verursacht. Darüber tragen sie meist einen grünen oder braunen Wams und einen weiten Mantel in derselben Farbe, der sie mit ihrer Umgebung verschmelzen lässt. Getarnt durch die Kleidung und verbündet mit dem Wissen über die Wälder vermag der Waldläufer sich lautlos durch das Unterholz zu bewegen oder Bäume zu erklimmen und sich im Blattdickicht zu verbergen. So wurde schon so mancher, der Hand an einen Baum oder Strauch legen wollte vom plötzlichen Erscheinen eines Hüters des Waldes überrascht, der ihm unbemerkt folgte.

Der Druiden



Die Druiden von Oldôr sind wahre Künstler der alchemistischen Prozesse. Sie besitzen ein sehr hohes Wissen über die Kräuterkunde und sind in der Lage aus jeglichen zusammengewürfelten Kräutern, heilende und beruhigende oder giftige und schädliche, Tränke oder sonstige chemikalische Substanzen zu brauen. Selbst magische Verwandlungen oder sonstige übernatürliche Zauberarten sind den Alchemisten nichts Neues.

Die meisten Ihrer Zunft leben alleine und zurückgezogen in den großen Wäldern von Oldôr, sie lieben die Natur und alles was Sie umgibt, einschließlich sämtlicher Lebewesen und Ihrer Umwelt. Sie nehmen sich lediglich das was sie zum Überleben benötigen und haben immer ein Auge auf Ihre Umgebung und den Fortbestand der Arten.

Selten aber nicht ausgeschlossen kommt es vor das auch Druiden auf Wanderschaft gehen. Wenn Sie sich einer Abenteurergruppe anschließen haben alle nur Vorteile davon, da der Alchemist der Gruppe durch seine Begabungen sehr gut zur Unterstützung dienen kann. Heil- und Verstärkungstränke sind nur ein kleiner Teil ihrer Kenntnisse, denn selbst für den Kampf sind Sie sehr gut gewappnet.

Der Zunft der Druiden können sich alle Elbengattungen, Nord- und Südvolk sowie Gnome anschließen.

Sie tragen Stoff oder Lederrüstungen die meistens farblich zur Natur Ihres Waldes gewählt ist.

Druiden haben bei der Glaubensfrage auch nur ein eingeschränktes Mitentscheidungsrecht. Die Elben oder Elfen dieses Berufes werden sich Arwênia anschließen, die restlichen Gattungen haben die Entscheidung zwischen den Guten Gottheiten und Nêan' drul den Herrn der Neutralität.

Bislang hat man noch niemand einen Druiden den Pfad der Finsternis folgen sehen, jedoch kann dieses nicht ausgeschlossen werden. Gerüchtweise soll es Dämonische Heerscharen der drünarschen Unterwelt geben, die über druidische Verbündete verfügen.

Die Druiden haben einen festen Kodex der für sie das größte Heiligtum ist und dem sie alle bedingungslos folgen und anerkennen lautet: „Sei eins mit Mutter Natur und nimm Dir von ihr nur was Du zum Leben benötigst. Achte und ehre die Pflanzen und die Tiere, denn sie wurden von den Göttern gemacht und sind ihr wunderbares Geschenk. Wache über die Feinde des Waldes und achte darauf, dass sie sich nicht an seinen Bewohnern vergehen.“

Das Hexenbiest



Die Hexenbiester oder auch Bluthexen sind die Sklavinnen ihrer selbst. Sie beziehen ihre dunkle Magie aus dem Blut ihrer oder anderen Lebewesen. Mit den von ihnen genannten Blutritalen überziehen sie Ihre Gegner mit finsterster Magie, die kein Licht auf der Welt geneigt ist zu neutralisieren. Jedoch benötigen diese Zauber viel Zeit der Vorbereitung und können nicht einfach so ausgesprochen werden. Vielmehr ist es eine Art Tribut welches die Bluthexen abgeben müssen um diese üble Macht zu entfesseln.

Die Hexenbiester waren nicht gern gesehen, vielmehr fürchtete man sich vor Ihnen. Sie wurden gejagt und bei lebendigen Leibe verbrannt, um, wie manche behaupten, ihre teuflischen Seelen in die Niederhölle zu befördern. Im Laufe der Zeit zogen sie sich zurück und schmiedeten Pläne um die übrige Welt mit Blut und Verderben zu überziehen.

In Schlachten oder Kriegen vermögen Sie nicht viel zu bezwecken, da Ihre Blutmagie Großteils über langwierige Rituale vollzogen wird. Mit genügend Vorbereitungen und dem entsprechenden Tribut, vermögen Sie allerdings auch die Vernichtung ganzer Herrscharen zu bewältigen.

Die Bluthexen leben, wie bereits erwähnt, vorwiegend zurückgezogen und alleine in alten vermoderten Wäldern, wo sie sich ganz ungestört Ihrer Selbst und der Forschungen neuer Rituale widmen können. Ungebetene Gäste oder Wanderleute sollten einen großen Bogen um diese Waldstücke machen, da die Hexenbiester stets auf der Suche nach Lebewesen sind, da deren Blut oder Körper als Tribut mächtiger finsterner Rituale dienen.

Jemand der von einer Bluthexe gefangen wird weiß bereits im Vorfeld das er üble Qualen und Schmerzen erleiden wird. Sein Körper wird nach und nach, im wahrsten Sinne des Wortes, ausgenommen und geleert, bis auch das letzte Körperteil seinen Zweck in der Verwendung irgendeines düsteren Rituals verbraucht wurde.

Sie können unglaublich mächtig werden, da sie das Wissen besitzen, dass Blut Ihrer Feinde als Jungbrunnen zu verwenden.

Die Gesinnung der Hexenbiester hat keine großartige Alternative zu bieten. Wie soll es auch anders sein, sie haben sich der Finsternis verschrieben. Tar´madân und seine Tochter Shâedar unterstützen sie jedoch immer bei Ihren Vorhaben und dunklen Machenschaften, sie haben immer eine helfende Hand über Ihren Kindern.

Anmerkung zur Klasse für den Meister:

Hexenbiester können so ziemlich alle Zauber die du dir vorstellen kannst. Diese werden allerdings so gut wie immer mit einem Ritual ausgeführt. Spieler der Klasse können dem Meister sagen, was sie für einen Zauber beabsichtigen zu wirken. Der Meister entscheidet dann was der Spieler für seinen Zauber für Materialien benötigt. (Kräuter, Innereien von Tieren und Humanoiden, spezielle Erze ...) Lass dir einfach, je nach schwere und Wirkung des Zaubers, Zutaten dafür einfallen die der Spieler zu besorgen hat. Der Zauber erfolgt daraufhin über ein Rituals-Check.

Ein Hexenbiest besitzt immer ein Ritualdolch! --> AW 1 | VW 1 | sch = 6 | st = 2 | sp = 6

Der Schattenkrieger / Das Schattenlyrium

Der Schattenkrieger ist eine Spezial-Klasse die nur in Verbindung der Gattung Schattenlyrium und unter bestimmten Bedingungen gespielt werden kann.

Folgende Bedingungen müssen eingehalten werden.

Nur Spielbar bei bereits einem existierenden Charakter der Stufe 12 und einem 1W20 Wurf gegen 2. (Einmal pro Spielabend zu versuchen) Attributausrechnungen gleich wie bei Nordländern.

Siehe auch: Gattungstalente, Klassenspezifische Grund- sowie Kampftalente!



Charakterklasse und Gattung

Die Klassenwahl hängt zum größten Teil von der Gattung einer Spielfigur ab. Jedes Wesen kann nur die Klassen ausüben, für die es durch seine Natur die richtigen körperlichen und psychischen Voraussetzungen mit sich bringt.

Kla. /Gatt.	Zwerg	Weißelb	Nebelelb	Drünelb	Halb-Elb	Nordvolk	Mitmaar	Südvolk	Hobbit	Kender	Gnom
Krieger	X			X	X	X	X				
Lichtritter	X				X		X				
Schamane	X		X	X	X			X			
Waldläufer		X	X	X	X		X	X	X	X	
Druide		X	X	X	X	X		X			X
Schattenl.				X	X		X	X	X	X	X
Spielmann		X	X		X		X		X	X	
Priester		X	X	X	X	X	X				
Magier		X	X	X	X						X
Nekromant				X			X				X
Kla. /Gatt.	Zwerg	Weißelb	Nebelelb	Drünelb	Halb-Elb	Nordvolk	Mitmaar	Südvolk	Hobbit	Kender	Gnom

Nachtrag zum Hexenbiest:

Das Hexenbiest ist spielbar mit den Gattung: Drünelb, Halb-Elb, Mitmaar-Mensch, Südvolk und Gnom.

Werte für die Charakterklassen

Wenn Ihr an dieser Stelle angelangt seid und Du alle Berufe, die ein SC-Charakter ergreifen kann, vorgestellt hast, steht Deinen Mitspielern erneut eine wichtige Entscheidung bevor. Sie müssen, unter Berücksichtigung ihrer Gattung und aller Einschränkungen, die in den vorhergehenden Abschnitten ausführlich beschrieben wurden, einen Beruf für ihre Abenteurergestalt auswählen. Mit dieser Entscheidung macht eine entstehende Spielfigur einen weiteren großen Schritt zu Vollendung ihres Charakters. Die Wahl des Berufs erlaubt dem Spieler, das Charakterprofil seiner Figur weiter auszubauen und ihr so mehr Persönlichkeit zu verleihen. Durch den Eintritt in eine Zunft erlangt ein Wesen neue Werte und Ideale, die sein zukünftiges Denken und Handeln bestimmen. Es folgt von nun an einem Kodex, der festlegt, was von einer Zunft als ehrenhaft, Gut und Böse, richtig oder falsch bezeichnet wird.

Vermutlich hast Du bei der Lektüre der vorangegangenen Abschnitte bemerkt, dass es in den verschiedenen Berufen sehr unterschiedliche Vorstellungen von Ehre, Moral und der Einhaltung des Kodex gibt. Bevor sich nun ein Spieler für eine bestimmte Zunft entscheidet, sollte er sorgfältig prüfen, ob sich seine Figur – so wie er sie zu spielen plant – mit diesen Vorstellungen identifizieren kann. Wählt er schließlich einen Beruf aus, so wird die Philosophie, das Denken und das Handeln seiner Figur, das bis zu diesem Punkt nur durch die Gattung beeinflusst wurde, gewaltig erweitert. Sie erlangt die Weltanschauung und Ideale ihrer Zunft und gewinnt dabei an Persönlichkeit.

Unter diesem Gesichtspunkt ist die Auswahl des Berufs keineswegs einfach und es ist empfehlenswert, dass sich Deine Mitspieler wieder einmal viel Zeit nehmen und sorgfältig abwägen welche Zunft für ihre Spielfigur am besten geeignet ist. Denn erst wenn sie wirklich im Klaren sind, wie sie ihren Charakter spielen wollen, sollten sie eine endgültige Entscheidung treffen.

Charakterklasse	Attribute	Religion
Krieger	St = 9 Kn = 9	frei
Lichtritter	Int = 11 (14) Ch = 11	Arwênia, Vergâs
Schattenläufer	Ge = 9 Ges = 9	frei
Spielmann	Mus = 9 Ch = 8	frei
Waldläufer	Ge = 8 (Int = 14)	Arwênia
Priester	Ch = 8 Ver = 9 Int = 14	Arwênia, Vergâs
Schamane	Ch = 10 Int = 10	Nean' drûl
Magier	Int = 14	frei
Druide	Int = 12, Kn = 11	frei
Nekromant	Int = 14	Tar' madan, Shâedar

Tipps zu den Charakterklassen

Achte darauf, dass nicht alle Spieler denselben Beruf ergreifen. Das Geheimnis des Erfolgs eines Abenteurerteams liegt in der Vielfalt. Es ist wichtig, dass sich die Spieler untereinander ergänzen und dass jeder mit seinen Fähigkeiten zum Gelingen einer Aufgabe beiträgt.

Falls sich ein Spieler nicht sicher ist, welchen Beruf er ergreifen soll, dann hilf ihm. Schaut Euch gemeinsam die Attribute an und überlegt, welcher Beruf am besten zu seinem Charakter passt.

In der „Chronik der Welt“ findest Du ein weiteres Kapitel über die Zünfte. Darin erfährst Du etwas über den genauen Wortlaut des Kodex, über die Gilden und alles, was man noch über einen Beruf wissen sollte. Es ist nicht unbedingt notwendig, es an dieser Stelle schon gelesen zu haben, falls doch – umso besser.

Falls ihr Euch das Essen und den Kaffee bzw. den Tee, den ihr vermutlich bereitgestellt habt, schon einverleibt habt: Sorgt für Nachschub, es geht noch weiter!

Die Glaubensrichtungen

Zu Beginn allen Seins erschufen die Götter die Welt. Sie hauchten ihr Leben ein und ließen sie in wundersamer Vielfalt erblühen. Sie machten die großen Wälder und die gewaltigen Gebirge, die Blumen und die Vögel und ein jeder von ihnen legte einen Teil seines Wesens und seiner Weisheit in die Dinge, die er schuf. Ihre Hand spendet das Leben und sie wachen allgegenwärtig über ihre Schöpflinge. Im Guten wie im Bösen, überall liegt ein klein wenig ihrer Anwesenheit und ihrer Macht.

Die Humanoiden auf Oldôr wissen, dass es die Götter gibt und lassen sich von Ihnen in voller Ehrfurcht leiten. Während der letzten Zeitalter entwickelten sich zahlreiche Kulte und Sekten, die sehr unterschiedlichen Philosophien folgen und ihrer jeweiligen Gottheit auf ganz unterschiedlicher Weise dienen.

Einige Wesen glauben an die Mächte des Lichts und geloben, treu nach den Lehren und Idealen einer guten Gottheit zu leben, andere verehren die Kräfte der Finsternis und wählen daher einen der düsteren Gottheiten. Manche glauben an das Gleichgewicht beider Seiten und entscheiden sich für den Weg der Neutralität.

Jede dieser Glaubensrichtungen weiß von den anderen Göttern und Ihrer Existenz, daher sieht sich keine als die Einzige und die Wahre an. Sie leben friedlich nebeneinander, und eine jede preist auf ihre Weise die unendliche Macht und die Größe der Götter. Entscheidet sich ein Charakter für eine bestimmte Glaubensrichtung, so vertraut er sich ihr bedenkenlos an. Es befolgt ihre Gebote, richtet sein Handeln nach ihnen und tritt seinem Schicksal, durch weise Hand geleitet, furchtlos entgegen.

Auswahl der Glaubensrichtungen

Entscheidet sich ein Wesen für eine bestimmte Gottheit, so vertraut es sich ihr bedenkenlos an. Es befolgt ihre Gebote, richtet sein Handeln nach ihnen und tritt seinem Schicksal, durch weise Hand geleitet, furchtlos entgegen.

Die Religionswahl beschränkt sich jedoch nicht nur darauf, das Leben einer Gestalt in die Hände einer bestimmten Gottheit zu legen. Sie beeinflusst auch die Gesinnung einer Figur. Ein Charakter entscheidet, indem er einen bestimmten Gott wählt, ob er den Wegen des Guten, des Neutralen oder des Bösen folgt. Gesinnung und Religion bilden also eine Einheit und sind nicht voneinander zu trennen.

Verehrt ein Wesen einem Gott des Lichts, so muss es sein Handeln nach den Lehren und den Werten des Guten richten. Bekennt es sich jedoch zu einer Gottheit der Finsternis, so folgt es mit seiner Gesinnung ihren heimlichen und dunklen Wegen der Bosheit.

Übersicht der Götter und Gottheiten Oldôrs

Arwênia

Herrin der Wälder und Mutter der Natur

Sie ist die Hüterin der Wälder und Beschützerin aller, die darin leben. Sie schuf die Blütenpracht der Sommerwiesen, die klaren Quellen, die den Durst auf köstliche Weise löschen und alles, was das Herz eines Wanderers, der durch die endlosen Wälder zieht, erfreut. Sie hält ihre segnende Hand über all die Wesen, die die großen Forste bevölkern und deren Lieder ihren heiligen Namen preisen.

Arwênia ist die Große Mutter, die Spenderin der Fruchtbarkeit und Wächterin über das ständige Vergehen und Wiedererwachen der Natur. Sie ist allgegenwärtig und ihr Geist durchdringt jeden, noch so heimlichen und verborgenen Ort. Sie gebietet über die guten Geister des Waldes und ist stets bemüht, die Harmonie und den Frieden ihrer Schöpfung zu bewahren.

Ihre Anhänger, sehen ihre Kraft und Größe in diesem Frieden, der die Wälder und ihre Bewohner erfüllt, repräsentiert. Sie sehen in einer jeden Pflanze und einem jedem Tier die unendliche Macht und die Anwesenheit ihrer großen Göttin. Die Herrin der Wälder ist allgegenwärtig und ein jeder, der sich ihr anvertraut, muss nicht um sein Schicksal fürchten, denn er wird von wahrhaft weiser Hand geleitet.

Vergâs

Herr der Gebirge und Vater des Lebens

Vergâs ist der Herr der Gebirge und der Vater allen Lebens, der Beschützer aller, die seine Liebe zu diesen wilden Orten Oldôrs teilen. Er erschuf die Berge und den Wind, der sie liebevoll umspielt, er machte die kostbaren Erze und die Edelsteine, die das Herz aller Wesen erfreuen. Über jedem Gebirge, jeder Ebene schwebt sein Geist und er wacht voller Eifersucht darüber, dass sie nicht von unwürdiger Hand entweiht werden. Aber nicht alles was Vergâs im Laufe der Zeitalter erschuf, wurde so makellos und schön, wie seine Werke der ersten Tage. Um das Böse und das Unheil, das Tar'madân im ersten Zeitalter beschwor, zu bekämpfen beschloss er, selbst List und Verrat anzuwenden und so die Welt vor ewiger Dunkelheit zu bewahren.

So wurde er zum Spender des Feuers und zum Herrn der Schmiedekunst. Er gab den Wesen der Welt in dunkler Stunde das Wissen über die Macht der Metalle und er lehrte ihnen, als Oldôr im Chaos des Tar'madân zu versinken drohte, die Kriegskunst und gebot ihnen, für ihre Freiheit zu kämpfen.

Nach dieser Philosophie leben die Anhänger des Vergâs bis in den heutigen Tag. Sie haben dem Bösen auf immer abgeschworen und ihr Leben in die Dienste des Guten gestellt. Um dieses jedoch zu erreichen, beschreiten sie so manchen Weg, auf dem die Kräfte des Lichtes niemals gesehen wurden.

Nêan'drul

Wächter der Neutralität und Vater der Götter

Es gibt sehr viele Wesen auf Oldôr, die es ablehnen ausschließlich den Pfaden des Guten oder des Bösen zu folgen und sich mit allen Konsequenzen in die Dienste der jeweiligen Gottheit zu stellen. Sie glauben vielmehr daran, dass ein Gleichgewicht zwischen den Mächten des Lichts und der ewigen Dunkelheit besteht und dass beide niemals ganz voneinander getrennt werden können. Diese Charaktere verehren Nêan'drul, den Herrn der Neutralität und Vater der Götter, und lassen sich von seiner weisen Hand durch ihr Leben leiten.

Die Anhänger des Nêan'druls folgen keiner jener Lehren, die eine strenge Trennung zwischen Gut und Böse fordern. Sie glauben, dass beides nebeneinander existiert und dass in dem, was gut erscheint, oft ein Funke der Bosheit liegen kann und sich im Bösen meist ein winziger Splitter der Mächte des Lichts verbirgt. Mit diesem Wissen leben sie in den Tag und vertrauen darauf, dass ihnen ihre Gottheit, der Herr der Neutralität, in den Stunden der Entscheidung beisteht und Ihnen den Weg weist, den sie beschreiten müssen...

Nêan'drul, der Vater aller, liebt seine Kinder unbedeutend davon ob sie Chaos oder Ordnung erzeugen, ob sie das Licht oder die Finsternis schaffen oder ob sie Leben oder Verderben über Ihre Schöpfungen ein herbringen. Denn die Waage der Neutralität muss immer ausgewogen sein damit jeweilige Existenz zum Dasein vermag.

Tar'madân

Herr des Wahnsinns und Vater des Chaos

Tar'madân, der wahnsinnige Gott, wie ihn die nennen, die es nicht wagen, seinen Namen laut auszusprechen, ist der Vater des Chaos und des darin verborgen liegenden Bösen. Er verlieh allem, was die Götter des Lichts so wunderbar erschaffen hatten, ein negatives Spiegelbild, in das er seinen üblen Geist legte. Das was erblühte starb durch seine Hände und das was von Licht umgeben war, wurde dunkel, als sein Blick es traf. Er ist der Herr des Schattenreichs, das jenseits der begreifbaren Welt liegt. Er gebietet über die Kreaturen der Nacht und breitet seine Hand schützend über die aus, deren Herz von Dunkelheit, Zorn und Hass erfüllt ist, und die sich von den Wegen des Lichts abgewandt haben.

Vom ersten Zeitalter bis an den heutigen Tag führt Tar'madân seinen Kampf gegen die Gottheiten des Lichts. Er schreckt vor keiner Intrige und keiner List, keiner Mordtat und keinem Verrat zurück, um die Welt in einen Ort der Finsternis und des Bösen zu verwandeln und sein Reich des ewigen Chaos zu gründen...

Shâedar

Herrin der Finsternis und Tochter des Tar'madân

Shâedar ist die Tochter des Tar'madân, dem Vater des Chaos, und erfüllt von seinem Geist des Wahnsinns. Kalt und bleich, wie das Angesicht des Todesboten, steht Ihr Sternbild am Himmel das einmal im Monat verschwindet, nur um in neuer Pracht aus den ewigen Schatten zurückzukehren. So wurde Shâedar zum Sinnbild für das stets wieder-kehrende Böse. Selbst, wenn die Mächte der Finsternis besiegt und verbannt scheinen, wird ihre Saat doch niemals vernichtet. Im Verborgenen – in den dunkelsten Winkeln der Welt – ruht sie, bis sie in Vergessenheit geraten ist. Dann, eines Tages jedoch, wenn ihre Zeit gekommen ist, geht sie auf und ihre Frucht, die Brut des Bösen, kehrt, wie der Mond in jedem neuen Monat, aus den ewigen Schatten zurück.

Wie Shâedar selbst, so ist auch ihre Anhängerschaft von zahlreichen Geheimnissen umgeben. Niemand weiß etwas Genaueres über ihre Zusammenkünfte und über die Rituale, die sie bei diesen Treffen vollziehen. Überall im Lande stößt man auf widerliche Gerüchte, die von Blutopfern, rituellen Morden und Anrufungen jenseitiger Wesen berichten. Nur wenige Uneingeweihte haben jemals einem Ritual der Tempelgemeinschaft von Shâedar beigewohnt und sind mit dem Leben davongekommen. Es ist also nicht verwunderlich, dass zahlreiche Schauer geschichten umgehen, in denen von der unglaublichen Bosheit dieser religiösen Vereinigung berichtet wird.

Die meisten Wesen des Landes fürchten die Macht der Anhängerschaft und nur wenige folgen der Herrin der Finsternis in ihr Reich der Schatten. Die jedoch, die das Wagnis eingehen, sich ihren Kräften hinzugeben, schreiten durch ein Portal in eine größere Welt. Es ist eine Welt, in der die Grenzen der Realität zu verschwimmen scheinen, eine faszinierende Welt der Dunkelheit, der verborgenen Wünsche und Phantasien...

Eigenschaften zur Charaktererstellung

Wenn Ihr an dieser Stelle angelangt seid, habt Ihr den größten Teil des Charakterbogens ausgefüllt. Das entstehende Wesen hat ein Geschlecht und vielleicht sogar schon einen Namen. Es gehört einer bestimmten Gattung an und verfügt über ein psychisches und physisches Profil. Es hat eine Charakterklasse ergriffen, der seinen Fähigkeiten und seinem Wesen entspricht; sich für eine Gesinnung entschieden und folgt von nun an den Pfaden einer Gottheit.

Mit Hilfe all dieser Informationen über seine Spielfigur sollte nun jeder Mitspieler in der Lage sein, eine erste Vorstellung von ihr zu entwickeln. Um das Bild jedoch zu vollenden und ein ausgereiftes Wesen in der Phantasie entstehen zu lassen, müssen noch einige weitere Eigenschaften, die den entstehenden Abenteurer genauer charakterisieren, bestimmt werden.

Wenn Du Dir den Abenteurer-Pass noch einmal anschaust, wirst Du feststellen, dass einige der Felder, die das persönliche Profil der Spielfiguren betreffen, noch nicht ausgefüllt sind. Diesen Merkmalen der entstehenden Gestalten wollen wir uns an dieser Stelle widmen.

Das Alter

Wie Du bereits weißt, haben die Wesen auf dem Kontinent Oldor, eine unterschiedliche Wahrnehmung der Zeit. So ist das Leben eines Menschen für die uralten Geschlechter der Elben nicht mehr als ein Augenblick – ein kurzes Aufflammen – im niemals endenden Fluss der Jahrhunderte. Selbst die mächtigen Zwergenreiche des Südens und der Eiseninsel, die seit vielen tausend Jahren bestehen und das beträchtliche Alter der Zwerge, ist nur ein kleiner Funke im Vergleich zum endlosen Leben eines Elben...

Die nachfolgende Tabelle auf dieser Seite dient dazu, das Alter einer Spielfigur zu bestimmen. Die Grundidee ist ähnlich wie die der Attributermittlung. Jede Gattung hat einen speziellen Grundwert für ihr Alter, zu dem ein zufälliger Wurf mit einem **W6**, **W10** oder **W20** hinzuaddiert wird. Sowohl beim vorgegebenen Grundwert, als auch beim Würfel, der zur Bestimmung der zufälligen Zahl dient, ist berücksichtigt, wie die einzelnen Gattungen die Zeit wahrnehmen.

Gattung	Grundwert	Addierter Wurf
Weißelben	120 Jahre	1W20
Nebelelben	120 Jahre	1W20
Drûnelben	120 Jahre	1W20
Nordvolk	18 Jahre	1W6
Südvolk	18 Jahre	1W6
Mitmaar-Menschen	18 Jahre	1W6
Hobbits Kender	33 Jahre	1W6
Gnome	60 Jahre	1W10
Zwerge	100 Jahre	1W10
Halbelben	100 Jahre	1W10

Der Geburtstag

Mit Hilfe der nachfolgenden Informationen kann jeder Mitspieler den Geburtstag seiner Spielfigur bestimmen. Zu diesem Zweck benötigt ihr einen **W6**, einen **W10** und einen **W12**.

Bestimmung des Tages:

Um den Tag des Geburtsdatums einer Abenteurergestalt zu bestimmen, muss ein Spieler zunächst 1W10 werfen. Er teilt Dir das Ergebnis seines Wurfs mit und Du suchst die Spalte mit dem entsprechenden Wert in der nachfolgenden Tabelle. Ein zweiter Wurf des Spielers mit 1W6 ermöglicht Dir nun das genaue Datum des Tages zu ermitteln, an dem ein entstehendes Wesen das Licht von Oldor erblickt hat.

1.Wurf Mit 1W10	1/2	3/4	5/6	7/8	9/0
2. Wurf mit 1W6	1 = 1	1 = 7	1 = 13	1 = 19	1 = 25
	2 = 2	2 = 8	2 = 14	2 = 20	2 = 26
	3 = 3	3 = 9	3 = 15	3 = 21	3 = 27
	4 = 4	4 = 10	4 = 16	4 = 22	4 = 28
	5 = 5	5 = 11	5 = 17	5 = 23	5 = 29
	6 = 6	6 = 12	6 = 18	6 = 24	6 = 30

Beispiel: Ein Spieler wirft mit dem W10 eine 5 und mit dem W6 eine 4. In der Tabelle kannst Du nun ablesen (W10-Wurf 5/6, W6-Wurf = 16.), dass er am 16. Tag eines noch nicht bestimmten Monats geboren wurde.

Bestimmung des Monats:

Auch auf Oldor beträgt die Dauer eines Jahres zwölfmal den ewigen Kreislauf des Mondes. Um nun den Geburtsmonat einer Abenteurergestalt zu bestimmen, muss ein jeder Spieler mit 1W12 werfen. Das Ergebnis dieses Wurfs gibt an, in welchem der Mondzyklen eines Jahres eine Spielfigur geboren wurde.

Beispiel: Der Spieler aus dem vorigen Beispiel wirft mit dem W12 ein 3. Seine Spielfigur wurde demnach am sechzehnten Tage des dritten Mondzyklus geboren.

Bestimmung des Jahres:

Die Bestimmung des Jahres, in dem eine Figur geboren wurde, hängt davon ab, welches Jahr oder Weltalter der Zeitrechnung Du, als der Spielleiter, für die Abenteuer Deiner Helden wählst. Entscheidest Du Dich beispielsweise dafür, Deine Kampagne im Jahre 293 des Dritten Weltalters beginnen zu lassen, so müssen die Spieler das Alter ihrer Figuren von dieser Jahreszahl subtrahieren, um ihr Geburtsjahr herauszufinden.

Beispiel: Das Wesen des Spielers aus den vorigen Beispielen ist ein Elb, der 134 Jahre alt ist. Um nun das Jahr seiner Geburt zu erfahren rechnet der Spieler

$$293 - 134 = 159$$

Der Elb wurde demnach am 16.Tage des dritten Mondzyklus im Jahre 159 des dritten Zeitalters geboren.

Die Körpergröße

Um die Größe einer Spielfigur zu bestimmen, benötigt ihr wiederum **1W20**, **1W10** und **1W6**. Wie Du es schon von der Ermittlung des Alters kennst, hat auch hier jede Gattung einen bestimmten, diesmal vom Geschlecht abhängigen Grundwert für ihre Körpergröße. Um nun zu erfahren, wie groß ein Wesen tatsächlich ist, wirft jeder Spieler den Würfel, der in der folgenden Tabelle für die Gattung seiner Spielfigur angegeben ist und addiert es zu seinem jeweiligen Basiswert.

Gattung	Grundwert Weibliche Figur	Wurf	Grundwert Männliche Figur	Wurf
Weißelben	165 cm	+ 1W10 cm	170 cm	+ 1W10 cm
Nebelelben	160 cm	+ 1W10 cm	165 cm	+ 1W10 cm
Drünelben	Siehe Weiß- bzw. Nebelelben			
Nordvolk	175 cm	+ 1W20 cm	180 cm	+ 1W20 cm
Südvolk	165 cm	+ 1W10 cm	170 cm	+ 1W10 cm
Mitmaar-Menschen	170 cm	+ 1W10 cm	175 cm	+ 1W10 cm
Hobbits Kender	90 cm	+ 1W6 cm	95 cm	+ 1W6 cm
Gnome	90 cm	+ 1W6 cm	95 cm	+ 1W6 cm
Zwerge	115 cm	+ 1W10 cm	120 cm	+ 1W10 cm
Halbelben	165 cm	+ 1W10 cm	170 cm	+ 1W10 cm

Beispiel: Der Spieler einer Hobbitfrau würfelt mit dem **W6** eine **3**. Ihre Körpergröße beträgt demnach **93 cm**.

Der Körperbau

Der Körperbau einer Abenteurergestalt wird zunächst einmal vom Geschlecht des Wesens beeinflusst. Frauen sind oft zierlich, anmutig und bewegen sich sehr geschmeidig, während Männer eher breit gebaut und von kräftigerer Gestalt sind.

Von besonderer Bedeutung bei der Bestimmung der Statur einer Spielfigur, ist jedoch auch ihr Stärke- und Konstitutionswert. Je besser diese beiden Attribute entwickelt sind, desto ausdauernder und kräftiger gebaut ist ein Abenteurer.

Um nun den Körperbau ihres Wesens zu bestimmen müssen die Spieler zunächst einmal den Stärke- und Konstitutionswert der Figur miteinander addieren. Sie teilen Dir ihre Ergebnisse mit und Du suchst, unter Berücksichtigung des Geschlechts die entsprechende Spalte in den nachfolgenden Tabellen. Nun wirft jeder der Spieler **1W100** und Du kannst anhand dieses Wurfes seinen Körperbau ermitteln.

Männliche Spielfigur:

ST + KN =	12 - 14	15 - 17	18 - 23	24 - 26	27 - 28
sehr schwach	00 - 50	00 - 25	00 - 05	---	---
schwach	51 - 75	26 - 75	06 - 25	00 - 05	---
durchschnitt	76 - 99	76 - 95	26 - 75	06 - 25	00 - 25
kräftig	---	96 - 99	76 - 95	26 - 75	26 - 50
sehr kräftig	---	---	96 - 99	76 - 99	51 - 99

Weibliche Spielfigur:

ST + KN =	12 - 14	15 - 17	18 - 23	24 - 26	27 - 28
sehr schwach	00 - 60	00 - 35	00 - 15	---	---
schwach	61 - 85	36 - 85	16 - 35	00 - 15	---
durchschnitt	86 - 99	86 - 97	36 - 85	16 - 35	00 - 35
kräftig	---	98 - 99	86 - 97	36 - 85	36 - 60
sehr kräftig	---	---	98 - 99	86 - 99	61 - 99

Beispiel: Ein Spieler errechnet durch Addition der Stärke und Konstitution seiner männlichen Spielfigur einen Ausgangswert von 22 und wirft mit 1W100 eine 78. In der Tabelle kannst Du nun ablesen, dass die Figur kräftig gebaut ist.

Hat ein Spieler die Statur seines Wesens einmal bestimmt, so bleibt sie, unabhängig von jeder späteren Attributveränderung, erhalten.

Das Gewicht

Das Gewicht einer Spielfigur wird, wie Du Dir bestimmt schon denken kannst, von ihrer Größe und ihrer Statur beeinflusst. Um nun den genauen Wert zu errechnen, wirf einen Blick in die nachfolgende Tabelle.

Körperbau der Spielfigur	Gewicht in kg/cm Körpergröße	
	männlich	weiblich
sehr schwach	0,3	0,27
schwach	0,35	0,32
durchschnitt	0,4	0,37
kräftig	0,45	0,42
sehr kräftig	0,5	0,47

Beispiel: Ein Weißelb ist durchschnittlich gebaut und 179 cm groß. Der Spieler multipliziert nun die in der obigen Tabelle unter „durchschnittlich“ angegebene Einheit (0,4 kg) mit der Körpergröße (179 cm) des Elben und erhält auf diese Weise ein Gesamtgewicht von 71,6 kg.

Das Aussehen

Die Attraktivität einer Abenteurergestalt hängt zu einem großen Teil von ihrer Gattung ab. Wie Du ja schon weißt, sind die meisten der Wesen, die dem Volk der Elben entstammen sehr viel hübscher anzuschauen, als die sterblichen Menschen oder die stets grimmig drein blickenden Zwerge. Gnome sind ausgesprochen unansehnlich, wogegen ein Hobbit eher niedlich wirkt.

Um nun das Aussehen seiner Abenteurergestalt zu bestimmen, wirft ein jeder Spieler nochmals 1W100 und teilt Dir sein Ergebnis mit. In den nachfolgenden Tabellen kannst Du dann, unter besonderer Berücksichtigung der Gattung, die Attraktivität des Wesens ermitteln.

Aussehen	Weißelb / (Drünelb)	- Nebelalb / (Drünelb)		
sehr unattraktiv	---	---		
unattraktiv	00 - 03	00 - 02		
unterer Durchschnitt	04 - 10	03 - 08		
Durchschnitt	11 - 30	09 - 25		
oberer Durchschnitt	31 - 60	26 - 55		
attraktiv	61 - 85	56 - 80		
sehr Attraktiv	86 - 99	81 - 99		
Aussehen	Nordvolk	Südvolk	Mitmaar	Hobbit
sehr unattraktiv	00 - 10	00 - 05	00 - 10	00 - 10
unattraktiv	11 - 25	06 - 20	11 - 25	11 - 20
unterer Durchschnitt	26 - 50	21 - 40	26 - 40	21 - 30
Durchschnitt	51 - 75	41 - 60	40 - 60	31 - 60
oberer Durchschnitt	76 - 85	61 - 80	61 - 75	61 - 75
attraktiv	86 - 95	81 - 90	76 - 95	76 - 90
sehr Attraktiv	96 - 99	91 - 99	96 - 99	91 - 99
Aussehen	Kender	Gnom	Zwerg	Halbelb
sehr unattraktiv	00 - 10	00 - 25	00 - 10	00 - 03
unattraktiv	11 - 20	26 - 60	11 - 25	04 - 07
unterer Durchschnitt	21 - 30	61 - 80	26 - 40	08 - 15
Durchschnitt	31 - 60	81 - 99	41 - 75	16 - 30
oberer Durchschnitt	61 - 75	---	76 - 90	31 - 60
attraktiv	76 - 90	---	91 - 99	61 - 85
sehr Attraktiv	91 - 99	---	---	86 - 99

Beispiel: Der Spieler eines Mitmaar-Menschen würfelt mit dem W100 eine 77. Er zieht die Tabelle zu Rate und stellt fest, dass seine Spielfigur attraktiv ist.

Seele, Körper und Geist

Die Talente Seele, Körper und Geist gehören zu den wichtigsten Eigenschaften einer Charakterfigur. Sie geben Auskunft darüber wie der Charakter in bestimmten Situationen handelt und ob er in der Lage ist wichtige Spielabläufe zu meistern. Seele, Körper und Geist sind ausschlaggebende Talente die alle Spieler besitzen, unabhängig von ihrer Gattung oder ihrer Charakterklasse.

Die Berechnung dieser Talente funktioniert wie folgt:

Talent	Berechnung
Seele	2 x Charisma
Körper	Geschicklichkeit + Stärke
Geist	2 x Intelligenz

Diese Werte gelten dann jeweils auch für die, zu der jeweiligen Kategorie zugehörigen, Untertalente!

Die Würfelchecks für diese Talente erfolgen mit einem W100 nach folgendem Schema:

Würfelwert	Ereignis
00 - 09	entscheidender Erfolg
10 - Talentwert	Erfolg
(Talentwert +1) - 89	Fehlschlag
90 - 99	entscheidender Fehlschlag

Bei entscheidenden Erfolgen funktioniert das Vorhaben des Charakters besonders gut, bei entscheidenden Fehlschlägen stellt sich der Charakter besonders tollpatschig und schlecht an. Für diese Situationen gibt es noch den sogenannten Zufallswurf. Wenn ein Charakter einen entscheidenden Fehlschlag hat, kann der Meister einen 5%-Wurf machen, ob der Charakter zufällig, obwohl er eigentlich keinen Plan von der Sache hat, alles richtig macht.

Beispiel: Ein Spieler möchte sich beim Schmieden versuchen. Er hat im Reiter „Körper □ Handwerk“ einen Wert von 34. Er würfelt (W100) eine 91. Das wäre nun ein entscheidender Fehlschlag und das Schmiedestück wäre nun so verunstaltet das man es nur noch wegwerfen kann. Allerdings würfelt der Meister nun einen Zufallswurf (W100) und bekommt eine 04. Er hat somit die 5% geschafft. Dadurch hat der Charakter zufällig, obwohl er gar nicht wusste was er tut, alles richtig gemacht und das Schmieden hat funktioniert.

Steigerung der Talente:

Jeder Spieler kann bei jedem Stufenaufstieg 5 frei wählbare einzelne Untertalente um 1W6 erhöhen.

Erfahrungspunkte und Erfahrungsstufe

Die Abenteurergestalten Deiner Mitspieler sind junge, unerfahrene Wesen, die staunend hinaus in eine Welt voller Zauber und wunderlicher Dinge gehen. Als neu erschaffene Charaktere haben sie noch null Erfahrungspunkte und befinden sich in der ersten Erfahrungsstufe.

Erfahrungsstufe	Erfahrungspunkte	Spruchstufe
1	0 - 99	1
2	100 - 299	1
3	300 - 599	2
4	600 - 999	2
5	1000 - 1499	3
6	1500 - 2099	3
7	2100 - 2799	4
8	2800 - 3599	4
9	3600 - 4499	5
10	4500 - 5499	5
11	5500 - 6599	5
12	ab 6600	6

Berechnung der Kampfwerte

Um die Werte des Kampfbogens zu bestimmen benötigt Ihr folgende Tabelle:

Wert	Berechnung
Angriffswert Basis (AW)	$Ge + Ges + St / 9$ (abgerundet)
Verteidigungswert Basis (VW)	$Ge + Ges + St / 3$ (abgerundet)
Bewegung	Gehen: $Ges / 2$ (abgerundet) Laufen : Gehen * 5
Reaktion (Initiative)	$Ge + Ges + 1*W6$
Trefferpunkte (TP)	$St + Ko + 2*W6$ Krieger und Lichtritter pro angefangene 10er + 1 Bonuspunkt
1/3 Trefferpunkte	1/3 der Trefferpunkte (abgerundet)
Konstitution	siehe erste Seite des Charakterbogens
Ausdauer	$ST + CN$ Krieger und Lichtritter: siehe TP

Die Berechnungen sind auch auf der Legende des Charakterbogens vorhanden!

Werte für Zauber- und Alchemiebogen

Manche Klassen besitzen noch einen Zusatzbogen.

Wert	Berechnung
Zauberbogen	
Magiewahrnehmung	(Int) Intelligenzwert (siehe Seite 1)
Runenlehre	$2xInt + 1W6$ pro Stufe (Check $1W100 < RL$)
Spruchpunkte	$2xInt + Ko + 1W6$ pro Stufe
Spruchstufe	siehe Erfahrungsstufe
Alchemiebogen	
Kräuterkunde	(Int) Intelligenzwert (siehe Seite 1)
Alchemistenlehre	$2*Int + 1W6$ pro Stufe (Check $1W100 < AL$)
Kräutereinheiten	Bei erfolgreicher Kräutersuche mit Kräuterkunde bekommt man $1W6/2$ KE
Mischstufe	siehe Spruchstufe

Der Zauberbogen ist für Magier, Nekromanten und Priester.

Der Alchemiebogen ist für Druiden.

Die Grundausrüstung

Zur Grundausrüstung eines jeden neuen Charakters gehören folgende Gegenstände:

Zunderbuchse, 5x Zunder, Feuerstein, Leinendecke, Tonkrug, Tonteller und Besteck

Die Ausrüstung die er zu Beginn seiner Laufbahn trägt, hängt von den Launen des Meisters ab. Im Regelfall sollte der Charakter eine Waffe, Brust- und Unterleibrüstteil entsprechend seiner Klasse besitzen.

Zusätzlich noch ein kleiner Beutel mit ein paar Silberstücken □ Anzahl: $2W6 + 3$

Die Gattungstalente

Jede Gattung bei Chronicles of Nean'drul besitzt 3 Talente, ausgenommen die Gattung der Halb-Elben. Sie besitzen je 2 Talente der Mutter und 2 Talente des Vaters.

Halb-Elben: (Mögliche Kombinationen)	
1	Elb - Mensch
2	Elb - Nordländer
3	Elb - Südländer
4	Elb - Ork Sonderregelung: 2 Talente von der Elbengattung und nur ein Talent vom Ork (Blutausch - Angriffswert plus 1 Solange der Charakter verwundet ist!)

Talent	Bezeichnung	Eigenschaft
Weiß-, Nebel- und Drünelben		
1	Ferngehör	Erhöhter Wert + 10
2	Leichtfüßigkeit	Der Elb kann über Schnee gehen ohne einzusinken und seinen Geschwindigkeitswert (in Metern) übers Wasser laufen.
3	Katzenaugen	Dunkelsicht + 10

Mitmaar-Menschen		
1	Hans im Glück	Einen Glückscheck pro Spielabend gratis
2	Belehrt belehrt!	Belehren + 10 Der zu Belehrende hat Widerstehen - 5
3	Egoismus	Verlässlichkeit - 1

Nordvolk		
1	Zwergenaufstand	Autorität + 5
2	Bärenstärke	Nicht-Kampf-Aktionen - Stärke + 1
3	Hitzewelle	(-15° C meine Güte ist das heute wieder warm!) Minus 3 Schaden bei Eiszaubern und + 1 Schaden bei Feuerzaubern

Südvolk		
1	Charmeur	Verführen + 5
2	Pfadfinder	Jagd + 10
3	Kältewelle	(20° C meine Güte ist das heute wieder kalt!) Minus 2 Schaden bei Feuerzaubern und + 2 Schaden bei Eiszaubern

Zwerge		
1	Süppel-süppel	Konstitution + 3 beim Saufen-check
2	Last man standing	Bei einem KO Wurf im Kampf +2 auf Konstitution
3	Elbenhasser	Nicht-Kampf-Aktionen gegen Elben + 5 (z.b. Handeln)

Kender		
1	Taschendiebstahl	Taschendiebstahl + 30
2	Abenteuerlust	Mut + 3
3	Kenderbeutel	Jeder Kender besitzt einen Kenderbeutel mit diversen Landkarten. In einen Kenderbeutel passt einfach ALLES rein und er wird NIE voll!!!

Talent	Bezeichnung	Eigenschaft
Gnome		
1	Ingenieurwesen	Schlösser knacken und Handwerk + 10
2	Romantiker	Dank seines Aussehens - Minus 2 Auf Charisma
3	Gassenlehre	Gassenlehre + 5

Spezial: Schattenlyrium		
<i>Nur in Verbindung mit einem Schattenkrieger. Attributsausrechnungen gleich mit Nordländern.</i>		
1	Infrarotsicht	Bei Dunkelheit schalten die Augen auf Infrarot um. Jegliche Wärmequelle in bis zu 500 M ist sichtbar.
2	Dämonenhaut	Die Haut absorbiert 6 Feuerschaden. <i>(In der Niederhölle herrschen 2W6 Feuerschaden pro Körperzone jede Kampfrunde)</i>
3	Dickflüssiges Blut	Keine Blutungsschäden oder Effekte. Wunden verkrusten nach einer Kampfrunde.

Klassenspezifische Grundtalente

Die klassenspezifischen Grundtalente können bei Chronicles of Neandrul durch erhaltene Erfahrungspunkte(EP) gekauft werden.

Dafür gibt es auf dem Charakterbogen zwei Felder. Erhaltene EP und verbrauchte EP. Die erhaltenen EP werden kontinuierlich immer weiter gezählt und bestimmen somit auch jeweils die Stufe des Charakters. Bei den verbrauchten EP wird die Anzahl vermerkt die der Charakter schon insgesamt durch Käufe von Grundtalenten ausgegeben hat. Somit lässt sich durch eine kurze Rechnung (erhaltene EP minus ausgegebene EP) genau ermitteln, wieviel EP ein Charakter zur Verfügung hat.

Die Talentkosten sind wie folgt angesetzt:

Talent	Erfahrungspunkte
1	100
2	200
3	400
4	800
5	1400

Krieger		
1	Reflexe	Solange der Krieger über mehr als die Hälfte seiner Trefferpunkte besitzt, hat er einen erhöhten Reaktionswert von +6 und erhöht die gesamten Rüstwerte um +5 pro Gegner der an ihn gebunden ist(max.25). Sobald der Krieger weniger als die Hälfte seiner Trefferpunkte besitzt, regeneriert sein Körper 5 Schadenspunkte pro KR
2	Foltern	Der Krieger bekommt auf Foltern + 10
3	In dein Gesicht	Durch ungepflegtes, brutales und unbedachtes Handeln bekommt der Krieger +10 auf Beleidigen. <i>(Vorm Kampf genutzt kann er für 1W6 Kampfrunden 2 Ziele an sich binden)</i>
4	Kraftakt	Der Krieger bekommt einen Bonus von +2 auf Stärkeproben
5	2-Hand-Spezi	Der Krieger kann eine 2-Hand-Waffe führen und zugleich ein Schild benutzen.

Lichtritter		
1	Erhobene Stimme	Der Paladin bekommt auf einen Wurf Autorität einen Bonus von + 10
2	Beeindruckend anzusehen	Der Paladin bekommt „in entsprechender Umgebung“ einen Bonus von + 10 auf Beeindruckender Auftritt
3	Ankh	Der Paladin hat während des Spielabends „zweimal“ die Chance einen gefallen Mitspieler ins Leben zurück zu holen. 1 W100 < 1xGeist + 1xSeele

Lichtritter		
4	Waffenweihe	Intelligenz Gegen 1W20. Dieser Zauber muss vor dem Kampf angewendet werden und hält 5 Kr. Durch diesen Zauber wird die Waffe des Paladins geweiht, wodurch er die Hälfte der gegnerischen Rüstung ignoriert.
5	Macht des Lichtbringers (<i>passiv</i>)	Gegen Dämonen und Untote hat der Paladin + 1 auf seinen Angriffswert.

Nekromant		
1	Hexerzunge	Der Nekromant kann in mittels seiner Magie direkt Im Kopf mit seinem gegenüber reden. Intelligenz gegen 1W20
2	Untote Begierde	Der Nekromant ist befähigt Untote und Dämonen zu spüren. Er bekommt einen Bonus auf Wahrnehmen + 30.
3	Dämonische Sicht	Der Nekromant bekommt im Dunkeln einen Bonus von +30 auf Dunkelsicht.
4	Aura des Todes	Der Nekromant nimmt die Aura eines Untoten an. 1W20 gegen Intelligenz
5	Fürchterliche Orte	Der Nekromant kann durch bestimmte Runen Orte so fürchterlich erscheinen lassen das sich nur die Mutigsten Helden dorthin wagen. 1W20 auf INT und beim Betreten 1W20 auf Mut - die Anzahl der Punkte die der Nekromant bei seinem Int check drunter lag.
Runenlehre: 25 + 1W6 und 1W6/2 bei Stufenaufstieg		

Magier		
1	Magiewahrnehmung	1W20 gegen Intelligenz. Der Magier kann Magie in seiner Nähe wahrnehmen.
2	Magischer Zirkel	1W20 gegen Intelligenz. Der Magier erschafft einen Zirkel in dem seine Intelligenzwerte alle um 1 erhöht werden.
3	Luminische Flamme	Der Magier würfelt gegen Intelligenz. Bei Erfolg beginnt das Ende seines Stabes zu leuchten. Die Stärke passt sich der Dunkelheit an.
4	Schneider	Verbesserter Umgang mit Stoffen (<i>Handwerk</i>) 1W20 < Int + Ge / 2
5	Zauberlehrling	1W20 < INT bei Erfolg verringert sich die Zeit zum Lernen eines Zaubers um die Hälfte. Bei einer 20 erhöht sich die Zeit um das doppelte.
Runenlehre: 25 + 1W6 und 1W6/2 bei Stufenaufstieg		

Priester		
1	Beten	Ritual + 20
2	Religionserkennung	Der Priester kann die Religion von Anderen mit Hilfe 1W20 gegen Intelligenz erkennen.
3	Göttliche Erlösung	Der Priester hat eine Chance nach dem Kampf einen gefallenen Mitstreiter wiederzubeleben (<i>Einmal pro Tag (im Spiel) anwendbar</i>). 1W100 < 2xGeist + 1x Seele
4	Predigen	Der Priester bekommt einen Bonus von +20 auf Predigen.
5	Bekehren	Der Priester hat die Möglichkeit, seine Religion oder die seiner Gefährten für 1W100 Minuten zu verbergen. 1x alle 4 Stunden anwendbar.
<i>Runenlehre: 25 + 1W6 und 1W6/2 bei Stufenaufstieg</i>		

Schattenläufer		
1	Schattenverschmelzung	Der Schattenläufer verschwindet im Schatten und ist somit, für das ungeübte Auge, unsichtbar. Geschick + Intelligenz / 2 gegen 1W20 (NICHT im Kampf nutzbar, bzw. kann vor dem Kampf genutzt werden. Sollte aber eine Handlung ausgeführt werden kommt er aus dem Schatten raus. Gilt auch außerhalb des Kampfes wenn Handlungen vollzogen werden.)
2	Taschendiebstahl	Einen Bonus von +20 auf Taschendiebstahl
3	Kartoffel-Kartoffel	Der Dieb bekommt bei einem Wurf auf Verstecken einen Bonus von +10
4	Tödlicher Sinn	Der Mörder bekommt einen Bonus von + 3 auf den AW, sollte sein Gegner schlafen. Sollte er während eines Kampfes hinter seinem Gegner stehen bekommt der Schattenläufer +3 auf seinen GesamtAW.
5	Diebeskunst	Gestattet einen Bonus von +20 auf Schlösser knacken und Taschendiebstahl.

Schamane		
1	Anrufung	Der Schamane kann einen Elementar zur Hilfe rufen. 1W20 gegen Int. Das Elementar hat: AW = 4 VW = 11 Rüstung = 2/2/2/2 Schaden = 1W6 pro Körperzone.
2	Geist beherrschen	Der Schamane kann den Geist eines Gegners während eines Kampfes beherrschen. 1W20 gegen Intelligenz. Der Gegner darf jede Kampfrunde einen Widerstehen-Check würfeln.
3	Geistige Unterwerfung	Der Schamane kann Geister in seiner Nähe mit einen Wurf gegen Intelligenz 1W20 kontaktieren oder Bannen (<i>entsprechender Malus in Bezug zur Stärke des Geistes</i>)

Schamane			
4	Astralgestalt	Der Geist des Schamanen mag sich von den Fesseln seines Fleisches zu lösen und seine sterbliche Hülle für gewisse Zeit zu verlassen. 1W20 gegen Int. Zeit = 1W6 Minuten.	
5	Geistliche Vereinigung	Der Schamane kann sich mit einem Angerufenen Elementargeist vereinigen. Bei einem:	
		Feurelementar	+10 Feuerresistenz
		Wasserelementar	Unterwasseratmung
		Erdelementar	+15 Rüstungsschutz auf alle KZ
	Luftelementar	Luftauflösung 3KR Bewegungsweite = Laufreichweite	

Waldläufer		
1	Wildtierkunde	Einen Bonus von +10 auf Tier- und Naturkunde
2	Scharfe Sinne	Der Waldläufer bekommen einen Bonus von +3 auf seinen GesamtAW und seine Reaktion.
3	Leckerli	Intelligenz + Geschick /2 gegen 1W20. Beruhigt ein Tier, so dass es eurer Gruppe gegenüber neutral wird <i>(Im Kampf nur auf 1 Tier anwendbar)</i>
4	Spurensuche	Spurensuche +30
5	Orientierung	Der Waldläufer bekommt einen Bonus von + 10 auf Wahrnehmen.

Druide		
1	Botaniker	Einen Bonus von + 30 auf Kräuterkunde
2	Analysieren	Intelligenz + Geschick / 2 gegen 1W20. Der Druide kann allerlei Gegenstände und Materialien bestimmen.
3	Tierseele	Intelligenz + Charisma/2 gegen 1W20. Der Druide ist in der Lage für 1W6 Minuten in den Körper eines nahen Tieres zu schlüpfen. <i>(Sichtreichweite)</i>
4	Natursprache	Beherrscht die Sprache der Natur und ist in der Lage mit Bäumen etc. Pflanzen zu reden. 1W20 gegen INT
5	Das Trifft!!!	Zielgenaues werfen von alchemistischen Phiolen etc. Beim Werfen auf Gegner +3 auf GesamtAW (Trefferwert)
<i>Alchimistenlehre: 25 + 1W6 und 1W6/2 bei Stufenaufstieg</i>		

Spielmann		
1	Heilende Klänge	Der Barde spielt auf seiner Laute und alle NSC's sowie SC's bekommen eine Heilung von 2W6. 1W20 auf Charisma
2	Wiegenlied	Solange der Barde auf der Laute spielt kann er NSC's sowie SC's in seiner Hörreichweite schlafen lassen. 1W20 auf Charisma
3	Verführerisches Lied	Verführen +10
4	Instrumente spielen	Instrumente spielen +15
5	Hofnarr	Schauspielern +10
Hexenbiest		
1	Blutiges Ritual	Ritual + 10
2	Magiewahrnehmung	1W20 gegen Intelligenz. Der Magier kann Magie in seiner Nähe wahrnehmen.
3	Vortäuschung	Lügen und Verkleiden + 10
4	Instink Wahrnehmung	Instinkt und Wahrnehmung + 10
5	Ritualisierungskunst	Ritual + 15

Spezial: Schattenkrieger		
<i>Nur Spielbar bei bereits einem existierenden Charakter der Stufe 12 und einem 1W20 Wurf gegen 2. (Einmal pro Spielabend zu versuchen) Attributausrechnungen gleich wie bei Nordländern.</i>		
1	Schattenheilung	Der Körper des Schattenkriegers heilt sich permanent mit 1W6 pro KR.
2	Schattenverstärkung	Stärke, Geschick und Geschwindigkeit +1. Permanent
3	Intelligenz der Dunkelheit	Intelligenz +2 Permanent
4	Die letzte schwarze Seele	Sobald der Schattenkrieger weniger als 8 Trefferpunkte besitzt, heilt sich der Körper automatisch um 12 Punkte. <i>(Einmal pro Kampf)</i>
5	Entfesselte Stärke	Der Schattenkrieger ist in der Lage in jeder Hand eine Zweihandwaffe zu führen.

Klassenspezifische Kampftalente

Die klassenspezifischen Kampftalente werden bei Chronicles of Neandrul je nach Stufenaufstieg freigeschaltet.

Stufe	Freigeschaltetes Talent
1	1
2	2
3	3
6	4
8	5

Der Krieger ist die einzige Klasse bei der eine Spezialisierung ausgewählt werden kann. Es gibt den Schutz- und den Angriffskrieger.

Der Schutzkrieger kann mehr Schaden einstecken und seine Gruppe besser beschützen, der Angriffskrieger kann mehr Schaden austeilen und nur vereinzelt zum Schutz der Gruppe beitragen.

Die Spezialisierung des Kriegers muss zur Charaktererstellung entschieden werden und kann nicht wieder rückgängig gemacht werden!

Schutzkrieger		
1	Bannschlag	Normaler Schaden - Bindet den Gegner für 3 KR an sich Offensiv
2	Schutzgriff	Zieht den Gegner, der auf ein befreundetes Ziel schlägt, von diesem weg und bindet ihn für 2 KR an sich. Zugleich werden die Rüstwerte des Kriegers für diese Zeit um +5 erhöht. Maximale Entfernung 20 m - Normaler Schaden Offensiv
3	Blocken	Blockt den nächsten physischen Angriffsschaden zu 50% ab. Defensiv
4	COMBO - Spott	Bindet sein Ziel und bis zu zwei weitere Gegner in seiner Nähe für 2 KR an sich. Nur nach Bannschlag ausführbar. Offensiv
5	COMBO - Verwüstung	Hält Bannschlag aufrecht und Ignoriert 5 Rüstungspunkte des Gegners. Nur nach Bannschlag nutzbar. Offensiv

Der Stärkewert des Schutzkriegers skaliert zur Hälfte mit seinem Rüstwert!

Angriffskrieger		
1	Schmerzschlag	Normaler Schaden - Ignoriert 5 Rüstungspunkte des Gegners. Offensiv
2	Barbarengriff	Zieht den Gegner aus bis zu 20 m zu sich ran - Normaler Schaden Offensiv
3	Wuchtschlag	Dreifacher Würfelschaden - Waffenschaden bleibt gleich! - Dieser Angriff wird an Ende der <u>nächsten</u> KR vollzogen. Gegner können während dieser Zeit den Trefferradius von 3m verlassen solange sie nicht betäubt oder bewegungseingeschränkt sind. Offensiv
4	COMBO - Barbarenschlag	Normaler Schaden auf den Kopf - Der Gegner ist für 2KR desorientiert. Nur nach Barbarengriff ausführbar. Offensiv
5	COMBO - Verwüstung	Normaler Schaden - Zerstört den Rüstwert des Zieles um 5 für 3 KR. Nur nach Schmerzschlag nutzbar. Offensiv
Lichtritter		
1	Geweihte Waffe	Verursacht 5 zusätzlichen Heiligsschaden der die Rüstung des Ziels Ignoriert Offensiv
2	Lichtschlag	Normaler Schaden - Halber verursachter Schaden geht sofort als Heilung auf ein von Ihm ausgewähltes Ziel Offensiv
3	Wurf des Vergeltens	Wirft einen imaginären Hammer auf ein Gegner bis zu 12 m und verursacht die Hälfte des normalen Schadens und das Ziel ist 2 KR betäubt. Offensiv
4	COMBO - Göttlicher Schutz	Der Paladin bekommt ein Schutzschild das für 2 KR undurchdringlich ist. Danach Absorbiert es 10 Schadenspunkte bis es verbraucht ist. Nur nach Lichtschlag nutzbar. Defensiv
5	COMBO - Lichtreflexion	Normaler Schaden plus die vom Lichtschlag gewirkte Heilung der Vorrunde, zusätzlich kann die Hälfte der Heilung der Vorrunde wieder zum Heilen benutzt werden. Der Lichtschaden ignoriert die Rüstung. Nur nach Lichtschlag nutzbar. Offensiv

Nekromant		
1	Blitze der Unterwelt	Der Nekromant schwört böartige Blitze hervor die seinen Angreifer am Boden fesseln, so dass dieser nicht Flüchten kann. Offensiv
2	Verschlingende Schatten	Die Schatten aus der Umgebung ziehen sich zusammen und verschlingen seinen Gegner komplett. Dieser läuft nun die nächsten 2 KR als Schattengestalt rum und steht unter dem Befehl des Nekromanten. Die Schattengestalt kann nicht getötet werden und hat einen AW 4 und VW 13. Macht pro angriff 4 W6 Schattenschaden. Offensiv
3	Schattenwand	Lässt eine Wand aus Schatten vor dem Nekromanten entstehen die die Sicht auf den Nekromanten verschwinden lässt und Magische Angriffe blockiert. <i>(Der Gegner kann diese mit einen Wurf gegen Int überwinden)</i> Defensiv
4	COMBO - Todesmantel	2W6 Schattenschaden 2W6 Heilung <i>(Nekromanten)</i> - Instantzauber. Kann nur nach Blitze der Unterwelt genutzt werden. Offensiv
5	COMBO - Seelenfeuer	lässt die Seele des Gegners nach Verschlingenden Schatten brennen (% Wurf gegen 20). Dieser windet sich und ist für die KR in der der Angriff erfolgt bewegungsunfähig. Der Gegner wirft einen % Wurf gegen 20. Ist dieser Erfolgreich, geht die Seele in die Seelensammlung des Nekromanten über. Der Körper des Gegners ist nun Ohne Seele. <i>(Unwirksam bei Untoten)</i> Nur nach Verschlingende Schatten nutzbar. Offensiv

Magier		
1	Spiegelreflexion	Jeglicher Magieschaden prallt vom Magier ab und verursacht den halben schaden beim Gegner. Nach einer Spiegelung benötigt der Magier min 8 KR um dieses erneut benutzen zu dürfen. Defensiv Instant Zauber auch bei Verteidigungsaktion möglich!
2	Rune der Klarsicht	Der Magier erschafft eine Rune in der Luft. Schaut er durch diese hindurch, kann er schwächen der Opfer aufdecken und sein nächster Zauber bekommt einen Bonus von 1W6+2 Schaden. Defensiv
3	Innere Ruhe	Der Magier versetzt sich in eine Art Trance Zustand beim Zaubern. Selbst bei Schaden wird er aus dieser nicht geweckt. In der nächsten KR werden alle Zauberzeiten auf "sofort" gesetzt. Defensiv
4	COMBO - Rune der Schwäche	Kann nur nach Rune der Klarsicht genutzt werden. Sollte eine Schwäche am Gegner entdeckt worden sein, so Belegt der Magier diesen mit der Rune der Schwäche, Ausweichwert wird um 5 Gesenkt für 2 KR Defensiv

Magier		
5	COMBO - Gravitationslinse	Der Magier lässt direkt vor sich eine unsichtbare Masse entstehen die keinerlei Auswirkung auf Materie im eigentlichen Sinn hat, sondern nur auf Photonen des Lichtes. Diese Masse bewirkt, dass sich das Licht auf beider Seiten gleichmäßig vorbei windet und eine optische Täuschung hervorbringt, so dass je ein Abbild des Magiers links und rechts neben Ihm entsteht. Kann nur nach Innere Ruhe genutzt werden. Hält 5KR, Die Chance das er getroffen wird liegt bei 1/3. Defensiv

Priester		
1	Göttliches Licht	Um den Priester herum wird alles strahlend hell, so hell das man nur noch Licht sieht und einem die Augen schmerzen. Alle Gegner haben 3 KR einen AW -2 Defensiv
2	Schattenblut	Das Blut des Priesters füllt sich mit Schatten und er bekommt Rüstschutz +5 für 5 KR Defensiv
3	Geheiliger Boden	Der Priester lässt einen Kreis auf dem Boden entstehen (10 m) indem jeder Gegner 3 Schadenspunkte und jedes Gruppenmitglied 3 Heilpunkte pro KR erleidet bzw. bekommt. Hält 5 KR Offensiv
4	COMBO - Geschlossener Boden	Geschlossener Boden - Der Kreis wird größer (20m), intensiver und jeder Gegner der außerhalb steht kann ihn nun nicht mehr betreten, die Gegner die sich innerhalb befinden kommen nicht mehr heraus. Kann nur nach geheiligter Boden genutzt werden. Defensiv
5	COMBO - Schatten-gestalt	Setzt Schattenblut zurück, so dass es weitere 5 KR aktiv ist und der Priester versetzt sich komplett in eine Schattenform. Diese hält den Effekt von Schattenblut und spendet 2W6 auf jegliche Zauber. Anwendbar nur wenn Schattenblut aktiv ist. Defensiv

Schattenläufer		
1	Von hinten	Stich von hinten mit der Haupthand in die Wirbelsäule. Normaler Schaden, der Gegner kann sich diese Runde nicht bewegen. Offensiv
2	Klingenwirbel	Ein Angriff mit beiden Waffen auf die gleiche Körperzone. Normaler Schaden Haupthand Nebenhand -1W6 ignoriert jedoch die Rüstung. Nur aus Schattenverschmelzung möglich. Offensiv
3	Gezielter Schlag	Normaler Schaden mit beiden Waffen. Für die Haupthand entfällt der Malus für gezieltes treffen (Hals, Gesicht, etc.) Offensiv
4	COMBO - Bach to the roots	Ein Vanisheffekt (<i>Schattenverschmelzung</i>) der nur nach dem Schlag „Von Hinten“ durchgeführt werden kann, da der Gegner vor dem Schurken steht und keine direkte Sicht auf ihn hat. Defensiv

Schattenläufer		
5	COMBO - Klingens- stich	Der Schurke sticht mit beiden Waffen in die zuvor durch Klingenswirbel zerfetzte Rüstung des Gegners. Normaler (spitzer) Schaden mit beiden Waffen die die Rüstung des Ziels ignorieren. Nur nach Klingenswirbel nutzbar. Offensiv

Schamane		
1	Elementarwaffe	Die Waffe des Schamanen ist für 2W6 Kampfrunden mit der Macht des Feuers, der Erde, des Wassers oder der Luft gesegnet. +6 Elementarschaden je nach Art
2	Blitzschild	Jeder Gegner der dem Schamanen Schaden zufügt bekommt 5 Blitzschaden ab. 3 Aufladungen.
3	Totemfluch	Der Schamane rammt 4 Totems neben sich in den Boden. Jede KR kann er eins Aktivieren. Sie halten je 2 KR. Totem Verringerung -2 Schaden ; Totem des Eises 1 KR Einfrostet eines Gegners ; Totem der Verstärkung +2W6 Schaden an Gegnern ; Anti-fear-totem. Die Totems haben keinen VW und halten 5 Schadenspunkte aus. Offensiv
4	COMBO - Totemzu- sammenkunft	Der Schamane kann bis zu vier Totems zugleich zünden. Nur benutzbar solange min. 2 Totems noch unbe- nutzt oder zur Verfügung stehen. Achtung 2te Kampf- handlung in dieser KR möglich!! Offensiv
5	COMBO - Blitzkraft	Solange Blitzschild aktiv ist macht der Schamane pro Schlag 4 zusätzlichen Blitzschaden. Nur nach Blitz- schild nutzbar. Verringert den Effekt von Elementar- waffe nicht! Automatisch ohne Check

Waldläufer		
1	Volle Wucht	Der Waldläufer versetzt seinem Pfeil (Bolzen etc.) einen zusätzlichen Drill, so dass er sich noch tiefer in den Ge- gner bohrt und dadurch 5 Rüstungspunkte des Gegners Ignoriert und 1W6 Mehr Schaden verursacht. Offensiv
2	Fangnetze	Schießt einen Pfeil ab der ein magisches Netz um den Gegner legt und ihn somit an seinen Standort bindet. Er benötigt einen Geschicklichkeit check um sich dar- aus zu befreien. Jedoch spätestens nach der 3 KR ist er wieder frei. Verursacht 3 Blitzschaden je KR Offensiv
3	Ablenkender Schuss	Normaler Schaden - Die Aggro des Schusses wird auf ein vom Waldläufer bestimmtes Ziel umgeleitet. Kann nicht auf NSC's gesetzt werden. Hält 3KR Offensiv
4	COMBO - Abgelenktes Opfer	Normaler Schaden +2W6. Wirkt nur auf abgelenkte Zie- le und kann nur nach Abgelenkter Schuss genutzt wer- den. Offensiv

Waldläufer		
5	COMBO - Loch für Loch	Der Waldläufer schießt einen Pfeil in das aufgeplatzte Stück der Rüstung und ignoriert somit den kompletten Rüstwert. Nur nach Volle Wucht nutzbar. Offensiv

Druide		
1	Naturgewalt	Der Druide schlägt seinen Stab (Waffe oder Fuß etc.) auf den Boden und es entsteht ein kleines Beben, worauf alle unmittelbar in der Nähe (20m) vertretenen Personen einen Stolpercheck (1W20 < Geschick-3) machen müssen. Missglückt dieser Check sind die betroffenen Personen den Rest dieser Runde damit beschäftigt sich wieder auf die Beine zu stellen. Offensiv
2	Wirbelwind	Der Druide dreht seinen Stab und die Luftmoleküle stacheln sich gegenseitig auf und bringen einen sehr starken Windstoß nach vorne gerichtet heraus, so dass alles was dort hineingerät 3-5 m zurückgestoßen wird. 1W20 < Geschick+Stärke/2, sonst kann in dieser KR keine Aktion mehr vollzogen werden. Offensiv
3	Feenfeuer	Ein imaginäres Feuer das den Gegner einhüllt. Es schwächt die Rüstung um 6. Abwendbar durch Int-Check Offensiv
4	COMBO - Verstärkung des Feenfeuers	Solange der Gegner unter dem Aspekt der Verstärkung des Feenfeuers steht bekommt er Pro KR 6 Feuerschaden pro Körperzone die die Rüstung des Ziels und auch Feuerschutzringe des Ziels Ignoriert, da es nur imaginär ist. Effekt kann durch 1W20 < Int aufgehoben werden, da das Feuer nur imaginär ist. Nur nach Feenfeuer nutzbar. Offensiv
5	COMBO - Gabe der Wildnis	Der entfesselte Wirbelwind kommt zurück und schließt den Druiden vollkommen ein für 2KR. Jeder der sich ihm nun nähert wird wieder weggestoßen (Wurf gegen Geschick) und aller Art Fernangriffe verfehlen das Ziel. Nur nach Wirbelwind nutzbar. Defensiv

Spielmann		
1	Lähmende Laute	Der Barde spielt auf der Laute und alle Gegner in Hörreichweite bekommen einen Malus von 2 auf sämtliche Eigenschaften. (<i>natürlich nicht auf Rüstwerte etc.</i>) Hält 5 KR Defensiv
2	Inspiratives Wohlbefinden	Der Barde spielt auf seiner Laute und alle Gruppenmitglieder bekommen einen Boni auf sämtliche Eigenschaften. Defensiv
3	Puppenspieler	der Barde kann mit Hilfe seiner Musik jemanden dazu animieren bestimmte Handlungen auszuführen. Offensiv

Spielmann		
4	COMBO - Zerschmetternde Noten	Gegner die unter dem Aspekt der Lähmenden Laute stehen erleiden zusätzlich 3 Schaden pro KR. Offensiv
5	COMBO - Besänftigende Klänge	Reduziert die Aggro von sich selbst oder anderen SC's. Gegner werden diese Person nun 3KR nicht mehr angreifen. Nur auf Personen mit Inspirativen Wohlbefinden nutzbar. Offensiv

Hexenbiest		
1	Ritualdolch	Das Hexenbiest greift den Gegner an einer nicht geschützten Stelle mit einem Ritualdolch an. Das Blut des Gegners bleibt an der Klinge des Dolches haften. Der Gegner erleidet normalen Schaden (ohne Rüstung) Offensive
2	COMBO - Verhexte Beine / Arme	Mit dem blutbeschniemen Dolch ritzt sie sich in die Beine oder Arme. Der Gegner kann seine Beine oder Arme für 2 KR nicht mehr bewegen und fällt zu Boden oder kann sich nicht mehr mit seinen Armen verteidigen. Der Gegner und das Hexenbiest erleidet 2 Schadenspunkt auf die Beine oder Arme. Nur nach Ritualdolch nutzbar Offensiv
3	Schattenhaftes Verschwinden	Das Hexenbiest wird von Schatten verschluckt und taucht eine KR später, an einem Bereich ihrer Wahl innerhalb von 20m, wieder auf. Defensiv
4	COMBO - Lebensübertragung	Das Hexenbiest leckt die Klinge des Ritualdolches ab und entzieht dem Gegner somit 3W6 Lebenspunkte und bekommt im Umkehrschluss 2W6 Heilung. Nur nach Ritualdolch nutzbar Defensiv
5	COMBO - Blutende Wunde	Das Hexenbiest sticht sich den Ritualdolch tief in die Beine / Arme und verursacht 1W6 Schaden an ihrem eigenen Körper. Der Gegner bekommt 3W6 Schaden an der selben Stelle mit einem zusätzlichem Blutungsschaden von 1W6 Pro KR der 5KR Lang anhält. Nur nach Verhexte Beine / Arme nutzbar Offensiv

Spezial: Schattenkrieger		
Nur Spielbar bei bereits einem existierenden Charakter der Stufe 10 und einem 1W20 Wurf gegen 2. (Einmal pro Spielabend zu versuchen) Attributausrechnungen gleich wie bei Nordländern.		
1	Schattenrüstung	Der Schattenkrieger zieht die Schatten seiner Umgebung zusammen und sie vereinen sich zu einer Schattenhülle die den Krieger umgibt und ihm somit seinen Gesamten Rüstwert um 8 erhöht. Hält den kompletten Kampf. Defensiv
2	Charge	Der Schattenkrieger kann Gegner in bis zu 30m Entfernung binnen einer Sekunde anstürmen und dann noch eine Kampfhandlung ausführen. Der Initiative-Wert steigt beim ausführen diese Handlung um 10. Sollten zwei Schattenkrieger zur gleichen Zeit diese Handlung ausführen gewinnt derjenige mit dem höherem Initiative-Wert. Offensiv
3	Dämonenzunge	Er kann Dämonen zu Verbündeten versklaven. Hält 10KR. Offensiv
4	COMBO - Schattenzusammenkunft	Er ruft die Schatten der Umgebung. Diese ziehen alle Gegner zusammen auf einen Pulg direkt vor Ihm. Nur im Zusammenhang mit Schattenrüstung nutzbar. Offensiv
5	COMBO - Schattenweihe	Überzieht die Waffe des Schattenkriegers mit Schatten. Erhöht den Waffenschaden um 5 und Ignoriert zusätzlich 5 Rüstungspunkte des Gegners. Hält 6 KR. Nur im Zusammenhang mit Schattenrüstung nutzbar. Defensiv

Hierzu sei noch zusagen das jegliche Art von Zauberschaden oder Heilung (gilt nicht für Meele- oder sonstige physische Angriffe) mit dem Wert der Stufe addiert wird.

Beispiel: Ein Priester Stufe 7 vollführt eine Heilung. Die entstandene Heilung setzt sich aus dem Würfelergbnis + 7 für seine Stufe zusammen.

Zauberkundige

Zu den Zauberkundigen gehören drei Charakterklassen:

- Magier
- Nekromanten
- Priester

Jede dieser Klasse benötigt ein Zusatzzettel, den Spruchbogen! Dort müssen vier weitere Angaben gemacht werden: Magierwahrnehmung, Runenlehre, Spruchstufe und Spruchpunkte. Mit diesen Werten kann man nun die Zauber der jeweiligen Klasse lesen, lernen und benutzen.

Magiewahrnehmung

Dieser Wert wird bei der Charaktererstellung mit $2 \times$ Intelligenz berechnet. Im späteren Spielverlauf kann der Spieler diesen Wert dann jeweils bei jedem Stufenaufstieg um $(1W6 / 2, \text{ aufgerundet})$ erhöhen.

Die Magiewahrnehmung dient dazu, in fremden Umgebungen oder auf merkwürdigen Waffen, Artefakten oder dergleichen, festzustellen ob diese magischer Natur sind. Es soll auch vorkommen das den Gefährten die ein oder andere magische Falle im Weg steht und um diese Gefahren frühzeitig zu erkennen, ist dieses Talent sehr gerngesehen.

Runenlehre

Das Talent der Runenlehre ist das wichtigste für alle Zauberkundigen. Es spiegelt die Schreib- und Lesekunst magischer Runen und natürlich den Lernprozess wieder. Es wird stets benötigt um Neue Zaubersprüche zu lesen, schreiben und zu lernen.

Der Startwert der Runenlehre liegt bei $25 + 1W6$. Im späteren Spielverlauf erhöht sich dieser Wert bei jedem Stufenaufstieg um $(1W6 / 2, \text{ aufgerundet})$.

Zauber bzw. Rezepte müssen beim Händler gekauft werden (siehe Tabelle für Kosten und Händlervorkommen).

Wenn man ein Zauber oder ein Rezept besitzt, bedeutet das noch lange nicht das man dieses auch beherrschen kann. Man muss es erst lernen. Während dem Lernvorgang löst sich die Zauberrolle bzw. das Rezept langsam auf bis es zum Ende des Lernens nur noch ein Haufen Asche ist.

Deshalb empfiehlt es sich vorher ein Duplikat zu erstellen, um zusätzliche Neubeschaffungskosten zu vermeiden, sollte es zu einem Fehlversuch beim Lernen kommen.

Lernprozess und Dauer

Schritt	Aktion
1	Formel abschreiben
2	Check auf Runenlehre (RL)
3	Dauer = Spruchstufe in Stunden
4	Formel lernen
5	Check auf RL
6	Dauer = $(2^{\text{Spruchstufe}}) - 1$ in Stunden

Runenlehre-Check (1W100)	
Würfelergebnis	Status
00 - 09	Entscheidender Erfolg (halbe Lernzeit)
10 - Runenlehre-Wert	Erfolg
(Runenlehre-Wert + 1) - 89	Fehlschlag
90 - 99	Entscheidender Fehlschlag

Bei einem „Entscheidenden Fehlschlag“ ist zwar ein Zauber entstanden jedoch ein vom Meister ausgedachter evtl. lustiger und sinnloser Zauber. z.B. könnte der Zauberer sich selbst Schaden zufügen oder Fische regnen lassen, was wiederum vom Vorteil ist sollte man Hunger haben.

Beispiel: Ein Magier kauft sich einen neuen Zauber der Stufe 3. Als erstes entscheidet er sich diesen Zauber auf eine leere Pergamentrolle zu übertragen. Bei dem Check auf Runenlehre hat er einen Erfolg und benötigt somit 3 Stunden für diese Arbeit. Jetzt will er den neuen Zauber lernen damit er ihn auch im Kampf Anwendung findet. Er macht erneut einen Check auf Runenlehre und wieder mit Erfolg. Dafür benötigt er nun $2^3 - 1 = (2 \times 2 \times 2) - 1 = 7$ Stunden. Selbst bei einem Fehlschlag hätte er 7 Stunden benötigt, da er im Vorfeld ja nicht erahnen kann das der Lernprozess nicht geklappt hat. Mit einem entscheidenden Erfolg hätte er nur 3,5 Stunden für das Lernen dieses Spruches gebraucht!

Spruchstufe und Spruchpunkte

Die Spruchstufe erhöht sich alle 2 Stufenaufstiege um 1:

Charakterstufe	Spruchstufe
1 - 2	1
3 - 4	2
5 - 6	3
7 - 8	4
9 - 10	5
11 - 12	6

Nach Vollendung der 6. Spruchstufe ist ein Zauberkundiger ausgelehrt und kann seine eigenen Sprüche kreieren. Der Meister muss dann entscheiden wie die Eigenschaften des Spruches, den sich der Spieler ausgedacht hat, aufgebaut sind. Das Lernen der eigenen Sprüche erfolgt genau wie das Lernen der gekauften Sprüche. Zuerst schreibt er sich den Spruch auf und danach lernt er ihn.

Die Spruchpunkte eines Charakters richten sich nach dem Talent „Geist“. Ein neuerschaffener Charakter hat somit Spruchpunkte in Höhe seines Wertes bei „Geist“ + 1 W6. Bei jedem Stufenaufstieg steigt diese Anzahl weiterhin um den Würfelwert 1W6.



Magiersprüche

Spruchstufe	Zauber	Beschreibung	Verbrauch	Wirkungsdauer	Kaufpreis	Häufigkeit in %
1	Feuerball	3W6 Feuerschaden	3 SP	sofort	30s	90%
1	Eiszapfen	3W6 Eisschaden	3 SP	sofort	50s	75%
1	Blitzschlag	3W6 Blitzschaden	3 SP	sofort	50s	75%
2	Spruchsteine	Einen Stein mit Spruchpunkten aufladen. Bei zerbrechen wird die Anzahl von Spruchpunkten mit der dieser Stein aufgeladen wurde wieder hergestellt. *1Aufladungsdauer beträgt 5 KR Wirkungsdauer: sofort	1 - max SP	5 KR*1 sofort	560s	20%
2	Arkanschlag	4W6 Arkanschaden	6 SP	sofort	150s	70%
2	Wimpernhrauch	Der Zaubernde kann sich 15m weiter weg teleportieren. Geht nur auf sichtbar geraden Entfernungen.	6 SP	sofort	250s	60%
3	Verbesserter Feuerball	5W6 Feuerschaden	9 SP	sofort	90s	80%
3	Magischer Schlüssel	Öffnet auf magische Weise Türen und Schlösser mit einer Chance von 60%. Nur einmal pro Situation anwendbar.	9 SP	2 KR	220s	65%
3	Feuerregen	3W6 Feuerschaden in einem Durchmesser von 10 Metern	9 SP	sofort	150s	75%
4	Verbesserte Eiszapfen	5W6 Eisschaden, verlangsamt die Reaktion/Initiative des Gegners um 5	12 SP	sofort	160s	70%
4	Unsichtbarkeitszauber	Lässt den Zaubernden für 3KR Unsichtbar werden. Er kann weiterhin ganz normal seine Aktionen ausführen	12 SP	sofort	310s	55%
4	Verbesserter Arkanschlag	6W6 Arkanschaden	12 SP	1 KR	250s	65%
4	Artefaktbindungen	Der Zaubernde kann Zauber in Artefakte speichern. Die dann später ohne Spruchpunkte einmalig genutzt werden können oder je nach Aufladungen. Nur Zauber die er selbst wirken kann. Zum Speichern der Artefakte benötigt er dieselbe Anzahl an Spruchpunkten die auch der Zauber benötigt. Pro Speicherung (egal wie viele Aufladungen) benötigt er 15 Minuten. Pro Artefakt höchstens 5 Aufladungen.	Je nach Zauber der in das Artefakt gebunden wird	15 min	800s	15%
5	Verbesserter Blitzschlag	6W6 Blitzschlag auf bis zu 3 ausgesuchten Gegnern	15 SP	1 KR	350s	50%
5	Vorzeitiges Ende	Der Zaubernde kann die Zeit kurzfristig anhalten und somit die KR vorzeitig enden lassen.	15 SP	sofort	380s	40%
5	Verbesserter Wimpernhrauch	Der Zaubernde kann sich an eine bestimmte Stelle innerhalb von 20m teleportieren. Geht nicht durch feste Materie hindurch.	6 SP	sofort	450s	35%
6	Vorbote der Götterdämmerung	Der Zaubernde lässt den Himmel verdunkeln und Schwefel regnen für 1W6 Runden. Die Feinde bekommen ALLE 5W6 Schaden pro Runde	22 SP	2 KR	1200s	12%
6	The 4 Ponysmen	Der Zaubernde bekommt die Macht der vier apokalyptischen Ponyreiter, durch die Macht erhöht sich sein Zauberschaden für 1W6 Runden um 1W10	18 SP	sofort	980s	18%
6	Portal	Der Zaubernde kann Portalsteine herstellen. Nur zu Orten die er bereits bereist hat. Herstellungszeit: 1 Stunde	20 SP	10 KR	1100s	14%

Legende: SP = Spruchpunkte | KR = Kampfrunde | sofort = instant, direkt | s = Silber | Häufigkeit = vorhanden beim Händler

Nekromantensprüche

Spruchstufe	Zauber	Beschreibung	Verbrauch	Wirkungsdauer	Kaufpreis	Häufigkeit in %
1	Niederes Skelett	Beschwört ein Skelett das 2W6 + 4(Waffe)Schaden verursacht. Hält 1W6 Stunden. Werte: AW2 VW4 TP 20	6 SP	3 KR	50s	80%
1	Seelenentzug	Entzieht dem Körper die Seele. Funktioniert nur wenn die Person auch in dieser KR stirbt. Verursacht 1W6 Seelenbrennen.	1 SP	sofort	40s	85%
1	Schattenblitz	4W6 Schattenschaden	3 SP	2 KR	30s	90%
2	Zombiefest	Lässt einen Toten als Zombie auferstehen. Kämpft ohne Waffe. Benötigt eine Seele. Hält den ganzen Kampf oder bis Zombie tot! Werte: AW 2 VW 4 TP 50	6 SP	sofort	110s	40%
2	Geringer Schattenentzug	Entzieht dem Gegner 2W6 Trefferpunkte und gibt dem Hexer die Hälfte an Leben zurück	6 SP	sofort	90s	80%
2	Hirnschmerz	Macht einen Gegner für 2 KR Handlungsunfähig	6 SP	sofort	80s	75%
3	Schattenfeuer	Fügt dem Gegner 6W6+6 Schattenschaden zu. Benötigt eine Seele	9 SP	2 KR	320s	35%
3	Wichteldämon	Beschwört einen Wichtel. Hält 1W6 Stunden. Benötigt eine Seele. Verursacht 4 W6 Feuerschaden. Werte: AW3 VW10 TP20	9 SP	3 KR	180s	65%
3	Verbesserter Seelenentzug	Entzieht dem Körper die Seele. Funktioniert nur wenn der Gegner in dieser oder der nächsten KR stirbt. Verursacht 2W6 Seelenbrennen.	2 SP	sofort	210s	50%
4	Verbesserter Schattenblitz	5W6 + 2 Schattenschaden	12 SP	sofort	200s	80%
4	Schattenentzug	Entzieht dem Gegner 3W6 Trefferpunkte und gibt jedem der Gruppenmitglieder die Hälfte an Leben zurück. Benötigt eine Seele	12 SP	Sofort	540s	25%
4	Verbesserter Wichtel	Beschwört einen Wichtel. Hält 1W6 Stunden. Benötigt eine Seele. Verursacht 5W6 Feuerschaden und erhöht die Magie der Gruppe um 1W6. Werte AW4 VW12 TP30	12 SP	3 KR	280s	60%
4	Vereinigung	Der Nekromant vereinigt sich mit seinem Begleiter und jeglicher Schaden wird gleichmäßig auf beide aufgeteilt. Hält bis zum Tod des Begleiters.	4 SP	sofort	680s	12%
5	Schattenghul	Belebt einen gefallenen Kameraden für 1W10 Stunden. Dieser kann ganz gewohnt Handeln und hat 100TP. Dieser Zauber funktioniert nur ein einziges Mal pro Ziel.	15 SP	3 KR	450s	55%
5	Schatten-schutz	Der Nekromant hüllt sich mit einem Schattentuch ein der jeglichen Magieschaden um 6 reduziert. Hält 30 min	15 SP	sofort	320s	68%
5	Verbesserter Hirnschmerz	Macht bis zu 3 ausgewählte Gegner für 2 KR Handlungsunfähig	15 SP	sofort	880s	24%
6	Schatten-power	Der Nekromant erfüllt seine Seele mit Schatten. Benötigt eine Seele. Erhöht jegliche Art von Schattenschaden um 2W6. Hält 1W6 Stunden	24SP	2 KR	1600s	8%
6	Schattenfeuerblitz	Benötigt eine Seele. 6W6+6 Schattenschaden in der ersten KR 4W6+4 Schattenschaden in der zweiten KR 2W6+2 Schattenschaden in der dritten KR	20 SP	2 KR	1800s	22%
6	Zombiapokalypse	Lässt bis zu 10 Tote als Zombie auferstehen. Kämpfen ohne Waffe. Benötigt eine Seele pro Zombie. Hält bis Zombie tot ist! Werte der Zombies: AW 3 VW 8 TP 100	35 SP	5 KR	2400s	4%

Priestersprüche

Heiligschaden bei Dämonen immer +1W6

Spruchstufe	Zauber	Beschreibung	Verbrauch	Wirkungsdauer	Kaufpreis	Häufigkeit in %
1	Geringe Heilung	2W6 Heilung auf ein Ziel	3 SP	sofort	30s	90%
1	Geringe Peinigung	2W6 Heiligschaden	3 SP	sofort	50s	85%
1	Kleines Gottesschild	Absorbiert 3 Schaden	3 SP	sofort	50s	85%
2	Heilung	3W6 Heilung auf ein Ziel	5 SP	sofort	80s	82%
2	Geringes Heiliges Feuer	3W6 + 3 Feuerschaden	5 SP	Am Ende der KR	90s	75%
2	Geringe Segnung	Segnet die Gruppenmitglieder mit 2 Rüstungspunkten. Hält 1W10 KR	5 SP	sofort	110s	70%
3	Große Heilung	5W6 + 3 Heilung auf ein Ziel	8 SP	2 KR	180s	58%
3	Peinigung	5W6 Heiligschaden	8 SP	sofort	160s	65%
3	Geringer Schrei	Ist ein Fürchteffekt der alle Handlungen der Gegner für 1 KR unterbricht.	8 SP	sofort	380s	28%
3	Geringe Massenheilung	2W6 + 2 Heilung auf alle Gruppenmitglieder im Sichtfeld	8 SP	Am Ende der KR	210s	65%
4	Geringe Blitzheilung	4W6 + 3 Heilung auf ein Ziel	10 SP	sofort	280s	45%
4	Gottesschild	Absorbiert 10 Schaden	10 SP	sofort	250s	60%
4	Heiliges Feuer	5W6 + 5 Feuerschaden	10 SP	sofort	230s	75%
5	Massenheilung	3W6 + 3 Heilung auf alle Gruppenmitglieder im Sichtfeld	13 SP	sofort	310s	60%
5	Segnung	Segnet alle Gruppenmitglieder mit 5 Rüstungspunkten. Hält 1W10 KR	13 SP	sofort	280s	35%
5	Große Peinigung	8W6 Heiligschaden	13 SP	sofort	500s	24%
6	Über-Heilung	8W6 + 5 Heilung auf ein Ziel	15 SP	2 KR	420s	18%
6	Großes Heiliges Feuer	8W6 + 8 Feuerschaden	18 SP	Am Ende der KR	390s	28%
6	Multiplex Gottesschild	Absorbiert so viel Schaden wie Spruchpunkte investiert werden.	1 + max. SP	sofort	680s	12%

Legende: SP = Spruchpunkte | KR = Kampfrunde | sofort = instant, direkt | s = Silber | Häufigkeit = vorhanden beim Händler

Alchemisten

Nur der Druide verfügt über genügend alchemistisches Wissen um mit den Strapazen dieses Berufes klarzukommen.

Aus diesem Grund benötigt der Druide auch einen Zusatzzettel, den Alchemiebogen! Dort müssen vier weitere Angaben gemacht werden: Kräuterkunde, Alchemistenlehre, Mischstufe und Kräutereinheiten.

Mit diesen Werten kann man nun die Alchemie Rezepte lesen, lernen und benutzen.

Kräuterkunde und Kräutereinheiten

Dieser Wert wird bei der Charaktererstellung mit dem Talent „Geist - Tier- und Naturkunde“ gleichgesetzt und wird im späteren Spielverlauf mit diesem Talent gesteigert.

Die Kräuterkunde dient dazu die benötigten Kräutereinheiten, zur Herstellung von Tränken etc., ausfindig zu machen.

Bei jedem erfolgreichen Check auf Kräuterkunde hat der Druide die Chance eine Anzahl von 1W6 Kräutereinheiten, zusätzlich zu den sonstigen explizit aufgeführten Kräutern aus der Tabelle, zu bekommen.

Kräuterkunde-Check (1W100)	
Würfelwert	Status
00 - 09	Entscheidender Erfolg (doppelte Anzahl an Kräutereinheiten)
10 - Runenlehre-Wert	Erfolg
(Runenlehre-Wert +1) - 89	Fehlschlag
90 - 99	Entscheidender Fehlschlag (Der Druide wird die nächsten 3 Stunden nichts mehr finden.)

Alchemistenlehre

Das Talent der Alchemistenlehre ist das wichtigste für den Druiden. Es zeigt die Schreib- und Lesekunst alchemistischer Rezepte und den natürlichen Lernprozess. Es wird stets benötigt um neue Rezepte zu lesen, schreiben und zu lernen.

Der Startwert der Alchemistenlehre liegt bei 25 + 1W6. Im späteren Spielverlauf erhöht sich dieser Wert bei jedem Stufenaufstieg um (1W6 / 2, aufgerundet).

Rezepte müssen beim Händler gekauft werden (siehe Tabelle für Kosten und Händlervorkommen).

Wenn man ein Rezept besitzt, bedeutet das noch lange nicht das man dieses auch beherrschen kann. Man muss es erst lernen. Durch den Lernvorgang zerstört sich das Pergament und kann aus diesem Grund kein zweites Mal verwendet werden. Deshalb empfiehlt es sich vorher ein Duplikat zu erstellen, um zusätzliche Neubeschaffungskosten zu vermeiden, sollte es zu einem Fehlversuch beim Lernen kommen.

Lernprozess und Dauer

Schritt	Aktion
1	Rezept abschreiben
2	Check auf Alchemistenlehre (AL)
3	Dauer = Mischstufe in Stunden
4	Rezept lernen
5	Check auf AL
6	Dauer = $(2^{\text{Mischstufe}}) - 1$ in Stunden

Alchemistenlehre-Check (1W100)	
Würfelwert	Status
00 - 09	Entscheidender Erfolg (halbe Lernzeit)
10 - Runenlehre-Wert	Erfolg
(Runenlehre-Wert +1) - 89	Fehlschlag
90 - 99	Entscheidender Fehlschlag
Bei diesem Versuch ist zwar ein Gemisch entstanden jedoch ein vom Meister ausgedachter evtl. lustiger und sinnloser Effekt. (siehe Runenlehre-Check)	

Beispiel: Ein Druide kauft sich ein neues Rezept der Stufe 3. Als erstes entscheidet er sich dieses Rezept auf eine leere Pergamentrolle zu übertragen. Bei dem Check auf Alchemistenlehre hat er einen Erfolg und benötigt somit 3 Stunden für diese Arbeit. Jetzt will er das neue Rezept lernen damit das Gemisch auch im Kampf Anwendung findet. Er macht erneut einen Check auf Alchemistenlehre und wieder mit Erfolg. Dafür benötigt er nun $23 - 1 = (2 \times 2 \times 2) - 1 = 7$ Stunden. Selbst bei einem Fehlschlag hätte er 7 Stunden benötigt, da er im Vorfeld ja nicht erahnen kann das der Lernprozess nicht geklappt hat. Mit einem entscheidenden Erfolg hätte er nur 3,5 Stunden für das Lernen dieses Rezeptes gebraucht!

Mischstufe

Die Mischstufe erhöht sich alle 2 Stufenaufstiege um 1:

Charakterstufe	Mischstufe
1 - 2	1
3 - 4	2
5 - 6	3
7 - 8	4
9 - 10	5
11 - 12	6

Nach Vollendung der 6. Mischstufe ist ein Alchemist ausgelehrt und kann seine eigenen Gemische kreieren. Der Meister muss dann entscheiden wie die Eigenschaften des Gemisches, das sich der Spieler ausgedacht hat, aufgebaut sind. Das Lernen der eigenen Rezepte erfolgt genau wie das Lernen der gekauften. Zuerst schreibt er sich das Rezept auf und danach wird es gelernt.

Die Spruchpunkte eines Charakters richten sich nach dem Talent „Geist“. Ein neuerschaffener Charakter hat somit Spruchpunkte in Höhe seines Wertes bei „Geist“ + 1 W6. Bei jedem Stufenaufstieg steigt diese Anzahl weiterhin um den Würfelwert 1W6.

Alchemie-Rezepte

Die Brauzeiten betragen jeweils (Mischstufe*6) Minuten pro Einheit

Mischstufe	Gemisch	Beschreibung	Verbrauch	Wirkungsdauer	Kaufpreis	Häufigkeit in %
1	Geringer Heiltrank	Heilt um 1W6	2 KE	s.n.B.	30s	90%
1	Geringe Nitrofläschchen	Explosion am Gegner 3W6 Feuerschaden	2 KE	s.n.B.	50s	85%
1	Leicht Entzündlich	Überzieht den Gegner mit einer Flüssigkeit die den nächsten Feuerschaden um 2W6 erhöht.	2 KE	s.n.B.	50s	85%
1	Giftige Dämpfe	Verätzen die Lungen beim Einatmen. KO-Check	2 KE	s.n.B.	80s	65%
1	Wunderwuchsmittel	Lässt selbst Dürre Gegenden wieder langsam Fruchtbar werden.	2 KE	5 min	120s	40%
2	Heiltrank	Heilt um 2W6	4 KE	s.n.B.	80s	90%
2	Wucherwurzeln	In die Nähe eines Gegners geschmissen kommen wucherartige Ranken aus dem Boden die ihn für 2 KR festhalten. Außer er befreit sich mit 1W20 gegen Geschick+Stärke/2	4 KE	s.n.B.	95s	75%
2	Waffenverstärkung	Auf eine Waffe geschmiert erhöht es den Waffenschaden +2 für 1W6 Stunden	4 KE	Nach dem Auftragen	110s	65%
2	Flüssiger Stickstoff	Verursacht 4W6 + 2 Eisschaden	4 KE	s.n.B.	90s	70%
2	Levitationstrank	Lässt den Trinkenden für 30 min levitieren. Halben Meter über den Boden und verlangsamer Fall	6 KE	s.n.B.	450s	15%
2	Magietinte	Verringert die Zeit des Schreibens magischer Sprüche um die Hälfte.	4 KE	s.n.B.	120s	80%
3	Natürliche Spruchsteine	Stellen beim zerbrechen 10 Spruchpunkte wieder her. Magier und Nekromanten benötigen Ihre eigenen Spruchsteine. Nur für Priester zu gebrauchen.	6 KE	s.n.B.	140s	70%
3	Großer Heiltrank	Heilt um 4W6	6 KE	s.n.B.	110s	85%
3	Nitrofläschchen	Explosion am Gegner 6W6 Feuerschaden.	6 KE	s.n.B.	180s	65%
3	Entzündlich	Überzieht den Gegner mit einer Flüssigkeit die den nächsten Feuerschaden um 4W6 erhöht.	6 KE	s.n.B.	210s	60%
3	Chemikalien	Fügt dem Gegner 4W6 Naturschaden zu und verätzt die Rüstung das der Rüstwert um -2 gesenkt wird	6 KE	s.n.B.	210s	50%
4	Starke Waffenverstärkung	Auf eine Waffe geschmiert erhöht es den Waffenschaden + 4 für 1W6 Stunden	8 KE	Nach dem Auftragen	410s	75%
4	Abkühlender Stickstoff	Verursacht 6W6 + 2 Eisschaden. Der Gegner ist diese Runde Schockgefrostet.	8 KE	s.n.B.	280s	70%
4	Verwandlungs-trank Bär	Der Trinkende verwandelt sich für 5 KR in einen Bären und macht normalen Schaden. Jeder Schlag verursacht das sich der Gegner eher auf Ihn als auf andere Konzentriert und seine Rüstung und Trefferpunkte steigen um 6.	8 KE	2 KR	310s	40%

Mischstufe	Gemisch	Beschreibung	Verbrauch	Wirkungsdauer	Kaufpreis	Häufigkeit in %
4	Verwandlungs-trank Tiger	Der Trinkende verwandelt sich für 5 KR in einen Tiger und er macht normalen Schaden + 6. Sein AW und sein VW steigen um 2, jedoch ist seine Rüstung beschränkt auf 2:2:1	8 KE	2 KR	330s	48%
4	Kurzzeitiger Flug-trank	Der Trinkende bekommt für 1W6 Runden Engelsflügel und kann somit nur von Fernkampfangriffen getroffen werden.	8 KE	s.n.B.	580s	30%
5	Entmaterialisieren	Der Trinkende löst sich für 2 KR in seine Moleküle auf und kann somit nicht getroffen werden und andere feste Materie durchdringen.	10 KE	s.n.B.	440s	38%
5	Überheiltrank	Heilt um 6W6 + 3	10 KE	s.n.B.	660s	80%
5	Hoch Entzündlich	Überzieht den Gegner mit einer Flüssigkeit die den nächsten Feuerschaden um 5W6 + 5 erhöht.	10 KE	s.n.B.	500s	40%
5	Verwucherung	In die Nähe des Gegners geschmissen kommen wucherartige Ranken aus dem Boden die bis zu 4 Feinde für 2 KR festhalten. Außer er befreit sich mit 1W20 gegen (Geschick+Stärke/2)-2	10 KE	s.n.B.	980s	30%
5	Große Nitrofläschchen	Explosion am Gegner 6W6 + 6 Feuerschaden. Weitere Gegner im Umkreis von 5m bekommen 3W6 Schaden ab	10 KE	s.n.B.	890s	28%
6	Wieder-belebungs-trank	Kann einen Verbündeten mit einer 65%tigen Chance wieder ins Leben zurückholen, solange seine Ausdauer nicht mehr als der natürliche Wert im Minus liegt.	12 KE	s.n.B.	1600s	20%
6	Legendäre Waffen-verstärkung	Auf eine Waffe geschmiert erhöht es den Waffenschaden + 6 für 1W6 Stunden.	12 KE	Nach dem Auftragen	1200s	50%
6	Konzentrations-trank	Erhöht den Magieschaden des Zaubernenden um 5. Hält 1W6 Stunden.	12 KE	s.n.B.	1400s	15%
6	Verätzte Chemikalien	Fügt dem Gegner 6W6 Naturschaden zu und verätzt die Rüstung das der Rüstwert um -5 gesenkt wird	12 KE	s.n.B.	800s	30%
6	Trank der Begabung	Verringert die Zeit die benötigt wird um Sprüche oder Rezepte zu lernen um die Hälfte.	18 KE	s.n.B.	3600s	4%

Legende: KE = Kräutereinheiten | KR = Kampfrunde | s.n.B = sofort nach Benützung | s = Silber | Häufigkeit = vorhanden beim Händler

Der Spielverlauf

Der Spielverlauf bei Chronicles of Nean'drul lässt sich in drei Bereiche aufteilen. Zum einen gibt es die Geschichtsphase zum andern die Denkphase und zum Schluss noch die Kampfphase.

Die Geschichtsphase

Diese Phase ist so ziemlich der Mainstream vom Spiel. Als Spielleiter geht es darum, den Spielern, die Spielwelt und ihre Umgebung so gut wie möglich mit seinen Worten zu beschreiben. Die Spieler müssen ein Bild in den Kopf bekommen das sie sich lebhaft vorstellen können an diesem Ort zu sein. Deshalb ist hier absolute Detailgenauigkeit von Nöten.

Bei dieser Angelegenheit sind die Spielleiter natürlich selbst gefragt. Mit diesem Regelwerk können wir euch nicht lehren wie dieses zu bewerkstelligen ist, wir werden nur versuchen möglichst viele Details zum Umfeld, Welteinteilung und den Städten mit den wichtigsten Personen zu liefern. Die Geschichte mit der ihr eure Spieler verzaubern wollt müsst ihr euch jedoch selbst erschaffen.

Ein paar kleine Ratschläge:

Überlegt euch am besten im Vorfeld schon was ihr euren Spielern entgegensetzen wollt. Macht euch einen groben Spielverlauf fertig in dem ihr kurz notiert worauf es ankommt. Falls ihr nämlich den Faden verlieren solltet könnt ihr noch einmal schnell in euren Notizen nachschlagen.

Im Grunde genommen ist diese Spielwelt so breit gefächert und offen für jegliche Handlungen. Ihr braucht nicht immer direkt alles haargenau planen. Es läuft eh immer anders als man es sich vorher denkt. Lasst eure Spieler einfach den Weg so lenken wie sie denken das es am besten ist. Kurz gesagt: Ihr gebt ihnen die Eckdaten und sie Handeln so wie sie es am besten finden. Auf diese Handlungen baut ihr dann das Spiel weiter auf. Am besten ist es immer wenn die Spieler glauben dass sie die Zügel in der Hand haben, jedoch sind sie trotz alledem nur die Marionetten des Spielleiters! Wenn ihr soweit gekommen seid, dann habt ihr alles richtig gemacht.

Ungeachtet dessen ist die Geschichtsphase nicht nur eine reine Erzählphase des Spielleiters, es ist vielmehr die Phase wo die Spieler ihre Entscheidungen treffen. Hier haben sie alle Freiheiten der Welt, sie können tun und lassen was sie wollen. Für all jene Freiheiten gibt es die Talente bzw. die Fertigkeiten des Charakters, die bei Bedarf zu verwenden sind.

Im normalen Spielverlauf wird es immer wieder dazu kommen das die Talente von Seele, Körper und Geist verlangt werden. Die Erklärungen zur Anwendung dieser Talente habt Ihr ja bereits bei der „Charaktererstellung - Seele, Körper und Geist“ gelesen.

Die Denkphase

In dieser Phase geht es darum den Spielern knifflige Rätsel unter die Nase zu binden. Im Grunde ist sie so eine Unterkategorie der Geschichtsphase, jedoch viel entspannter für den Spielleiter. Wenn ihr euch als Spielleiter ein paar schöne Rätsel ausgedacht habt und sie in einem schönen Dungeon verpackt habt, könnt ihr euch mal so richtig entspannen in der Zeit wo eure Spieler versuchen werden diese zu knacken.

Wie und was ihr euren Spielern für Rätsel stellt ist euch natürlich selbst überlassen, denkt nur daran das sie auch irgendwie zu lösen sein müssen. Oder lasst euch bei der Lösung des Rätsels von euren Spielern inspirieren.

Beispiel: *Eure Spieler sind in einem dunklen Verließ und betreten einen neuen Raum. Ihr erklärt ihnen nun wie dieser Raum aussieht und was es in diesem Raum alles auf den ersten Blick zu sehen gibt. Plötzlich fällt die Tür hinter Ihnen zu und lässt sich auch nicht mehr öffnen. Zu diesem Zeitpunkt wisst ihr noch selbst nicht wie sie wieder aus diesem Raum heraus kommen sollen. Das macht allerdings nichts. Eure Spieler werden nun alles versuchen um den Raum wieder zu verlassen, sei es durch die Tür durch die sie hinein gekommen sind oder sie suchen nach einer Geheimtür oder einer Falltür. Während der Zeit in der Eure Spieler nun damit beschäftigt sind einen Ausweg zu suchen, könnt ihr euch einen ausdenken oder ihr lasst sie erstmal solange weiter dort versauern bis euch eine Idee eines Spielers so gut gefällt das ihr diese einfach übernehmt und schon habt ihr die Rätsels Lösung.*

Die Kampfphase

Hier geht es natürlich ums Kämpfen, denn wozu haben unsere Charaktere sonst die ganzen Gefechtswerte auf ihren Bögen stehen. Des Öfteren wird es vorkommen, dass sich die Gefährten in heikle Abenteuer begeben und ihnen kein anderer Ausweg bleibt als sich in den Kampf zu stürzen. Die meisten Spieler freuen sich regelrecht auf diese Phasen, da es dabei meist ziemlich zur Sache geht mit jeder Menge Würfelchecks und gar schwierigen Kampfsituationen in denen sie strategisch sehr gefordert werden.

Nahezu jede Klasse besitzt Kampftalente mit denen sie ihre Gegner bei ihren Handlungen unterbrechen oder gar vollkommen blockieren können. Aus diesem Grund hat der Spielleiter in der Regel immer sehr viele verschiedene Aufgaben, während einer Kampfphase, zu kontrollieren und zudem noch auf einen reibungslosen Spielverlauf zu achten.

Bei einer Gruppe von 3 - 4 Spielern sollte er auch zu mindestens 3 - 4 gleichwertige Gegner im Petto haben, bei denen er jedoch auch zu jeder Zeit wissen muss inwiefern sie gerade zu kontrollieren sind bzw. wieviel Leben oder was sie für Werte haben.

Beispiel: *Ein Spielleiter hat 4 Orks auf eine 3 Mann Truppe gehetzt. In Jeder Kampfrunde muss er stets wissen wieviel Leben die einzelnen Orks noch besitzen, in welchem Bereich sie bei den Spielern stehen, ob sie vielleicht gerade durch einen Zauber oder anderen Effekt daran gehindert wurde zu kämpfen und wie ihre sonstigen Werte ausgeprägt sind.*

Da ist sehr viel zu beachten und macht den Job als Spielleiter für den Anfang nicht gerade leicht. Allerdings ist man auch sehr schnell eingespielt und man kennt die meisten Standard-situationen auswendig. Trotzdem empfiehlt es sich einen Zettel bereits zu legen und während des Kampfgeschehens seine Notizen zu vermerken.

Das Kampfsystem

Nun kommen wir zu dem wohl wichtigsten Würfelsystem im Spiel. Es ist am Anfang vielleicht ein wenig viel zu lesen und verstehen, jedoch wenn man es ordentlich und sorgfältig durcharbeitet, recht einfach und unkompliziert zu handhaben.

Kampfrundensystem und Aktionsreihenfolge

Jeder Spieler kann in jeder Kampfrunde eine eigene Aktion ausführen. Und zusätzlich auf Aktionen die gegen ihn gerichtet werden agieren.

Um zu bestimmen wann welcher Charakter an der Reihe ist würfelt jeder Spieler zu Beginn jeder Kampfrunde mit einem W10 und rechnet den zu seinem Reaktionswert. Dieses ist dann der Initiative-Wert.

Beispiel: Ein Spieler hat ein Reaktionswert von 27 und würfelt eine 8, damit hat er nun für diese Kampfrunde einen Initiative-Wert von 35. Dieses Verfahren machen alle Spieler die am Kampf beteiligt sind und natürlich auch der Meister für die Gegner die er den Spielern vor die Füße setzt. Der Höchste Wert beginnt und danach wird langsam runtergezählt bis der nächst höchste Wert dran ist, solange bis alle Spieler und Gegner einmal an der Reihe waren. Nun beginnt die nächste Kampfrunde und die Initiative muss erneut gewürfelt werden.

Der Standartangriff

Der Charakter schlägt den Gegner mit dem Schwert ohne eine bestimmte Körperzone (KZ) auszuwählen.

Würfelwurf $1W20 + \text{GesamtAW} > \text{GesamtVW}$ des Gegners = Treffer

Würfelwurf $1W20 + \text{GesamtAW} \leq \text{GesamtVW}$ des Gegners = Fehlschlag

Wenn das Ergebnis des $\text{GesamtAW} + 1W20$ größer ist als der GesamtVW des Gegners dann hat der Schlag getroffen und der Gegner konnte nicht ausweichen. Andernfalls ist der Gegner ausgewichen oder hat den Schlag abgeblockt.

Beispiel: Ein Krieger hat einen BasisAW von 3 und benutzt ein Schwert mit $\text{AW} + 2$, somit hat er einen GesamtAW von 5 solange er nicht verwundet ist. Der Gegner besitzt einen GesamtVW von 12. Der Krieger würfelt mit dem W20 und bekommt eine 8. Das Ergebnis wäre nun $\text{GesamtAW} + 8 = 13$ und hätte seinen Gegner somit getroffen. Wenn er nur eine 7 gewürfelt hätte wäre sein Ergebnis 12 und somit gleich dem GesamtVW des Gegners. Das bedeutet er hätte Ihn nicht getroffen, bzw. der Gegner hätte den Schlag abgeblockt oder wäre ihm ausgewichen.

Riposte bzw. Gegenaktion

Wenn der Gegner allerdings im Vorfeld angekündigt hat das er eine Riposte vollführt, also das er dem Angreifer während seiner Aktion einen Gegenschlag(Reaktion) zufügen will, fällt sein GesamtVW um 5 Punkte und ist somit leichter zu treffen. Dieses Gilt auch wenn man während der Aktion des Anderen einen Schutzzauber (Klassentalent) oder vielleicht schnell einen Heiltrank trinken möchte. Es ist somit eine Reaktion auf die Aktion dessen der gerade am Zug ist und es wird deshalb einem Malus von -5 VW geben.

Beispiel: Unser Krieger von vorhin hat zwar nur eine 4 gewürfelt und zusammen mit dem GesamtAW hätte er nun als Ergebnis 9, jedoch würde er seinen Gegner mit GesamtVW von 12 trotzdem treffen, da sein Wert durch die Riposte auf 7 sinkt.

Körperzone und Schadensausrechnung

Wenn der Charakter seinen Gegner getroffen hat muss er als erstes auswürfeln wo er seinen Gegner verletzt hat. Dieses geschieht mit einem %-Wurf, also einem W100. Er benutzt dazu zwei zehnsichtige Würfel, wobei einer die Zehner- und einer die Einerstellen anzeigt.

Die Liste der Körperzonen findet Ihr auf dem Kampfbogen II.

Sobald klargestellt wurde wo der Angriff eingeschlagen ist wird der Schaden ermittelt und wird wie folgt ausgerechnet.

Schadenaspekt der Waffe (scharf, spitz oder stumpf, je nachdem wie geschlagen und welche Waffe benutzt wurde) + (BasisAW x W6) – Rüstwert der getroffenen Körperzone.

Beispiel: Nehmen wir wiederum unseren Krieger von vorhin. Er schlägt mit dem Schwert das einen Schadensaspekt von 7 scharf und 6 spitz besitzt. Da er schlägt und nicht sticht wird der scharfe Schaden genommen. Somit macht seine Waffe 7 Schaden. Hierzu kommen nun noch die Würfelergebnisse. Unser Krieger besitzt einen BasisAW von 3 also hat er 3W6 zuzüglich des Waffenaspektes. Er würfelt 4, 2, 5 und hat die Summe 11, jetzt noch die 7 der Waffe dabei und er trifft seinen Gegner mit 18 Schadenspunkten.

Da der Gegner allerdings auch eine Rüstung trägt, bekommt er natürlich nicht den kompletten Schaden ab.

Beispiel: Der Krieger trifft seinen Gegner mit 18 Schadenspunkten auf die 61 (Unterleib). Dort hat der Gegner eine Lederhose mit einem Rüstwert von 4 und einen Brustharnisch der über den Unterleib reicht mit einem Rüstwert von 5 an. Somit hat er an dieser Stelle einen Gesamtrüstwert von 9. Der Schlag des Kriegers hat ihn mit 18 Punkten getroffen und seine Rüstung hat 9 Schadenspunkte absorbiert, also bekommt er noch 9 Schadenspunkte ab. Diese 9 Schadenspunkte zieht er nun von seinen Trefferpunkten und seiner Ausdauer ab.

Trefferpunkte und Ausdauer

Die Ausdauer eines Charakters wird mit den Eigenschaften Stärke und Konstitution errechnet. $St + Ko = \text{Ausdauer}$

Die Trefferpunkte setzen sich aus der Ausdauer und einem W6 zusammen. $\text{Ausdauer} + 1W6 = \text{Trefferpunkte}$

Dabei kommt es also auch vor dass die Ausdauer auf 0 oder weniger sinkt und die Trefferpunkte weiterhin im positiven Bereich bleiben. Sollte dieses passieren muss der Charakter einen Ko-Check ($W20 < \text{Konstitution}$) ausführen. Es wird ein Malus für diesen Check vergeben je nachdem wie viele Punkte er mit seiner Ausdauer im Minus ist. Sollte dieser Check nicht geschafft werden ist er KO und fällt um. Er kann immer am Ende jeder Kampfrunde diesen Check erneut versuchen und schauen ob er wieder zu Bewusstsein kommt, dabei wird der Malus jede Kampfrunde wieder um 1 gesenkt bis er wieder auf 0 steht.

Beispiel: Die Ausdauer eines Charakters fällt auf -2 und seine Trefferpunkte bleiben im positiven Bereich. Er hat einen Konstitutionswert von 12 und muss nun einen Ko-Check machen. Auf diesen Check bekommt er einen Malus von -2 und hat somit nur 10 Konstitution. Er Würfelt eine 10 und verliert somit sein Bewusstsein, da er den Check nicht geschafft hat, weil er ja unterhalb des Wertes bleiben muss. Jetzt hat er am Ende der nächsten Kampfrunde die Chance wieder aufzuwachen wenn er den Check dieses Mal schaffen sollte. Allerdings ist der Malus beim nächsten Versuch nur noch -1, somit würde die 10 von vorherigen Versuch jetzt reichen. Er würfelt und erreicht eine 11, jetzt wacht sein Charakter wieder auf und er kann ab der nächsten Runde wieder mitkämpfen. Allerdings sollte er sich lieber versuchen zu heilen oder verbinden lassen, da der nächste Schlag ihn bereits töten könnte.

Falls die Trefferpunkte eines Charakters auf 0 oder weniger sinken ist er tot. Falls er noch blutende Wunden oder sonstige Schäden die über Zeit wirken auf sich haben sollte, muss man trotz alledem zusehen dass seine Trefferpunkte im Laufe der nächsten Kampfrunden nicht allzu weit ins Minus reichen. Wenn der Charakter so viele Minus-Trefferpunkte hat wie er eigentlich im positiven Besitz, kann er nie wieder wiederbelebt werden.

Trefferpunkte steigen jede Stufe um $1W6$ | Ausdauer steigt um die Hälfte der gestiegenen TP (aufgerundet)

$\frac{1}{3}$ und $\frac{2}{3}$ Trefferpunkte auf bestimmten Körperzonen

Wenn man nur noch $\frac{1}{3}$ seiner Gesamten Trefferpunkte besitzt, bekommt man einen Malus von -2 AW und -2 VW. Dieses ist jedoch auch schon auf dem Kampfbogen vermerkt.

Ganz anders sieht es bei schweren Treffern auf bestimmte Körperzonen aus. Es gibt einige Körperzonen bei denen solche Treffer, die mindestens einen Anteil von $\frac{2}{3}$ der gesamten Trefferpunkte des Charakters verursachen, zur Abtrennung der Gliedmaßen führen können.

Beispiel: Ein Charakter besitzt 33 Trefferpunkte. Er wird von seinem Gegner mit 26 Schadenspunkten auf die Hand getroffen. Der Charakter trägt Lederhandschuhe mit einem Rüstwert von 4 scharf. Somit bekommt er 22 Schadenspunkte auf die Hand. Allerdings sind 22 Schadenspunkte schon $\frac{2}{3}$ seiner gesamten Trefferpunkte. Nun muss er einen KO-Check ausführen. Er hat einen Konstitutionswert von 12 und würfelt mit seinem W20 eine 11, folglich hat er Glück und seine Hand bleibt ihm erhalten. Hätte er eine 12 oder höher gewürfelt hätte das Schwert die Hand unwiderruflich abgetrennt.

Abgetrennte Gliedmaßen können unter keinen Umständen wieder mit Heiltränken oder dergleichen angebracht und geheilt werden!

Folgende Körperzonen sind von dieser Regel betroffen:

Körperzone	Regelung
07 - 09	Der Hals (Trennt den Kopf ab und der Charakter ist unwiderruflich tot)
16 - 31	Die Arme (wobei 16 - 23 rechts und 24 - 31 links ist)
32 - 35	Die Hände (wobei 32 - 33 rechts und 34 - 35 links ist)
70 - 93	Die Beine (wobei 70 - 81 rechts und 82 - 93 links ist)
94 - 99	Die Füße (wobei 94 - 96 rechts und 97 - 99 links ist)

Entscheidende Treffer und Fehlschläge

Da man bei einem Angriff mit einem W20 würfelt sind die entscheidenden (kritische) Würfe 1 und 20. Um mit einem Angriff erfolgreich zu treffen würfelt hofft man beim Würfeln auf eine möglichst hohe Augenzahl. Wenn man das Glück hat das man eine 20 Würfelt dann hat man den Gegner entscheidend Getroffen.

Das bedeutet Dreierlei:

1	Der Gegner verliert seine Chance auf eine Riposte oder eine sonstige Reaktion
2	Der erwürfelte Schaden wird verdoppelt (nicht der Waffenschaden)
3	Würfelwurf 1W10: Überprüfung auf der Tabelle für Entscheidende Erfolge welcher schieke Nebeneffekt auftritt.

Beispiel: Nehmen wir nochmal unseren Krieger vom Anfang, der dabei ist seinen Gegner zu attackieren, der darauf mit einer Riposte antworten will. Jetzt würfelt unser Krieger eine 20 und der Gegner eine 18. Theoretisch hätten nun beide gewonnen. Da unser Krieger allerdings mit der 20 einen entscheidenden Treffer erzielt hat, fällt die Riposte des Gegners weg. Daraufhin würfelt er einen W10 und schaut auf der Tabelle für entscheidende Erfolge welcher zusätzliche Effekt auftritt. Nun wird wie gehabt die Körperzone ausgewürfelt und darauf folgt der Schaden. Er würfelt wieder mit 3W6 und bekommt 2, 4, 5 = 11. Dieses Würfelergebnis wird nun verdoppelt womit er nun bei 22 steht. Plus den Waffenschaden von 7 würde unser Krieger nun 29 Schaden verursachen.

Schadenaspekt der Waffe + [(BasisAW x W6)x2] - Rüstwert der getroffenen Körperzone.

Sollte es jedoch der Fall sein, dass bei einem Angriff eine 1 gewürfelt wurde ist dieses ein entscheidender Fehlschlag. Der Angriff geht so dermaßen in die Hose das der Gegner sofort die Chance hat eine Riposte auszuführen auch wenn er dieses nicht vorher gesagt hat. Außerdem wird mit einem Würfelwurf W10 auf der Tabelle für entscheidende Fehlschläge geschaut welcher Nebeneffekt auftritt.

Beispiel: Der Krieger ist dabei einen Gegner anzugreifen der den Schlag ausweichen bzw. Blocken möchte. Nun würfelt er bei seinem Angriff eine 1. Da er nun einen entscheidenden Fehlschlag gemacht hat, muss er mit einem W10 würfeln um zu sehen was für ein Nebeneffekt bei diesem Angriff auftritt. Sein Gegner allerdings hat nun die Chance sich im nach hinein auf eine Riposte oder eine Verteidigungsmaßnahme um zu entscheiden.

Angriff mit den Klassentalenten (Offensive Talente)

Der Angriff mit den Klassenspezifischen Kampftalenten funktioniert genauso wie ein normaler Angriff nur das im Vorfeld angesagt werden muss welches Talent man benutzt. Das benutzte Talent darf dann 5 Kampfrunden lang nicht noch einmal benutzt werden. Ein Klassenspezifischen Kampftalent darf allerdings nicht bei einer Riposte verwendet werden, es sei denn es handelt sich um ein Schutzzauber.

Beispiel: *Unser Krieger entschließt sich dazu einen Bannschlag auszuführen und sagt dieses direkt vor seiner Aktion. Er würfelt wie gehabt mit einem W20 und bekommt eine 11 + seinen GesamtAW von 5 macht das nun 16, sein Gegner hat einen GesamtVW von 15. In diesem Fall hat der Krieger seinen Bannschlag geschafft und der Effekt in der Beschreibung des Talent es tritt ein. Wenn er eine 10 gewürfelt hätte würde der Bannschlag verfehlen und nichts weiter geschehen.*

Bei einem entscheidenden Erfolg mit einem Kampftalent wird je nach Talent entweder wie gehabt der Würfelwert verdoppelt oder die Länge des Effektes. Das kann der Spieler selbst entscheiden.

Bei einem entscheidenden Fehlschlag wird der Effekt umgekehrt oder richtet sich auf den Spieler selbst.

Beispiel: *Ein Priester versaut entscheidend einen Heilzauber auf ihn selbst oder auf einen Mitspieler. Dann verändert sich die Heilung zu Schaden. Oder ein Magier versaut entscheidend einen Schadenszauber auf ein Ziel. Dann richtet sich der Schadenszauber gegen ihn selbst oder das Ziel wird dadurch geheilt. Das ist Ansichtssache des Meisters und kann von ihm gehandhabt werden wie er es gerne möchte.*

Verteidigung mit den Klassentalenten (Defensive Talente)

Bei manchen Klassen sind unter den Kampftalente auch sogenannte Defensive Talente. Diese werden auch mit einem W20 erwürfelt aber möglichst niedrig da sie an eine Eigenschaft gebunden sind. Int-Check (Magier, Nekromant, Priester, Schamane, Paladin und Schattenkrieger), Geschick-Check (Krieger, Schattenläufer, Waldläufer und Druide) und Charisma-Check (Spielmann). Bei entscheidenden Erfolgen oder Fehlschlägen wird wie bei den Angriffen mit Klassentalenten verfahren.

Magische Angriffe mit Zaubersprüchen

Die Magier-, Nekromanten-, und Priestersprüche erfolgen über einen Int-Check. In Folge dessen muss bei einem Angriff mit einem Zauberspruch mit einem W20 möglichst niedrig geworfen werden. Bei einem erfolgreichen Check trifft der Zauber das Ziel und die entsprechenden Spruchpunkte müssen abgezogen werden. Falls ein Charakter nicht mehr genug Spruchpunkte für einen Zauber besitzt kann dieser nicht ausgeführt werden. Sollte man den Check nicht schaffen passiert nichts und es müssen auch keine Spruchpunkte abgezogen werden. Jedoch wenn es zu einem entscheidenden Erfolg (1) kommt wird der Effekt verdoppelt und die Spruchpunkte bleiben wie gehabt. Bei einem entscheidenden Fehlschlag (20) richtet sich der Zauber gegen einen selbst und bei Heilungszaubern wird der Effekt umgekehrt.

Beispiel: Wenn ein Nekromant einen Schattenblitz zaubert und bei dem Int-Check erfolgreich ist wird die Körperzone erwürfelt und danach der in der Beschreibung angegebene Schaden ermittelt. Sollte er jedoch den Int-Check nicht schaffen passiert nichts bis darauf dass er trotzdem die Zauberzeit einhalten muss!!! Wenn er eine 1 gewürfelt haben sollte hat der Zauber einen entscheidenden Erfolg. Der Spieler kann sich nun überlegen ob er den Zauber in der halben Zeit oder mit doppelten Schaden benutzen möchte. Bei längerdauernden Zaubern empfiehlt sich natürlich die halbe Zauberzeit, wo bei sofortigen Zaubern natürlich nur der doppelte Schaden Sinn macht. Würfelt der Nekromant allerdings eine 20 so hat er einen entscheidenden Fehlschlag und der Schattenblitz richtet sich nicht gegen seinen Gegner sondern gegen ihn selbst.

Hierzu sei noch zusagen das jegliche Art von Zauberschaden oder Heilung (gilt nicht für Meele- oder sonstige physische Angriffe) mit dem Wert der Stufe addiert wird.

Beispiel: Ein Priester Stufe 7 vollführt eine Heilung. Die entstandene Heilung setzt sich aus dem Würfelergebnis + 7 für seine Stufe zusammen.

Gezieltes Treffen

Das Zielen auf bestimmte Körperzonen gibt einen Malus auf den AW, da es beim Treffen bestimmter Bereiche einfach schwieriger ist exakt diese Stelle zu erreichen.

Körperzone	Malus (Abzug)	Körperzone	Malus (Abzug)
Kopf	- 2	Augen	- 5
Gesicht	- 3	Hals	- 3
Schultern	- 2	Arme	- 2
Hände	- 3	Oberkörper	- 2
Unterleib	- 2	Beine	- 2
Füße	- 3		

Waffenset

Das Wechseln des Waffensets während eines Kampfes dauert eine komplette Kampfunde! Das bedeutet, wenn ein Spieler sich dazu entscheidet eine andere Waffe zu ziehen oder von einer Distanzwaffe auf eine Nahkampfwaffe wechseln möchte, dann kann er in dieser KR keine weiteren Aktionen machen.

Einen schnellen Überblick erhaltet Ihr auf dem Charakterbogen „Erklärungen“!

Beschleunigtes Kampfrundensystem (Fortgeschrittene Spieler und Meister)

Für die meisten Spieler wird das herkömmliche Kampfrundensystem irgendwann etwas langweilig. Da die einzelnen Aktionen teilweise sehr lange dauern und sich ein einfacher Kampf schonmal über 2-3 Stunden Spielzeit ziehen kann.

Wenn man an diesem Punkt im Spiel angekommen ist, kann man das „Beschleunigte Kampfsystem“ nutzen.

In diesem System gibt es einen Aktions-Faktor der einmalig errechnet werden muss und anhand dessen dann bestimmt wird, wie viele Aktionen ein Spieler pro Kampfrunde durchführen darf. Dabei ist es völlig egal ob der Spieler diese Aktionen auf einen Gegner oder auf mehrere einteilt.

Der Aktions-Faktor wird wie folgt bestimmt und berechnet:

$$20 - \left(\frac{\text{Geschw.} + \frac{\text{Geschick (Int)}}{1,3}}{2} \right)$$

Der Faktor muss mindestens 8 und höchstens 12 betragen. Sollte er kleiner oder größer sein muss er auf den Mindest- bzw. Höchstwert gesetzt werden.

Beispiel: Ein Waldläufer hat einen Geschwindigkeitswert von 13 und einen Geschicklichkeitswert von 12, somit ergibt sich laut Formel:

$$20 - \left(\frac{13 + \frac{12}{1,3}}{2} \right) = 8,88 \rightarrow 9 \text{ (aufgerundet!)}$$

Sollte es jetzt zu einem Kampf kommen wird wie üblich ein Initiative-Wurf (W10).

Der Waldläufer hat einen Reaktionswert von 33 und würfelt eine 4. Er hat somit eine Initiative von $33 + 4 = 37$. Sein Aktions-Faktor beträgt 9. Der Faktor würde somit 4 x in die 37 gehen ($9 \times 4 = 36$), somit hat der Waldläufer 4 Angriffe in der Kampfrunde zur freien Verfügung.

Die Aktionen müssen nicht zwingend nacheinander durchgeführt werden, man kann sich untereinander absprechen wer wann welche Aktion ausübt.

Der Gegner hat aber das Recht zwischen jedem dieser Aktionen, die gegen ihn gerichtet sind, auch Gegenaktionen auszuführen.

Das Maximum an zulässigen Angriffe pro Kampfrunde ist auf 6 beschränkt.

Spieler können jedoch auch in einer Kampfrunde mehr Angriffe nutzen als sie theoretisch laut dem Angriffs-Faktor ausführen können. Die Anzahl an Angriffen die ein Spieler vorzieht wird jedoch direkt in der nächsten Kampfrunde wieder abgezogen. Dabei kann es vorkommen das ein Spieler in der nächsten Kampfrunde so erschöpft ist (weil er Angriffe vorgezogen hat), dass er keine Handlung mehr ausführen kann.

Beispiel: Ein Zwergenkrieger hat laut Aktions-Faktor 3 Aktionen in der Kampfrunde. Er möchte jedoch 5 Aktionen ausführen. Somit hat er 2 Aktionen mehr ausgeführt als er theoretisch zur Verfügung hatte. Wenn er in der nächsten Kampfrunde durch den Faktor wieder auf 3 Aktionen kommt, kann er nur einen ausführen.

Zum Kampfgeschehen:

Derjenige, pro Kampfrunde, mit dem höchsten Initiative-Wert darf wie gehabt beginnen. Im weiteren Verlauf der Kampfrunde kann die Gruppe dann ganz individuell bestimmen wer was macht und wann er was macht. Somit werden die Kämpfe viel strategischer aufgebaut. Es gibt nur 2 Ausnahmen die dort eingreifen. Der Angegriffene hat immer die Möglichkeit nach einer Attacke auf ihn selbst eine Attacke auszuführen und wenn der Meister einen Angriff starten möchte kann er das tun indem er einen Stichwurf (W10 möglichst hoch) gegen einen ausgewählten Spieler gewinnt.

Zusatzinformationen:

Eine Kampfrunde dauert nun 12 Sekunden anstatt 5.

Waffenwechsel wird auch von einer KR auf einen Angriff reduziert.

Die Gattungs- und Klassenspezifische Talente mit einer Abklingzeit von 5 Kampfunden haben nun eine Abklingzeit von 5 Aktionen. Somit ist es rein theoretisch möglich diese 2x in einer Kampfunde zu nutzen.



Der Stufenaufstieg

Beim Stufenaufstieg gibt es wieder einiges zu beachten was am Anfang wieder recht kompliziert wirken könnte aber mit ein wenig Routine ein Kinderspiel ist.

Zum einen die Erfahrungspunkte die die Spieler benötigen um überhaupt in ihrer Stufe zu steigen, zum anderen die Attribute die bei jedem Stufenaufstieg erhöht werden müssen und welche Auswirkungen sie auf die Übrigen Werte haben.

Zunächst eine kleine Erläuterung zu den Erfahrungspunkten. Wie Ihr bereits bei der Charaktererstellung gesehen habt, steigt die Höhe der Erfahrungspunkte die man zum Stufenaufstieg benötigt stets an. Dieses soll natürlich verhindern, dass die Spieler viel zu schnell viel zu mächtig werden. Die Vergabe der Erfahrungspunkte erfolgt über den Meister (Spielleiter). Dieser sollte jedoch nicht zu großzügig damit umgehen, damit die Spieler längere Zeit über etwas haben worauf sie hinarbeiten können. Was sich hierbei sehr gut bewährt hat ist eine Anzahl von ca. 20 – 30 Erfahrungspunkten pro Spielabend. Jedoch vergibt Ihr die Punkte am besten immer nach einer Quest (Aufgabe) die die Spieler abgeschlossen haben.

Beispiel: Sollte die Spieler für eine Quest ungefähr 3 Spielabende gebraucht haben dann sind 60 - 90 Erfahrungspunkte eine gute Wahl. Ein Spieler der dann vielleicht einmal nicht mit dabei war bekommt somit 40 - 60. Bei dieser Art der Punktevergabe kommt Ihr, bei regelmäßigen Spielen (1x pro Woche), auf 1040 – 1560 EP in einem Jahr. Das bedeutet eure Spieler haben dann ungefähr Stufe 5 – 6 erreicht. Sollte man allerdings nicht allzu oft spielen, kann man Anzahl auch noch ein wenig erhöhen, allerdings sollte schon irgendwie der grobe Wert von 1300 ± 200 EP pro Jahr angestrebt werden.

Auswirkungen des Stufenaufstieges

Bei jedem Stufenaufstieg hat der Spieler die Möglichkeit bestimmte Talente und Eigenschaften zu erhöhen.

Eigenschaften und Attribute

Als erstes, nach einem Stufenaufstieg, wird eine Haupteigenschaft (Attribut = Stärke, Mut, ...) um +1 gesteigert. Dafür gibt es zwei verschiedene Verfahren.

- Entweder es wird das niedrigste Talent gewählt
- Oder es wird mit einem W10 gewürfelt. (0 = freie Auswahl)

Beispiel: Ein Spieler möchte nicht das niedrigste Talent erhöhen sondern würfelt mit einem W10. Er bekommt eine 4. Nun zählt er von Oben die vier Talente herab und kommt somit auf Konstitution. Nun erhöht er seinen Konstitutionswert um +1. Sollte eine 0 gewürfelt werden, so hat der Spieler eine freie Auswahl welche Eigenschaft er erhöhen möchte.

Maximalwerte für Eigenschaften

Die Grundeigenschaften haben allerdings auch maximale Obergrenzen, die wir euch nun Anhand der folgenden Tabelle veranschaulichen werden.

Attribut	Weißelb	Nebeleb	Halbelb	Nordvolk	Südvolk	Mitmaar	Zwerg	Hobbit	Kender	Gnom
Stärke	16	16	16	18	16	18	18	16	16	14
Geschwindigkeit	18	18	18	16	18	16	16	18	18	18
Geschicklichkeit	18	18	18	16	18	18	18	18	18	18
Konstitution	14	14	16	18	16	16	18	14	16	14
Intelligenz	18	18	18	14	16	16	16	16	14	18
Charisma	18	18	14	18	16	16	14	16	16	16
Verlässlichkeit	16	16	16	16	14	16	16	16	14	16
Mut	14	14	18	18	18	18	18	14	18	16
Glück	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18

Die Werte für den Drünelben richten sich nach seiner vorherigen Gattung: Weiß- oder Nebeleb

Wahrscheinlich werdet ihr euch jetzt fragen, wofür diese Tabellen gut sind, da doch noch keine der neu entstehenden Spielfiguren einen Attributwert über vierzehn hat.

Das ist richtig, aber diese Übersicht erlaubt euch schon an diesem Punkt festzustellen, wie gut die Eigenschaften der Charaktere ausgeprägt und inwieweit, in Bezug auf ihre Gattung, noch Veränderungen möglich sind. Zudem erlaubt euch die Tabelle eine grobe Einschätzung der Stärken und Schwächen des gesamten Teams, die bereits vorhanden sind oder sich im Laufe des Spiels entwickeln werden. Unter diesem Gesichtspunkt ist der Spielleiter dann in der Lage charaktergerechte Abenteuer zu konzipieren.

Nun wird es für den Anfänger etwas komplizierter, allerdings gibt sich das wieder mit ein wenig Routine.

Manche der Haupteigenschaften sind mit anderen Verhaltens- und Gefechtswerten verknüpft und müssen deshalb neu errechnet werden. Mit folgender Tabelle sollte das ein wenig einfacher von statten gehen. Die Berechnung findet ihr jeweils auf dem Charakterbogen!

Eigenschaft	Bei Stufenaufstieg Auswirkung auf ...
Stärke	AW und VW Ausdauer und TP + 1 $\frac{1}{3}$ TP neu berechnen!
Geschwindigkeit	AW und VW Gehen und Laufen Reaktion + 1
Geschicklichkeit	AW und VW Reaktion + 1
Konstitution	Ausdauer und TP + 1 $\frac{1}{3}$ TP neu berechnen!
Intelligenz	MW + 2

Legende: AW = Angriffswert | VW = Verteidigungswert | TP = Trefferpunkte | MW = Magiewahrnehmung

Wenn ihr soweit seid geht es weiter zu den Talenten „Seele, Körper und Geist“. Hier habt ihr die Möglichkeit 5 frei ausgewählte Talente um jeweils 1W6 zu erhöhen. Dabei ist es egal ob sich alle 5 Talente für die ihr euch entschieden habt aus einer Kategorie stammen oder verteilt aus allen 3.

Gefechts- und Sonstigewerte

Sobald ihr mit der Erhöhung der Talente durch seid, begeben ihr euch wieder auf den Kampfbogen. Dort werden nun weitere Werte erhöht.

Gefechtswert	Erhöhung
Trefferpunkte	+ 1W6
Ausdauer	Hälfte der gestiegenen Trefferpunkte (aufgerundet)
Magiewahrnehmung	+ (1W6 / 2) aufgerundet
Runenlehre	+ (1W6 / 2) aufgerundet
Spruchpunkte	+ 1W6
Alchemistenlehre	+ (1W6 / 2) aufgerundet
Kräuterkunde läuft unter „Geist - Tier- und Naturkunde“ und wird mit diesem Talente erhöht!	

Waffen und Ausrüstungsgegenstände

Es gibt jede Menge verschiedener Ausrüstungsgegenstände bei Chronicles of Nean'drul, die ihr euch bei den jeweiligen Händlern mit ein wenig Kleingeld kaufen könnt.

Für diesen Zweck haben wir einige Tabellen vorbereitet die alle wichtigen Details auflisten. Unter anderen sind dort auch Werte zu finden die angeben zu welchem Prozentsatz oder zu welchem Preis der dementsprechende Händler seine Ware vorhanden hat bzw. verkauft.

Was bieten welche Händler zum Verkauf an?

Händler	Gegenstände
Schneider / Tuchmacher / Filzer	Stoffausrüstungen, Stoffallgemeinbedarf
Lederer	Lederausrüstungen, Stiefel und Schuhe
Rüstungsbauer	Kettenrüstungen / Veredelungen
Rüstungsschmied	Plattenrüstungen / Veredelungen
Waffenschmied	Metallwaffen / Veredelungen
Bogenmacher / Holzschneider	Bögen, Armbrüste und sonstige Holz Waffen
Silberschmied / Schmuckhändler	Ringe, Amulette
Kerzenzieher	Kerzen, Fackel, Öllampen, ...
Gemischtwarenhändler	Seile, Körbe, Öllampen, Steig- und Kletterhacken, ...
Töpfer	Allmögliche Tonbearbeitung, Krüge, Teller etc.
Glasbläser	Phiolen, Spiegel, etc.
Instrumentenbauer	Holzbearbeitung, allgemeine Instrumente
Alchemist	Kräuterhändler, Elixiere, Tränke
Magier	Verzauberungen jeglicher Art
Bäcker / Fleischer / Fischer	Nahrungsmittel
Taverne	Essen und Trinken
Imker	Hönig und Met

Bei neuen Ideen kann diese Liste natürlich auch beliebig vom Meister erweitert werden. Der Fantasie sind ja schließlich keine Grenzen gesetzt.

Dieses gilt natürlich auch für die folgenden Tabellen in denen die kompletten Ausrüstungsgegenstände aufgeführt sind. Ihr solltet euch allerdings ein wenig an die vorgegebenen Werte halten damit nicht einzelne Spieler übervorteilt werden. Die in den Tabellen angegebenen Werte sind schon sehr gut auf einander eingespielt und halten die Spieler jeglicher Klassen ziemlich gut im Gleichgewicht mit ihren Effekten.

Auf den folgenden Seiten findet Ihr wichtige Tabellen zur Ausrüstung, Waffen, Verzauberungen und Veredelungen.

Ausrüstungstabelle

Gegenstand	Körperzone	Schutzwerte			Kaufpreis	Häufigkeit in %
		sch	st	sp		
Stoffrüstungen		beim Händler				
Leinenstoff						
Robe ohne Kapuze	10-31 36-93	1	0	1	15s	85 %
Robe mit Kapuze	00-31 36-93	1	0	1	20s	85 %
Handschuhe	32-25	1	0	1	5s	95 %
Tunika ohne Ärmel	10-15 36-69	1	0	1	10s	90 %
Tunika mit Ärmel	10-31 36-69	1	0	1	15s	90 %
Hose	58-93	1	0	1	15s	90 %
Schuhe mit Ledersohle	94-99	1	0	1	10s	95 %
Doppeltgewebter Leinenstoff						
Robe ohne Kapuze	10-31 36-93	2	0	1	30s	75 %
Robe mit Kapuze	00-31 36-93	2	0	1	40s	75 %
Handschuhe	32-25	2	0	1	10s	85 %
Tunika ohne Ärmel	10-15 36-69	2	0	1	20s	80 %
Tunika mit Ärmel	10-31 36-69	2	0	1	30s	80 %
Hose	58-93	2	0	1	30s	80 %
Schuhe mit Ledersohle	94-99	2	0	1	20s	85 %
Wollstoff						
Robe ohne Kapuze	10-31 36-93	2	1	2	45s	60 %
Robe mit Kapuze	00-31 36-93	2	1	2	60s	60 %
Handschuhe	32-25	2	1	2	15s	70 %
Tunika ohne Ärmel	10-15 36-69	2	1	2	30s	65 %
Tunika mit Ärmel	10-31 36-69	2	1	2	45s	65 %
Hose	58-93	2	1	2	45s	65 %
Schuhe mit Ledersohle	94-99	2	1	2	30s	70 %
Doppeltgewebter Wollstoff						
Robe ohne Kapuze	10-31 36-93	3	1	2	90s	50 %
Robe mit Kapuze	00-31 36-93	3	1	2	10g 20s	50 %
Handschuhe	32-25	3	1	2	30s	60 %
Tunika ohne Ärmel	10-15 36-69	3	1	2	60s	55 %
Tunika mit Ärmel	10-31 36-69	3	1	2	90s	55 %
Hose	58-93	3	1	2	90s	55 %
Schuhe mit Ledersohle	94-99	3	1	2	60s	60 %
Samtstoff						
Robe ohne Kapuze	10-31 36-93	3	2	3	10g 35s	35 %
Robe mit Kapuze	00-31 36-93	3	2	3	10g 80s	35 %
Handschuhe	32-25	3	2	3	45s	45 %
Tunika ohne Ärmel	10-15 36-69	3	2	3	90s	40 %
Tunika mit Ärmel	10-31 36-69	3	2	3	10g 35s	40 %
Hose	58-93	3	2	3	10g 35s	40 %
Schuhe mit Ledersohle	94-99	3	2	3	90s	45 %

Gegenstand	Körperzone	Schutzwerte			Kaufpreis beim Händler	Häufigkeit in %
		sch	st	sp		
Stoffrüstungen						
Doppeltgewebter Samtstoff						
Robe ohne Kapuze	10-31 36-93	4	2	3	20g 70s	25 %
Robe mit Kapuze	00-31 36-93	4	2	3	21g 60s	25 %
Handschuhe	32-25	4	2	3	90s	35 %
Tunika ohne Ärmel	10-15 36-69	4	2	3	10g 80s	30 %
Tunika mit Ärmel	10-31 36-69	4	2	3	20g 70s	30 %
Hose	58-93	4	2	3	20g 70s	30 %
Schuhe mit Ledersohle	94-99	4	2	3	10g 80s	35 %
Runenstoff						
Robe ohne Kapuze	10-31 36-93	5	3	4	62g 10s	8 %
Robe mit Kapuze	00-31 36-93	5	3	4	64g 80s	6 %
Handschuhe	32-25	5	3	4	21g 70s	12 %
Tunika ohne Ärmel	10-15 36-69	5	3	4	32g 40s	10 %
Tunika mit Ärmel	10-31 36-69	5	3	4	62g 10s	8 %
Hose	58-93	5	3	4	62g 10s	8 %
Schuhe mit Ledersohle	94-99	5	3	4	32g 40s	12 %
Doppeltgewebter Runenstoff						
Robe ohne Kapuze	10-31 36-93	6	4	5	124g 20s	4 %
Robe mit Kapuze	00-31 36-93	6	4	5	129g 60s	2 %
Handschuhe	32-25	6	4	5	43g 40s	6 %
Tunika ohne Ärmel	10-15 36-69	6	4	5	64g 80s	5 %
Tunika mit Ärmel	10-31 36-69	6	4	5	124g 20s	4 %
Hose	58-93	6	4	5	124g 20s	4 %
Schuhe mit Ledersohle	94-99	6	4	5	64g 80s	6 %

Legende: sch = scharf | st = stumpf | sp = spitz | s = silber | g = gold | 10s = 1g | vorhandene Farben: weiß, grau, braun, schwarz, rot; Verzierungen: weiß, grau, braun, schwarz, rot, blau, grün, silber, gold, | Verzauberungen: siehe Verzauberungstabelle (nur eine Verzauberung pro Rüstungsteil möglich!) Kaufpreis kann ruhig höher ausfallen für evtl. Handeln!W.

Gegenstand	Körperzone	Schutzwerte			Kaufpreis	Häufigkeit in %
		sch	st	sp		
Lederrüstungen		beim Händler				
Leichtes Leder						
Kopfbedeckung (mit Halskrause)	00-06 (00-09)	3	2	3	10s (15s)	90 %
Schulterschutz (mit Halsschutz)	10-15 (07-15)	3	2	3	15s (20s)	85 %
Armschienen	16-31	3	2	3	5s	85 %
Handschuhe	32-25	3	2	3	5s	95 %
Harnisch ohne Ärmel	10-15 36-69	3	2	3	15s	90 %
Harnisch mit Ärmel	10-31 36-69	3	2	3	20s	85 %
Hose	58-93	3	2	3	15s	90 %
Schuhe mit Ledersohle	94-99	3	2	3	10s	95 %
Stiefel mit Ledersohle	70-99	3	2	3	15s	85 %
Imprägniertes leichtes Leder						
Kopfbedeckung (mit Halskrause)	00-06 (00-09)	4	2	3	20s (30s)	80 %
Schulterschutz (mit Halsschutz)	10-15 (07-15)	4	2	3	30s (40s)	75 %
Armschienen	16-31	4	2	3	10s	75 %
Handschuhe	32-25	4	2	3	10s	85 %
Harnisch ohne Ärmel	10-15 36-69	4	2	3	30s	80 %
Harnisch mit Ärmel	10-31 36-69	4	2	3	40s	75 %
Hose	58-93	4	2	3	30s	80 %
Schuhe mit Ledersohle	94-99	4	2	3	20s	85 %
Stiefel mit Ledersohle	70-99	4	2	3	30s	75 %
Schweres Leder						
Kopfbedeckung (mit Halskrause)	00-06 (00-09)	4	3	4	30s (45s)	65 %
Schulterschutz (mit Halsschutz)	10-15 (07-15)	4	3	4	45s (60s)	60 %
Armschienen	16-31	4	3	4	15s	60 %
Handschuhe	32-25	4	3	4	15s	70 %
Harnisch ohne Ärmel	10-15 36-69	4	3	4	45s	65 %
Harnisch mit Ärmel	10-31 36-69	4	3	4	60s	60 %
Hose	58-93	4	3	4	45s	65 %
Schuhe mit Ledersohle	94-99	4	3	4	30s	70 %
Stiefel mit Ledersohle	70-99	4	3	4	45s	60 %
Imprägniertes schweres Leder						
Kopfbedeckung (mit Halskrause)	00-06 (00-09)	5	3	4	60s (90s)	55 %
Schulterschutz (mit Halsschutz)	10-15 (07-15)	5	3	4	90s (10g20s)	50 %
Armschienen	16-31	5	3	4	30s	50 %
Handschuhe	32-25	5	3	4	30s	60 %
Harnisch ohne Ärmel	10-15 36-69	5	3	4	90s	55 %
Harnisch mit Ärmel	10-31 36-69	5	3	4	10g20s	50 %
Hose	58-93	5	3	4	90s	55 %
Schuhe mit Ledersohle	94-99	5	3	4	60s	60 %
Stiefel mit Ledersohle	70-99	5	3	4	90s	50 %

Gegenstand	Körperzone	Schutzwerte			Kaufpreis	Häufigkeit in %
		sch	st	sp		
Lederrüstungen		beim Händler				
Exotisches Leder						
Kopfbedeckung (mit Halskrause)	00-06 (00-09)	5	4	5	90s (10g35s)	40 %
Schulterschutz (mit Halsschutz)	10-15 (07-15)	5	4	5	10g35s (10g80s)	35 %
Armschienen	16-31	5	4	5	45s	35 %
Handschuhe	32-25	5	4	5	45s	45 %
Harnisch ohne Ärmel	10-15 36-69	5	4	5	10g35s	40 %
Harnisch mit Ärmel	10-31 36-69	5	4	5	10g80s	35 %
Hose	58-93	5	4	5	10g35s	40 %
Schuhe mit Ledersohle	94-99	5	4	5	90s	45 %
Stiefel mit Ledersohle	70-99	5	4	5	10g35s	35 %
Imprägniertes exotisches Leder						
Kopfbedeckung (mit Halskrause)	00-06 (00-09)	6	4	5	10g80s (20g70s)	30 %
Schulterschutz (mit Halsschutz)	10-15 (07-15)	6	4	5	20g70s (21g60s)	25 %
Armschienen	16-31	6	4	5	90s	25 %
Handschuhe	32-25	6	4	5	90s	35 %
Harnisch ohne Ärmel	10-15 36-69	6	4	5	20g70s	30 %
Harnisch mit Ärmel	10-31 36-69	6	4	5	21g60s	25 %
Hose	58-93	6	4	5	20g70s	30 %
Schuhe mit Ledersohle	94-99	6	4	5	10g80s	35 %
Stiefel mit Ledersohle	70-99	6	4	5	20g70s	25 %
Altgegerbtes Leder						
Kopfbedeckung (mit Halskrause)	00-06 (00-09)	7	5	6	32g40s (61g10s)	8 %
Schulterschutz (mit Halsschutz)	10-15 (07-15)	7	5	6	61g10s (65g40s)	6 %
Armschienen	16-31	7	5	6	21g70s	10 %
Handschuhe	32-25	7	5	6	21g70s	12 %
Harnisch ohne Ärmel	10-15 36-69	7	5	6	61g10s	8 %
Harnisch mit Ärmel	10-31 36-69	7	5	6	65g40s	6 %
Hose	58-93	7	5	6	61g10s	8 %
Schuhe mit Ledersohle	94-99	7	5	6	32g40s	12 %
Stiefel mit Ledersohle	70-99	7	5	6	61g10s	10 %
Imprägniertes altgegerbtes Leder						
Kopfbedeckung (mit Halskrause)	00-06 (00-09)	8	6	7	64g80s (122g20s)	4 %
Schulterschutz (mit Halsschutz)	10-15 (07-15)	8	6	7	122g20s (130g80s)	3 %
Armschienen	16-31	8	6	7	43g40s	5 %
Handschuhe	32-25	8	6	7	43g40s	6 %
Harnisch ohne Ärmel	10-15 36-69	8	6	7	122g20s	4 %
Harnisch mit Ärmel	10-31 36-69	8	6	7	130g80s	2 %
Hose	58-93	8	6	7	122g20s	4 %
Schuhe mit Ledersohle	94-99	8	6	7	64g80s	6 %
Stiefel mit Ledersohle	70-99	8	6	7	122g20s	4 %

Legende: sch = scharf | st = stumpf | sp = spitz | s = silber | g = gold | 10s = 1g | vorhandene Farben: grau, braun, schwarz, grün, rot; Verzierungen: weiß, grau, braun, schwarz, rot, blau, grün, silber, gold, | Verzauberungen: siehe Verzauberungstabelle (nur eine Verzauberung pro Rüstungsteil möglich!) Kaufpreis kann ruhig höher ausfallen für evtl. Handeln! Dieses sind nur Richtwerte!

Gegenstand	Körperzone	Schutzwerte			Kaufpreis	Häufigkeit in %
		sch	st	sp		
Kettenrüstungen und Beschläge		beim Händler				
Material: Eisen						
Kettenhaube (mit Halsschutz)	00-06 (00-09)	5	4	5	10s (15s)	90 %
Beschlagener Schulterschutz (mit Halsschutz)	10-15 (07-15)	5	4	5	15s (20s)	85 %
Beschlagene Armschienen	16-31	5	4	5	5s	85 %
Kettenhandschuhe	32-25	5	4	5	5s	95 %
Kettenhemd ohne Ärmel	10-15 36-69	5	4	5	15s	90 %
Kettenhemd mit Ärmel	10-31 36-69	5	4	5	20s	85 %
Lederhose mit Ketten beschlagen	58-93	5	4	5	15s	90 %
Beschlagene Schuhe mit Ledersohle	94-99	5	4	5	10s	95 %
Beschlagene Stiefel mit Ledersohle	70-99	5	4	5	15s	85 %
Material: Stahl						
Kettenhaube (mit Halsschutz)	00-06 (00-09)	6	4	5	20s (30s)	80 %
Beschlagener Schulterschutz (mit Halsschutz)	10-15 (07-15)	6	4	5	30s (40s)	75 %
Beschlagene Armschienen	16-31	6	4	5	10s	75 %
Kettenhandschuhe	32-25	6	4	5	10s	85 %
Kettenhemd ohne Ärmel	10-15 36-69	6	4	5	30s	80 %
Kettenhemd mit Ärmel	10-31 36-69	6	4	5	40s	75 %
Lederhose mit Ketten beschlagen	58-93	6	4	5	30s	80 %
Beschlagene Schuhe mit Ledersohle	94-99	6	4	5	20s	85 %
Beschlagene Stiefel mit Ledersohle	70-99	6	4	5	30s	75 %
Material: Silber						
Kettenhaube (mit Halsschutz)	00-06 (00-09)	6	5	6	30s (45s)	65 %
Beschlagener Schulterschutz (mit Halsschutz)	10-15 (07-15)	6	5	6	45s (60s)	60 %
Beschlagene Armschienen	16-31	6	5	6	15s	60 %
Kettenhandschuhe	32-25	6	5	6	15s	70 %
Kettenhemd ohne Ärmel	10-15 36-69	6	5	6	45s	65 %
Kettenhemd mit Ärmel	10-31 36-69	6	5	6	60s	60 %
Lederhose mit Ketten beschlagen	58-93	6	5	6	45s	65 %
Beschlagene Schuhe mit Ledersohle	94-99	6	5	6	30s	70 %
Beschlagene Stiefel mit Ledersohle	70-99	6	5	6	45s	60 %
Material: Zwergenstahl						
Kettenhaube (mit Halsschutz)	00-06 (00-09)	7	5	6	60s (90s)	55 %
Beschlagener Schulterschutz (mit Halsschutz)	10-15 (07-15)	7	5	6	90s (10g20s)	50 %
Beschlagene Armschienen	16-31	7	5	6	30s	50 %
Kettenhandschuhe	32-25	7	5	6	30s	60 %
Kettenhemd ohne Ärmel	10-15 36-69	7	5	6	90s	55 %
Kettenhemd mit Ärmel	10-31 36-69	7	5	6	10g20s	50 %
Lederhose mit Ketten beschlagen	58-93	7	5	6	90s	55 %
Beschlagene Schuhe mit Ledersohle	94-99	7	5	6	60s	60 %
Beschlagene Stiefel mit Ledersohle	70-99	7	5	6	90s	50 %

Gegenstand	Körperzone	Schutzwerte			Kaufpreis	Häufigkeit in %
		sch	st	sp		
Kettenrüstungen und Beschläge		sch	st	sp	beim Händler	
Material: Kobalt						
Kettenhaube (mit Halsschutz)	00-06 (00-09)	7	6	7	90s (10g35s)	40 %
Beschlagener Schulterschutz (mit Halsschutz)	10-15 (07-15)	7	6	7	10g35s (10g80s)	35 %
Beschlagene Armschienen	16-31	7	6	7	45s	35 %
Kettenhandschuhe	32-25	7	6	7	45s	45 %
Kettenhemd ohne Ärmel	10-15 36-69	7	6	7	10g35s	40 %
Kettenhemd mit Ärmel	10-31 36-69	7	6	7	10g80s	35 %
Lederhose mit Ketten beschlagen	58-93	7	6	7	10g35s	40 %
Beschlagene Schuhe mit Ledersohle	94-99	7	6	7	90s	45 %
Beschlagene Stiefel mit Ledersohle	70-99	7	6	7	10g35s	35 %
Material: Mythrill						
Kettenhaube (mit Halsschutz)	00-06 (00-09)	9	7	8	10g80s (20g70s)	30 %
Beschlagener Schulterschutz (mit Halsschutz)	10-15 (07-15)	9	7	8	20g70s (21g60s)	25 %
Beschlagene Armschienen	16-31	9	7	8	90s	25 %
Kettenhandschuhe	32-25	9	7	8	90s	35 %
Kettenhemd ohne Ärmel	10-15 36-69	9	7	8	20g70s	30 %
Kettenhemd mit Ärmel	10-31 36-69	9	7	8	21g60s	25 %
Lederhose mit Ketten beschlagen	58-93	9	7	8	20g70s	30 %
Beschlagene Schuhe mit Ledersohle	94-99	9	7	8	10g80s	35 %
Beschlagene Stiefel mit Ledersohle	70-99	9	7	8	20g70s	25 %
Material: Adamantium						
Kettenhaube (mit Halsschutz)	00-06 (00-09)	11	9	10	32g40s (61g10s)	5 %
Beschlagener Schulterschutz (mit Halsschutz)	10-15 (07-15)	11	9	10	61g10s (65g40s)	4 %
Beschlagene Armschienen	16-31	11	9	10	21g70s	4 %
Kettenhandschuhe	32-25	11	9	10	21g70s	8 %
Kettenhemd ohne Ärmel	10-15 36-69	11	9	10	61g10s	5 %
Kettenhemd mit Ärmel	10-31 36-69	11	9	10	65g40s	4 %
Lederhose mit Ketten beschlagen	58-93	11	9	10	61g10s	5 %
Beschlagene Schuhe mit Ledersohle	94-99	11	9	10	32g40s	8 %
Beschlagene Stiefel mit Ledersohle	70-99	11	9	10	61g10s	4 %
Material: Thung						
Kettenhaube (mit Halsschutz)	00-06 (00-09)	14	12	13	180g (310g)	0,75 %
Beschlagener Schulterschutz (mit Halsschutz)	10-15 (07-15)	14	12	13	310g (340g50s)	0,5 %
Beschlagene Armschienen	16-31	14	12	13	143g	1 %
Kettenhandschuhe	32-25	14	12	13	143g	0,5 %
Kettenhemd ohne Ärmel	10-15 36-69	14	12	13	310g	0,75 %
Kettenhemd mit Ärmel	10-31 36-69	14	12	13	340g50s	0,25 %
Lederhose mit Ketten beschlagen	58-93	14	12	13	310g	0,75 %
Beschlagene Schuhe mit Ledersohle	94-99	14	12	13	180g	1 %
Beschlagene Stiefel mit Ledersohle	70-99	14	12	13	310g	0,25 %

Legende: sch = scharf | st = stumpf | sp = spitz | s = silber | g = gold | 10s = 1g | vorhandene Farben: Unterleder = braun, schwarz; Verzierungen = weiß, rot, blau, grün, silber, gold; Kette = Silber (Stahl: Matt; Mythrill: glänzend; Adamantium: bläulich schimmernd; Thung: schwarz) | Verzauberungen und Veredelungen: siehe Verzauberungs- und Veredelungstabelle (nur eine Verzauberung pro Rüstungsteil möglich!) Kaufpreis kann ruhig höher ausfallen für evtl. Handeln! Dieses sind nur Richtwerte!

Gegenstand	Körperzone	Schutzwerte			Kaufpreis	Häufigkeit in %
		sch	st	sp		
Plattenpanzer und Rüstungen					beim Händler	
Material: Eisen						
Vollplattenhelm (mit Halsschutz)	00-06 (00-09)	7	6	7	10s (15s)	90 %
Plattenschultern (mit Halsschutz)	10-15 (07-15)	7	6	7	15s (20s)	85 %
Plattenarmschienen	16-31	7	6	7	5s	85 %
Beschlagene Kettenhandschuhe	32-25	7	6	7	5s	95 %
Plattenpanzer ohne Arme	10-15 36-69	7	6	7	15s	90 %
Plattenpanzer mit Armen	10-31 36-69	7	6	7	20s	85 %
Plattenhose	58-93	7	6	7	15s	90 %
Plattenschuhe mit Ledersohle	94-99	7	6	7	10s	95 %
Plattenstiefel mit Ledersohle	70-99	7	6	7	15s	85 %
Material: Stahl						
Vollplattenhelm (mit Halsschutz)	00-06 (00-09)	8	6	7	20s (30s)	80 %
Plattenschultern (mit Halsschutz)	10-15 (07-15)	8	6	7	30s (40s)	75 %
Plattenarmschienen	16-31	8	6	7	10s	75 %
Beschlagene Kettenhandschuhe	32-25	8	6	7	10s	85 %
Plattenpanzer ohne Arme	10-15 36-69	8	6	7	30s	80 %
Plattenpanzer mit Armen	10-31 36-69	8	6	7	40s	75 %
Plattenhose	58-93	8	6	7	30s	80 %
Plattenschuhe mit Ledersohle	94-99	8	6	7	20s	85 %
Plattenstiefel mit Ledersohle	70-99	8	6	7	30s	75 %
Material: Silber						
Vollplattenhelm (mit Halsschutz)	00-06 (00-09)	8	7	8	30s (45s)	65 %
Plattenschultern (mit Halsschutz)	10-15 (07-15)	8	7	8	45s (60s)	60 %
Plattenarmschienen	16-31	8	7	8	15s	60 %
Beschlagene Kettenhandschuhe	32-25	8	7	8	15s	70 %
Plattenpanzer ohne Arme	10-15 36-69	8	7	8	45s	65 %
Plattenpanzer mit Armen	10-31 36-69	8	7	8	60s	60 %
Plattenhose	58-93	8	7	8	45s	65 %
Plattenschuhe mit Ledersohle	94-99	8	7	8	30s	70 %
Plattenstiefel mit Ledersohle	70-99	8	7	8	45s	60 %
Material: Zwergenstahl						
Vollplattenhelm (mit Halsschutz)	00-06 (00-09)	9	7	8	60s (90s)	55 %
Plattenschultern (mit Halsschutz)	10-15 (07-15)	9	7	8	90s (10g20s)	50 %
Plattenarmschienen	16-31	9	7	8	30s	50 %
Beschlagene Kettenhandschuhe	32-25	9	7	8	30s	60 %
Plattenpanzer ohne Arme	10-15 36-69	9	7	8	90s	55 %
Plattenpanzer mit Armen	10-31 36-69	9	7	8	10g20s	50 %
Plattenhose	58-93	9	7	8	90s	55 %
Plattenschuhe mit Ledersohle	94-99	9	7	8	60s	60 %
Plattenstiefel mit Ledersohle	70-99	9	7	8	90s	50 %

Gegenstand	Körperzone	Schutzwerte			Kaufpreis	Häufigkeit in %
		sch	st	sp		
Plattenpanzer und Rüstungen					beim Händler	
Material: Kobalt						
Vollplattenhelm (mit Halsschutz)	00-06 (00-09)	11	9	10	90s (10g35s)	40 %
Plattenschultern (mit Halsschutz)	10-15 (07-15)	11	9	10	10g35s (10g80s)	35 %
Plattenarmschienen	16-31	11	9	10	45s	35 %
Beschlagene Kettenhandschuhe	32-25	11	9	10	45s	45 %
Plattenpanzer ohne Arme	10-15 36-69	11	9	10	10g35s	40 %
Plattenpanzer mit Armen	10-31 36-69	11	9	10	10g80s	35 %
Plattenhose	58-93	11	9	10	10g35s	40 %
Plattenschuhe mit Ledersohle	94-99	11	9	10	90s	45 %
Plattenstiefel mit Ledersohle	70-99	11	9	10	10g35s	35 %
Material: Mythrill						
Vollplattenhelm (mit Halsschutz)	00-06 (00-09)	13	11	12	10g80s (20g70s)	30 %
Plattenschultern (mit Halsschutz)	10-15 (07-15)	13	11	12	20g70s (21g60s)	25 %
Plattenarmschienen	16-31	13	11	12	90s	25 %
Beschlagene Kettenhandschuhe	32-25	13	11	12	90s	35 %
Plattenpanzer ohne Arme	10-15 36-69	13	11	12	20g70s	30 %
Plattenpanzer mit Armen	10-31 36-69	13	11	12	21g60s	25 %
Plattenhose	58-93	13	11	12	20g70s	30 %
Plattenschuhe mit Ledersohle	94-99	13	11	12	10g80s	35 %
Plattenstiefel mit Ledersohle	70-99	13	11	12	20g70s	25 %
Material: Adamantium						
Vollplattenhelm (mit Halsschutz)	00-06 (00-09)	16	14	15	32g40s (61g10s)	5 %
Plattenschultern (mit Halsschutz)	10-15 (07-15)	16	14	15	61g10s (65g40s)	4 %
Plattenarmschienen	16-31	16	14	15	21g70s	4 %
Beschlagene Kettenhandschuhe	32-25	16	14	15	21g70s	8 %
Plattenpanzer ohne Arme	10-15 36-69	16	14	15	61g10s	5 %
Plattenpanzer mit Armen	10-31 36-69	16	14	15	65g40s	4 %
Plattenhose	58-93	16	14	15	61g10s	5 %
Plattenschuhe mit Ledersohle	94-99	16	14	15	32g40s	8 %
Plattenstiefel mit Ledersohle	70-99	16	14	15	61g10s	4 %
Material: Thung						
Vollplattenhelm (mit Halsschutz)	00-06 (00-09)	20	18	19	180g (310g)	0,75 %
Plattenschultern (mit Halsschutz)	10-15 (07-15)	20	18	19	310g (340g50s)	0,5 %
Plattenarmschienen	16-31	20	18	19	143g	1 %
Beschlagene Kettenhandschuhe	32-25	20	18	19	143g	0,5 %
Plattenpanzer ohne Arme	10-15 36-69	20	18	19	310g	0,75 %
Plattenpanzer mit Armen	10-31 36-69	20	18	19	340g50s	0,25 %
Plattenhose	58-93	20	18	19	310g	0,75 %
Plattenschuhe mit Ledersohle	94-99	20	18	19	180g	1 %
Plattenstiefel mit Ledersohle	70-99	20	18	19	310g	0,25 %

Legende: sch = scharf | st = stumpf | sp = spitz | s = silber | g = gold | 10s = 1g | vorhandene Farben: Unterleder = braun, schwarz; Verzierungen = weiß, rot, blau, grün, silber, gold; Kette = Silber (Stahl: Matt; Mythrill: glänzend; Adamantium: bläulich schimmernd; Thung: schwarz) | Verzauberungen: siehe Verzauberungstabelle (nur eine Verzauberung pro Rüstungsteil möglich!) Kaufpreis kann ruhig höher ausfallen für evtl. Handeln! Dieses sind nur Richtwerte!

Waffentabellen

Gegenstand			Kampfwerte		Schadenswerte			Kaufpreis in g/s	Häufigkeit in %
			AW	VW	sch	st	Sp		
Dolche + Schwerter (Seite 1)			AW	VW	sch	st	Sp	beim Händler	
Material: Eisen									
Dolch	gezackt, gewellt o. gerade Klinge	15 cm	1	0	4	0	3	12s	95 %
Wurfdolch	gerade Klinge	9 cm	0	0	2	0	3	10s	95 %
Wakizashidolch	gebogene Klinge	20 cm	1	1	4	0	4	25s	80 %
Kurzschwert	gerade Klinge	35 cm	1	1	4	0	3	18s	95 %
Degen / Rapier	gerade dünne Klinge	100 cm	0	1	2	0	5	22s	85 %
Krummschwert / Säbel	gebogene Klinge	60 cm	1	0	4	0	3	18s	88 %
Katana	gebogene Klinge	85 cm	2	1	4	0	3	32s	80 %
Falchion / Malchus	gerade Klinge	50 cm	1	1	4	0	3	16s	90 %
Kriegsschwert	gewellte Klinge	65 cm	2	1	4	0	3	16s	92 %
Breitschwert	gerade Klinge	70 cm	2	1	4	0	3	19s	95 %
Langschwert	gerade Klinge	80 cm	1	2	4	0	3	22s	90 %
Anderthalbhänder	gezackt, gewellt o. gerade Klinge	95 cm	2	2	4	1	3	28s	88 %
Bastardschwert	gewellte o. gezackte Klinge	90 cm	3	2	4	1	3	30s	87%
2H-Richtschwert	gerade Klinge	110 cm	3	1	6	1	4	25s	90 %
2H-Claymore	gerade o. gezackte Klinge	120 cm	3	2	6	1	4	28s	88 %
2H-Flamberge	gewellte o. gerade Klinge	130 cm	3	2	7	1	3	32s	82 %
Material: Stahl									
Dolch	gezackt, gewellt o. gerade Klinge	15 cm	1	0	5	0	4	18s	85 %
Wurfdolch	gerade Klinge	9 cm	0	0	3	0	4	15s	85 %
Wakizashidolch	gebogene Klinge	20 cm	1	1	5	0	4	38s	70 %
Kurzschwert	gerade Klinge	35 cm	1	1	5	0	4	27s	85 %
Degen / Rapier	gerade dünne Klinge	100 cm	0	1	3	0	6	33s	75 %
Krummschwert / Säbel	gebogene Klinge	60 cm	1	0	5	0	4	27s	78 %
Katana	gebogene Klinge	85 cm	2	1	5	0	4	48s	70 %
Falchion / Malchus	gerade Klinge	50 cm	1	1	5	0	4	24s	80 %
Kriegsschwert	gewellte Klinge	65 cm	2	1	5	0	4	24s	82 %
Breitschwert	gerade Klinge	70 cm	2	1	5	0	4	28s	85 %
Langschwert	gerade Klinge	80 cm	1	2	5	0	4	33s	80 %
Anderthalbhänder	gezackt, gewellt o. gerade Klinge	95 cm	2	2	5	1	4	42s	78 %
Bastardschwert	gewellte o. gezackte Klinge	90 cm	3	2	5	1	4	45s	77 %
2H-Richtschwert	gerade Klinge	110 cm	3	1	7	1	5	38s	80 %
2H-Claymore	gerade o. gezackte Klinge	120 cm	3	2	7	1	5	42s	78 %
2H-Flamberge	gewellte o. gerade Klinge	130 cm	3	2	8	1	4	48s	72 %

Gegenstand			Kampfwerte		Schadenswerte			Kaufpreis in g/s	Häufigkeit in %
			AW	VW	sch	st	Sp		
Dolche + Schwerter (Seite 1)									
Material: Silber									
Dolch	gezackt, gewellt o. gerade Klinge	15 cm	1	0	6	0	5	27s	70 %
Wurfdolch	gerade Klinge	9 cm	0	0	4	0	5	23s	70 %
Wakizashidolch	gebogene Klinge	20 cm	1	1	6	0	5	57s	55 %
Kurzschwert	gerade Klinge	35 cm	1	1	6	0	5	40s	70 %
Degen / Rapier	gerade dünne Klinge	100 cm	0	1	4	0	7	50s	60 %
Krummschwert / Säbel	gebogene Klinge	60 cm	1	0	6	0	5	40s	63 %
Katana	gebogene Klinge	85 cm	2	1	6	0	5	72s	55 %
Falchion / Malchus	gerade Klinge	50 cm	1	1	6	0	5	36s	65 %
Kriegsschwert	gewellte Klinge	65 cm	2	1	6	0	5	36s	67 %
Breitschwert	gerade Klinge	70 cm	2	1	6	0	5	42s	70 %
Langschwert	gerade Klinge	80 cm	1	2	6	0	5	50s	65 %
Anderthalbhänder	gezackt, gewellt o. gerade Klinge	95 cm	2	2	6	1	5	63s	63 %
Bastardschwert	gewellte o. gezackte Klinge	90 cm	3	2	6	1	5	68s	62 %
2H-Richtschiwert	gerade Klinge	110 cm	3	1	8	2	6	57s	65 %
2H-Claymore	gerade o. gezackte Klinge	120 cm	3	2	8	2	6	63s	63 %
2H-Flamberge	gewellte o. gerade Klinge	130 cm	3	2	9	2	5	72s	57 %
Material: Zwergenstahl									
Dolch	gezackt, gewellt o. gerade Klinge	15 cm	1	0	7	0	6	40s	50 %
Wurfdolch	gerade Klinge	9 cm	0	0	5	0	6	35s	50 %
Wakizashidolch	gebogene Klinge	20 cm	1	1	7	0	6	86s	35 %
Kurzschwert	gerade Klinge	35 cm	1	1	7	0	6	60s	50 %
Degen / Rapier	gerade dünne Klinge	100 cm	0	1	5	0	8	75s	40 %
Krummschwert / Säbel	gebogene Klinge	60 cm	1	0	7	0	6	60s	43 %
Katana	gebogene Klinge	85 cm	2	1	7	0	6	10g8s	35 %
Falchion / Malchus	gerade Klinge	50 cm	1	1	7	0	6	54s	45 %
Kriegsschwert	gewellte Klinge	65 cm	2	1	7	0	6	54s	47 %
Breitschwert	gerade Klinge	70 cm	2	1	7	0	6	63s	50 %
Langschwert	gerade Klinge	80 cm	1	2	7	0	6	75s	45 %
Anderthalbhänder	gezackt, gewellt o. gerade Klinge	95 cm	2	2	7	2	6	95s	43 %
Bastardschwert	gewellte o. gezackte Klinge	90 cm	3	2	7	2	6	10g2s	42 %
2H-Richtschiwert	gerade Klinge	110 cm	3	1	9	2	7	86s	45 %
2H-Claymore	gerade o. gezackte Klinge	120 cm	3	2	9	2	7	95s	43 %
2H-Flamberge	gewellte o. gerade Klinge	130 cm	3	2	10	2	6	10g8s	37 %

Alle Waffen können auch noch zusätzlich veredelt und/oder verzaubert werden. Siehe hierfür die Tabellen für Verzauberungen und Veredelungen.

Legende: sch = scharf | st = stumpf | sp = spitz | s = silber | g = gold | 10s = 1g | Kaufpreis kann ruhig höher ausfallen für evtl. Handeln! Dieses sind nur Richtwerte! | Sollte ein %-Wurf nicht geklappt haben wird der Spieler diesen Gegenstand auch nicht im späteren Spielverlauf bei diesem Händler bekommen! (Es sei denn es ist mindestens 1 Monate Ingame Zeit vergangen.) Vorhandenes Material beim Händler zwecks Spezialanfertigungen: Eisen 90% | Stahl 75% | Silber 60% | Zwergenstahl 40% | Kobalt 25% | Mythrill 10% | Adamantium 4% | Thung 0,2% | Modifikatoren der Klinge (nur wenn sie durch die Rüstung kommt und mindestens 1 TP verursacht): gerade Klinge = sch +0 spitz +0 | gebogene Klinge = sch +1 spitz +0 | gewellte Klinge = sch +1 spitz +1 | gezackte Klinge = sch +2 spitz +1

Gegenstand			Kampfwerte		Schadenswerte			Kaufpreis in g/s	Häufigkeit in %
Dolche + Schwerter (Seite2)			AW	VW	sch	st	sp	beim Händler	
Material: Kobalt									
Dolch	gezackt, gewellt o. gerade Klinge	15 cm	1	0	9	0	8	80s	35 %
Wurfdolch	gerade Klinge	9 cm	0	0	7	0	8	70s	35 %
Wakizashidolch	gebogene Klinge	20 cm	1	1	9	0	8	10g72s	20 %
Kurzschwert	gerade Klinge	35 cm	1	1	9	0	8	10g20s	35 %
Degen / Rapier	gerade dünne Klinge	100 cm	0	1	7	0	10	10g50s	25 %
Krummschwert / Säbel	gebogene Klinge	60 cm	1	0	9	0	8	10g20s	28 %
Katana	gebogene Klinge	85 cm	2	1	9	0	8	20g16s	20 %
Falchion / Malchus	gerade Klinge	50 cm	1	1	9	0	8	10g8s	30 %
Kriegsschwert	gewellte Klinge	65 cm	2	1	9	1	8	10g8s	32 %
Breitschwert	gerade Klinge	70 cm	2	1	9	1	8	10g26s	35 %
Langschwert	gerade Klinge	80 cm	1	2	9	1	8	10g50s	30 %
Anderthalbhänder	gezackt, gewellt o. gerade Klinge	95 cm	2	2	9	2	8	10g90s	28 %
Bastardschwert	gewellte o. gezackte Klinge	90 cm	3	2	9	2	8	20g4s	27 %
2H-Richtschwert	gerade Klinge	110 cm	3	1	11	3	10	10g72s	30 %
2H-Claymore	gerade o. gezackte Klinge	120 cm	3	2	11	3	10	10g90s	28 %
2H-Flamberge	gewellte o. gerade Klinge	130 cm	3	2	12	3	9	20g16s	22 %
Material: Mythrill									
Dolch	gezackt, gewellt o. gerade Klinge	15 cm	1	0	12	0	11	10g60s	25 %
Wurfdolch	gerade Klinge	9 cm	0	0	10	0	11	10g40s	25 %
Wakizashidolch	gebogene Klinge	20 cm	1	1	12	0	11	32g24s	10 %
Kurzschwert	gerade Klinge	35 cm	1	1	12	0	11	24g	25 %
Degen / Rapier	gerade dünne Klinge	100 cm	0	1	10	0	13	30g	15 %
Krummschwert / Säbel	gebogene Klinge	60 cm	1	0	12	0	11	24g	18 %
Katana	gebogene Klinge	85 cm	2	1	12	0	11	40g32s	10 %
Falchion / Malchus	gerade Klinge	50 cm	1	1	12	0	11	36g	20 %
Kriegsschwert	gewellte Klinge	65 cm	2	1	12	1	11	36g	22 %
Breitschwert	gerade Klinge	70 cm	2	1	12	1	11	20g42s	25 %
Langschwert	gerade Klinge	80 cm	1	2	12	1	11	30g	20 %
Anderthalbhänder	gezackt, gewellt o. gerade Klinge	95 cm	2	2	12	3	11	20g70s	18 %
Bastardschwert	gewellte o. gezackte Klinge	90 cm	3	2	12	3	11	40g8s	17 %
2H-Richtschwert	gerade Klinge	110 cm	3	1	14	4	13	32g24s	20 %
2H-Claymore	gerade o. gezackte Klinge	120 cm	3	2	14	4	13	20g70s	18 %
2H-Flamberge	gewellte o. gerade Klinge	130 cm	3	2	15	4	14	40g32s	12 %

Gegenstand			Kampfwerte		Schadenswerte			Kaufpreis in g/s	Häufigkeit in %
Dolche + Schwerter (Seite2)			AW	VW	sch	st	sp	beim Händler	
Material: Adamantium									
Dolch	gezackt, gewellt o. gerade Klinge	15 cm	1	0	14	0	13	40g80s	5 %
Wurfdolch	gerade Klinge	9 cm	0	0	12	0	13	40g20s	5 %
Wakizashidolch	gebogene Klinge	20 cm	1	1	14	0	13	100g32s	3 %
Kurzschwert	gerade Klinge	35 cm	1	1	14	0	13	70g20s	4 %
Degen / Rapier	gerade dünne Klinge	100 cm	0	1	12	0	15	90g	4 %
Krummschwert / Säbel	gebogene Klinge	60 cm	1	0	14	0	13	70g20s	3 %
Katana	gebogene Klinge	85 cm	2	1	14	0	13	120g96s	2 %
Falchion / Malchus	gerade Klinge	50 cm	1	1	14	0	13	100g80s	3 %
Kriegsschwert	gewellte Klinge	65 cm	2	1	14	2	13	100g80s	4 %
Breitschwert	gerade Klinge	70 cm	2	1	14	2	13	70g26s	3 %
Langschwert	gerade Klinge	80 cm	1	2	14	2	13	90g	4 %
Anderthalbhänder	gezackt, gewellt o. gerade Klinge	95 cm	2	2	14	4	13	81g	3 %
Bastardschwert	gewellte o. gezackte Klinge	90 cm	3	2	14	4	13	120g24s	2 %
2H-Richtschwert	gerade Klinge	110 cm	3	1	17	5	16	100g32s	3 %
2H-Claymore	gerade o. gezackte Klinge	120 cm	3	2	17	5	16	81g	2 %
2H-Flamberge	gewellte o. gerade Klinge	130 cm	3	2	18	5	15	120g96s	2 %
Material: Thung									
Dolch	gezackt, gewellt o. gerade Klinge	15 cm	1	0	16	0	15	240g	1 %
Wurfdolch	gerade Klinge	9 cm	0	0	14	0	15	210g	1 %
Wakizashidolch	gebogene Klinge	20 cm	1	1	16	0	15	510g60s	0,75 %
Kurzschwert	gerade Klinge	35 cm	1	1	16	0	15	360g	0,75 %
Degen / Rapier	gerade dünne Klinge	100 cm	0	1	14	0	16	450g	0,75 %
Krummschwert / Säbel	gebogene Klinge	60 cm	1	0	16	0	15	360g	0,5 %
Katana	gebogene Klinge	85 cm	2	1	16	0	15	640g80s	0,5 %
Falchion / Malchus	gerade Klinge	50 cm	1	1	16	0	15	540g	0,5 %
Kriegsschwert	gewellte Klinge	65 cm	2	1	16	3	15	540g	0,5 %
Breitschwert	gerade Klinge	70 cm	2	1	16	3	15	360g30s	0,5 %
Langschwert	gerade Klinge	80 cm	1	2	16	3	15	450g	0,5 %
Anderthalbhänder	gezackt, gewellt o. gerade Klinge	95 cm	2	2	18	4	17	400g50s	0,25 %
Bastardschwert	gewellte o. gezackte Klinge	90 cm	3	2	18	4	17	610g20s	0,25 %
2H-Richtschwert	gerade Klinge	110 cm	3	1	20	5	19	510g60s	0,2 %
2H-Claymore	gerade o. gezackte Klinge	120 cm	3	2	20	5	19	400g50	0,2 %
2H-Flamberge	gewellte o. gerade Klinge	130 cm	3	2	22	5	18	640g80s	0,1 %

Alle Waffen können auch noch zusätzlich veredelt und/oder verzaubert werden. Siehe hierfür die Tabellen für Verzauberungen und Veredelungen.

Legende: sch = scharf | st = stumpf | sp = spitz | s = silber | g = gold | 10s = 1g | Kaufpreis kann ruhig höher ausfallen für evtl. Handeln! Dieses sind nur Richtwerte! | Sollte ein %-Wurf nicht geklappt haben wird der Spieler diesen Gegenstand auch nicht im späteren Spielverlauf bei diesem Händler bekommen! (Es sei denn es ist mindestens 1 Monate Ingame Zeit vergangen.) Vorhandenes Material beim Händler zwecks Spezialanfertigungen: Eisen 90% | Stahl 75% | Silber 60% | Zwergenstahl 40% | Kobalt 25% | Mythrill 10% | Adamantium 4% | Thung 0,2% | Modifikatoren der Klinge (nur wenn sie durch die Rüstung kommt und mindestens 1 TP verursacht): gerade Klinge = sch +0 spitz +0 | gebogene Klinge = sch +1 spitz +0 | gewellte Klinge = sch +1 spitz +1 | gezackte Klinge = sch +2 spitz +1

Gegenstand		Kampfwerte		Schadenswerte			Kaufpreis in g/s	Häufigkeit in %	
Äxte, Hämmer, Speere und Morgensterne		AW	VW	sch	st	Sp	beim Händler		
Material: Eisen									
Handaxt	einseitig scharf	glatt	1	0	4	0	0	12s	95 %
Keule	stumpf	rund	0	0	0	4	0	10s	95 %
Kriegshammer	zweiseitig spitz und stumpf	runde Spitze	1	1	0	4	4	25s	80 %
Kriegsaxt	zweiseitig spitz und scharf	gebogene Schneide	1	1	4	0	4	18s	95 %
Morgenstern	eine Kette	Kugel	2	0	0	5	0	22s	85 %
Kampfaxt	einseitig scharf	gewellte Schneide	2	0	5	0	0	18s	88 %
Kampfhammer	zweiseitig stumpf	platt	1	1	0	5	0	32s	80 %
Ochsenherde	3fache Kette	Kugeln mit Stacheln	3	0	0	0	6	16s	90 %
Streitaxt	zweiseitig scharf	gezackt und glatt	2	1	5	0	0	16s	92 %
Streithammer	zweiseitig stumpf und scharf	gebogene Schneide	2	1	4	4	0	19s	95 %
Hellebarde	Spitzes Ende	Gebogene Schneide	3	2	6	0	4	22s	85 %
2H-Enthaupter	zweiseitig scharf	gebogen und gezackt	3	2	6	0	0	22s	90 %
2H-Zermallmer	zweiseitig stumpf	platt	3	2	0	6	0	28s	88 %
Material: Stahl									
Handaxt	einseitig scharf	glatt	1	0	5	0	0	18s	85 %
Keule	stumpf	rund	0	0	0	5	0	15s	85 %
Kriegshammer	zweiseitig spitz und stumpf	runde Spitze	1	1	0	5	5	38s	70 %
Kriegsaxt	zweiseitig spitz und scharf	gebogene Schneide	1	1	5	0	5	27s	85 %
Morgenstern	eine Kette	Kugel	2	0	0	6	0	33s	75 %
Kampfaxt	einseitig scharf	gewellte Schneide	2	0	6	0	0	27s	78 %
Kampfhammer	zweiseitig stumpf	platt	1	1	0	6	0	48s	70 %
Ochsenherde	3fache Kette	Kugeln mit Stacheln	3	0	0	0	7	24s	80 %
Streitaxt	zweiseitig scharf	gezackt und glatt	2	1	6	0	0	24s	82 %
Streithammer	zweiseitig stumpf und scharf	gebogene Schneide	2	1	5	5	0	28s	85 %
Hellebarde	Spitzes Ende	Gebogene Schneide	3	2	7	0	5	33s	75 %
2H-Enthaupter	zweiseitig scharf	gebogen und gezackt	3	2	7	0	0	33s	80 %
2H-Zermallmer	zweiseitig stumpf	platt	3	2	0	7	0	42s	78 %
Material: Silber									
Handaxt	einseitig scharf	glatt	1	0	6	0	0	27s	70 %
Keule	stumpf	rund	0	0	0	6	0	23s	70 %
Kriegshammer	zweiseitig spitz und stumpf	runde Spitze	1	1	0	6	6	57s	55 %
Kriegsaxt	zweiseitig spitz und scharf	gebogene Schneide	1	1	6	0	6	40s	70 %
Morgenstern	eine Kette	Kugel	2	0	0	7	0	50s	60 %
Kampfaxt	einseitig scharf	gewellte Schneide	2	0	7	0	0	40s	63 %
Kampfhammer	zweiseitig stumpf	platt	1	1	0	7	0	72s	55 %
Ochsenherde	3fache Kette	Kugeln mit Stacheln	3	0	0	0	8	36s	65 %
Streitaxt	zweiseitig scharf	gezackt und glatt	2	1	7	0	0	36s	67 %
Streithammer	zweiseitig stumpf und scharf	gebogene Schneide	2	1	6	6	0	42s	70 %

Gegenstand			Kampfwerte		Schadenswerte			Kaufpreis in g/s	Häufigkeit in %
Äxte, Hämmer, Speere und Morgensterne			AW	VW	sch	st	Sp	beim Händler	
Material: Silber									
Hellebarde	Spitzes Ende	Gebogene Schneide	3	2	8	0	6	50s	60 %
2H-Enthaupter	zweiseitig scharf	gebogen und gezackt	3	2	8	0	0	50s	65 %
2H-Zermallmer	zweiseitig stumpf	platt	3	2	0	8	0	63s	63 %
Material: Zwergenstahl									
Handaxt	einseitig scharf	glatt	1	0	7	0	0	40s	50 %
Keule	stumpf	rund	0	0	0	7	0	35s	50 %
Kriegshammer	zweiseitig spitz und stumpf	runde Spitze	1	1	0	7	7	86s	35 %
Kriegsaxt	zweiseitig spitz und scharf	gebogene Schneide	1	1	7	0	7	60s	50 %
Morgenstern	eine Kette	Kugel	2	0	0	8	0	75s	40 %
Kampfaxt	einseitig scharf	gewellte Schneide	2	0	8	0	0	60s	43 %
Kampfhammer	zweiseitig stumpf	platt	1	1	0	8	0	10g8s	35 %
Ochsenherde	3fache Kette	Kugeln mit Stacheln	3	0	0	0	9	54s	45 %
Streitaxt	zweiseitig scharf	gezackt und glatt	2	1	8	0	0	54s	47 %
Streithammer	zweiseitig stumpf und scharf	gebogene Schneide	2	1	7	7	0	63s	50 %
Hellebarde	Spitzes Ende	Gebogene Schneide	3	2	9	0	7	75s	40 %
2H-Enthaupter	zweiseitig scharf	gebogen und gezackt	3	2	9	0	0	75s	45 %
2H-Zermallmer	zweiseitig stumpf	platt	3	2	0	9	0	95s	43 %
Material: Kobalt									
Handaxt	einseitig scharf	glatt	1	0	9	0	0	80s	35 %
Keule	stumpf	rund	0	0	0	9	0	70s	35 %
Kriegshammer	zweiseitig spitz und stumpf	runde Spitze	1	1	0	9	9	10g72s	20 %
Kriegsaxt	zweiseitig spitz und scharf	gebogene Schneide	1	1	9	0	9	10g20s	35 %
Morgenstern	eine Kette	Kugel	2	0	0	10	0	10g50s	25 %
Kampfaxt	einseitig scharf	gewellte Schneide	2	0	10	0	0	10g20s	28 %
Kampfhammer	zweiseitig stumpf	platt	1	1	0	10	0	20g16s	20 %
Ochsenherde	3fache Kette	Kugeln mit Stacheln	3	0	0	0	11	10g8s	30 %
Streitaxt	zweiseitig scharf	gezackt und glatt	2	1	10	0	0	10g8s	32 %
Streithammer	zweiseitig stumpf und scharf	gebogene Schneide	2	1	9	9	0	10g26s	35 %
Hellebarde	Spitzes Ende	Gebogene Schneide	3	2	11	0	9	10g50s	25 %
2H-Enthaupter	zweiseitig scharf	gebogen und gezackt	3	2	11	0	0	10g50s	30 %
2H-Zermallmer	zweiseitig stumpf	platt	3	2	0	11	0	10g90s	28 %
Auf der nächsten Seite geht es weiter!									
Alle Waffen können auch noch zusätzlich veredelt und/oder verzaubert werden. Siehe hierfür die Tabellen für Verzauberungen und Veredelungen.									
Legende: sch = scharf st = stumpf sp = spitz s = silber g = gold 10s = 1g Kaufpreis kann ruhig höher ausfallen für evtl. Handel! Dieses sind nur Richtwerte! Sollte ein %-Wurf nicht geklappt haben wird der Spieler diesen Gegenstand auch nicht im späteren Spielverlauf bei diesem Händler bekommen! (Es sei denn es ist mindestens 1 Monate Ingame Zeit vergangen.) Vorhandenes Material beim Händler zwecks Spezialanfertigungen: Eisen 90% Stahl 75% Silber 60% Zwergenstahl 40% Kobalt 25% Mythrill 10% Adamantium 4% Thung 0,2% Modifikatoren der Klinge (nur wenn sie durch die Rüstung kommt und mindestens 1 TP verursacht): gerade Klinge = sch +0 spitz +0 gebogene Klinge = sch +1 spitz +0 gewellte Klinge = sch +1 spitz +1 gezackte Klinge = sch +2 spitz +1									

Gegenstand			Kampfwerte		Schadenswerte			Kaufpreis in g/s	Häufigkeit in %
Äxte, Hämmer, Speere und Morgensterne			AW	VW	sch	st	Sp	beim Händler	
Material: Mythrill									
Handaxt	einseitig scharf	glatt	1	0	12	0	0	10g60s	25 %
Keule	stumpf	rund	0	0	0	12	0	10g40s	25 %
Kriegshammer	zweiseitig spitz und stumpf	runde Spitze	1	1	0	12	12	32g24s	10 %
Kriegsaxt	zweiseitig spitz und scharf	gebogene Schneide	1	1	12	0	12	24g	25 %
Morgenstern	eine Kette	Kugel	2	0	0	13	0	30g	15 %
Kampfaxt	einseitig scharf	gewellte Schneide	2	0	13	0	0	24g	18 %
Kampfhammer	zweiseitig stumpf	platt	1	1	0	13	0	40g32s	10 %
Ochsenherde	3fache Kette	Kugeln mit Stacheln	3	0	0	0	14	36g	20 %
Streitaxt	zweiseitig scharf	gezackt und glatt	2	1	13	0	0	36g	22 %
Streithammer	zweiseitig stumpf und scharf	gebogene Schneide	2	1	12	12	0	20g42s	25 %
Hellebarde	Spitzes Ende	Gebogene Schneide	3	2	14	0	12	30s	15 %
2H-Enthaupter	zweiseitig scharf	gebogen und gezackt	3	2	14	0	0	30g	20 %
2H-Zermallmer	zweiseitig stumpf	platt	3	2	0	14	0	20g70s	18 %
Material: Adamantium									
Handaxt	einseitig scharf	glatt	1	0	14	0	0	40g80s	5 %
Keule	stumpf	rund	0	0	0	14	0	40g20s	5 %
Kriegshammer	zweiseitig spitz und stumpf	runde Spitze	1	1	0	14	14	100g32s	3 %
Kriegsaxt	zweiseitig spitz und scharf	gebogene Schneide	1	1	14	0	14	70g20s	4 %
Morgenstern	eine Kette	Kugel	2	0	0	15	0	90g	4 %
Kampfaxt	einseitig scharf	gewellte Schneide	2	0	15	0	0	70g20s	3 %
Kampfhammer	zweiseitig stumpf	platt	1	1	0	15	0	120g96s	2 %
Ochsenherde	3fache Kette	Kugeln mit Stacheln	3	0	0	0	16	100g80s	3 %
Streitaxt	zweiseitig scharf	gezackt und glatt	2	1	15	0	0	100g80s	4 %
Streithammer	zweiseitig stumpf und scharf	gebogene Schneide	2	1	14	14	0	70g26s	3 %
Hellebarde	Spitzes Ende	Gebogene Schneide	3	2	16	0	14	90g	2 %
2H-Enthaupter	zweiseitig scharf	gebogen und gezackt	3	2	16	0	0	90g	4 %
2H-Zermallmer	zweiseitig stumpf	platt	3	2	0	16	0	81g	3 %
Material: Thung									
Handaxt	einseitig scharf	glatt	1	0	16	0	0	240g	1 %
Keule	stumpf	rund	0	0	0	16	0	210g	1 %
Kriegshammer	zweiseitig spitz und stumpf	runde Spitze	1	1	0	16	16	510g60s	0,75 %
Kriegsaxt	zweiseitig spitz und scharf	gebogene Schneide	1	1	16	0	16	360g	0,75 %
Morgenstern	eine Kette	Kugel	2	0	0	18	0	450g	0,75 %
Kampfaxt	einseitig scharf	gewellte Schneide	2	0	17	0	0	360g	0,5 %
Kampfhammer	zweiseitig stumpf	platt	1	1	0	17	0	640g80s	0,5 %
Ochsenherde	3fache Kette	Kugeln mit Stacheln	3	0	0	0	20	540g	0,5 %
Streitaxt	zweiseitig scharf	gezackt und glatt	2	1	18	0	0	540g	220,5 %
Streithammer	zweiseitig stumpf und scharf	gebogene Schneide	2	1	16	16	0	360g30s	0,5 %

Gegenstand			Kampfwerte		Schadenswerte			Kaufpreis in g/s	Häufigkeit in %
Äxte, Hämmer, Speere und Morgensterne			AW	VW	sch	st	Sp	beim Händler	
Material: Thung									
Hellebarde	Spitzes Ende	Gebogene Schneide	3	2	20	0	18	450g	0,25 %
2H-Enthaupter	zweiseitig scharf	gebogen und gezackt	3	2	20	0	0	450g	0,5 %
2H-Zermallmer	zweiseitig stumpf	platt	3	2	0	20	0	400g50s	0,25 %
Alle Waffen können auch noch zusätzlich veredelt und/ oder verzaubert werden. Siehe hierfür die Tabellen für Verzauberungen und Veredelungen.									
Legende: sch = scharf st = stumpf sp = spitz s = silber g = gold 10s = 1g Kaufpreis kann ruhig höher ausfallen für evtl. Handeln! Dieses sind nur Richtwerte! Sollte ein %-Wurf nicht geklappt haben wird der Spieler diesen Gegenstand auch nicht im späteren Spielverlauf bei diesem Händler bekommen! (Es sei denn es ist mindestens 1 Monate Ingame Zeit vergangen.) Vorhandenes Material beim Händler zwecks Spezialanfertigungen: Eisen 90% Stahl 75% Silber 60% Zwergenstahl 40% Kobalt 25% Mythrill 10% Adamantium 4% Thung 0,2% Modifikatoren der Klinge (nur wenn sie durch die Rüstung kommt und mindestens 1 TP verursacht): gerade Klinge = sch +0 spitz +0 gebogene Klinge = sch +1 spitz +0 gewellte Klinge = sch +1 spitz +1 gezackte Klinge = sch +2 spitz +1									

Gegenstand			Kampf		Schadenswerte			Kaufpreis	Häufigkeit
Holzwaffen und Schilde			AW	VW	sch	st	Sp	beim Händler	
Bögen und Pfeile									
Kurzbogen	Reichweite = 40m	10-25m = +1W6	0	0				50s	85 %
Jagdbogen	Reichweite = 60m	10-35m = +1W6	0	0				80s	75 %
Langbogen	Reichweite = 85m	15-50m = +2W6 sonst +1W6	1	1				120s	65 %
Tunierbogen	Reichweite = 50m	10-30m = +1W6	1	0				65s	80 %
Kompositbogen	Reichweite = 120m	15-75m = +3W6 sonst +2W6	1	1				150s	40 %
Standart-Pfeil	runde Spitze				0	0	5	1s	95 %
Elben-Pfeil	abgeflachte Spitze				0	0	7	2s	80 %
Spitzpfeil	runde Spitze				0	0	7	2s	60 %
Schlitzpfeil	scharf mit Widerhacken	Schaden +3 nur bei TP Verlust			0	0	9	3s	40 %
Panzerbrechend	zerschmetternd	Ignoriert 3 Rüstung			0	0	8	3s	40 %
Brandpfeil	Flächenbrand 10m	2W6 Feuerschaden 3KR			0	0	0	3s	55 %
Sprengpfeil	Sprengung 15m	3W6 ignoriert 2 Rüstung			0	0	0	3s	42 %
Armbrüste und Bolzen									
Handarmbrüst	Reichweite = 50m	10-30m = +1W6	0	0				60s	85 %
Leichte Armbrüst	Reichweite = 70m	5-40m = +1W6	0	0				90s	75 %
Schwere Armbrüst	Reichweite = 95m	10-60m = +2W6 sonst +1W6	1	0				130s	65 %
Skhallanta	Reichweite = 130m	15-85m = +3W6 sonst +2W6	1	0				160s	40 %
Standart-Bolzen	runde Spitze				0	0	6	1s	90 %
Nutenbolzen	runde Spitze				0	0	8	2s	75 %
Doppelspitzbolzen	reißende Doppelspitze	Schaden +2 nur bei TP Verlust			0	0	10	3s	40 %
Panzerbrechend	zerschmetternd	Ignoriert 5 Rüstung			0	0	8	3s	50 %
Stäbe									
Prügel	40 cm		0	0	0	4	0	20s	90 %
Holzstab	120 cm		1	1	0	5	0	25s	80 %
Wanderstab	180 cm	zum Kämpfen ... naja	1	0	0	1	0	15s	95 %
Hupak	60 cm	Steinschleuder 2W6	0	1	0	4	0	32s	60 %
Kampfstab	150 cm		1	1	0	6	0	52s	75 %
Mönchsstab	160 cm		2	1	0	8	0	75s	58 %
Sense mit Stahlklinge	Stab 150cm Klinge 40cm		2	1	10	0	8	101s	48 %
Verzierter Stab	160 cm	Verzierungen frei wählbar	2	2	0	10	0	135s	38 %

Gegenstand			Kampf		Schadenswerte			Kaufpreis	Häufigkeit
Holzwaffen und Schilde			AW	VW	sch	st	Sp	beim Händler	
Fernöstliche Holzwaffen									
Nunchaku	Kettenverbund	2 x 30 cm (20 cm Kette)	2	0	0	7	0	30s	75 %
Katakana	Kampfstock mit Seitengriff	40 cm	2	1	0	5	0	42s	65 %
Suruchin	Seil mit 2 Gewichten	180 cm	0	0	0	8	0	25s	85 %
Shinai	Bambusschwert	80 cm (ohne Griff)	1	1	0	9	0	65s	68 %
Jō	Kampfstab	130 cm	2	2	0	9	0	82s	62 %
Bō	Kampfstab	180 cm	3	2	0	11	0	105s	48 %
Dreigliederstab	kurzer Kettenverbund	3 x 60 cm	2	1	0	12	0	120s	42 %
Schilde									
Rundschild	60 cm Durchmesser	Change Ko-Schlagen 15%	0	2	0	2	0	25s	85 %
Dreiecksschild	100 cm Ober-Unterkante	Change Ko-Schlagen 10%	0	3	0	3	0	42s	75 %
Deckungsschild	120 cm Ober-Unterkante	Change Ko-Schlagen 06%	0	5	0	4	0	120s	65 %
Ritterschild	100 cm Ober-Unterkante	Change Ko-Schlagen 08%	0	4	0	3	0	90s	48 %
Bucket	40 cm Durchmesser	Change Ko-Schlagen 20%	0	2	0	2	0	35s	68 %
Zwergenbollwerk	80 cm Ober-Unterkante	Change Ko-Schlagen 12%	0	4	0	4	0	130s	52 %
Mondschild	100cm Außenseite gebogen	Change Ko-Schlagen 10%	0	3	0	1	0	70s	62 %
Legionswall	110 cm Ober-Unterkante	Change Ko-Schlagen 09%	0	3	0	3	0	98s	48 %
<p>Alle Waffen können auch noch zusätzlich veredelt und/oder verzaubert werden. Siehe hierfür die Tabellen für Verzauberungen und Veredelungen.</p> <p>Legende: sch = scharf st = stumpf sp = spitz s = silber g = gold 10s = 1g Kaufpreis kann ruhig höher ausfallen für evtl. Handeln! Dieses sind nur Richtwerte! Sollte ein %-Wurf nicht geklappt haben wird der Spieler diesen Gegenstand auch nicht im späteren Spielverlauf bei diesem Händler bekommen! (Es sei denn es ist mindestens 1 Monate Ingame Zeit vergangen.) Vorhandenes Material beim Händler zwecks Spezialanfertigungen: Eisen 90% Stahl 75% Silber 60% Zwergenstahl 40% Kobalt 25% Mythrill 10% Adamantium 4% Thung 0,2% Modifikatoren der Klinge (nur wenn sie durch die Rüstung kommt und mindestens 1 TP verursacht): gerade Klinge = sch +0 spitz +0 gebogene Klinge = sch +1 spitz +0 gewellte Klinge = sch +1 spitz +1 gezackte Klinge = sch +2 spitz +1</p>									

Allgemeine Ausrüstung

Gegenstand	Beschreibung	Kaufpreis	Häufigkeit
Allgemein Bedarf		beim Händler	
Ausrüstung			
Zunderbüchse	Büchse in der Zunder aufbewahrt wird	2s	80 %
Feuerstein	Zum entzünden des Zunders	2s	80 %
Zunder	Benötigt Feuerstein und Zunderbüchse / Pro Einheit	1s	85 %
Leinendecke	Decke aus Leinenstoff	4s	90 %
Wolldecke	Decke aus Wollstoff	8s	75 %
Kochtopf	... benötigt zum kochen	5s	85 %
Pfanne	... für Omelett nicht schlecht	6s	68 %
Tonbecher	Gefäß zum befüllen und trinken	3s	90 %
Tonkrug	Gefäß zum befüllen und trinken	4s	83 %
Tonteller	... benötigt zum Essen	4s	85 %
Besteck	Messer, Gabel, Löffel (zusammen)	3s	88 %
Seil	Preis richtet sich nach der Länge Preisangabe pro Meter	8s	82 %
Angel	Einfache Angel aus Holz mit stabilem Faden und Harken	12s	68 %
Köder	Angelköder (sollte nicht allzu lang aufbewahrt werden)	1s	68 %
Wintermantel (Wolle)	Ein warmer Überwurf für etwas kältere Gelände	14s	64 %
Wintermantel (mit Pelz)	Ein warmer Überwurf für etwas kältere Gelände	32s	48 %
Schlafsack (Leinen)	Zwei zusammengenähte Leinendecken	10s	70 %
Schlafsack (Wollstoff)	Zwei zusammengenähte Wolldecken	18s	59 %
Zelt aus Leinenstoff	2 Mann Zelt	42s	78 %
Zelt aus Leinenstoff	3 Mann Zelt	78s	67 %
Ausrüstungszelt	Zelt für Rüstgegenstände	50s	48 %
Legionszelt	Zelt für bis zu 12 Personen (Transport min 4 Charaktere)	32g 10s	38 %
Taschenmesser	Nur zum alltäglichen Gebrauch (Keine Waffe)	5s	85 %
Dietrich	+ 10 auf Schlösser knacken	2s	85 %
Geldsäckchen	In verschiedenen Farben	4s	82 %
Rucksack	10 weitere Taschenplätze (Es kann nur ein Rucksack zusätzlich getragen werden)	28s	65 %
Leere Phiolen	Für allmögliches Flüssiges Zeugs / Stückpreis	2s	90 %
Phiolen für Alchemiebedarf	Nur von Druiden kaufbar für alchemistische Zwecke / 10er Pack	2s	100 %
Laute / Gitarre	Musikinstrument	18s / 26s	45 %
Flöte	Musikinstrument	8s	58 %
...
Nahrungsmittel			
Brotlaib	Ein ganzes Laib	2s	100 %
Pökelfleisch	Eine Portion	2s	90 %
Apfel (allgemein Früchte)	Stückpreis	1s	85 %
Geräucherter Fisch	Stückpreis (Nur an Meeres Nähe zu bekommen)	2s	80 %
Honig	Einen Tonkrug 250ml	3s	60 %
Hühnereier	5er Päckchen	1s	95 %
Reis	1 Kg	3s	70 %
Kartoffeln	1 Kg	3s	85 %
Karotten	5er Bündel	2s	70 %

Gegenstand	Beschreibung	Kaufpreis	Häufigkeit
Allgemein Bedarf		beim Händler	
Nahrungsmittel			
Karotten	5er Bündel	2s	70 %
Standartgewürze (Salz, Pfeffer, ...)	Je 50g	5s	55 %
Orientalische Gewürze	Je 50g	10s	24 %
Kaffeebohnen	1 Kg Beutel	10s	38 %
Teekräuter	500g Beutel	4s	56 %
Käse	Ein Laib 2 Kg	8s	78 %
Pilze	Verschiedene Sorten je 200g	3s	74 %
...
Getränke			
Wasser	1 Becher 200ml / 1L Tonflasche / 2L Wassersack	1s / 5s / 9s	100 %
Wein	1 Becher 200ml oder 1L Tonflasche	1s / 5s	90 %
Met	1 Becher 200ml oder 1L Tonflasche	1s / 5s	80 %
Bier	250ml Krug	1s	100 %
„Zwei Schlechte“	Zwei abgestandene Bier (nur im Doppelpack und beim „Stinkenden Zwerg“ in Port Haven erhältlich); so schlecht das es schon wieder gut ist!	1s	*100 %
Schnaps	50cl Tonpinn oder 500ml Tonflasche	2s / 20s	85 %
Zwergenschnaps	50cl Tonpinn oder 500ml Tonflasche (Konstitution-Check beim Trinken)	3s / 30s	60 %
Elbenwein	1 Becher 200ml oder 1L Tonflasche	2s / 10s	70 %
Kaffee (Krug)	200ml Krug	1s	75 %
Tee	Verschiedene Sorten im 200ml Krug	1s	80 %
Frische Kuhmilch	3 Tage haltbar	1s	75 %
Frische Schafs-, Ziegenmilch	3 Tage haltbar	1s	60 %
...

Legende: s = Silber; g = Gold | 10s = 1g | Sollte ein %-Wurf nicht geklappt haben wird der Spieler diesen Gegenstand auch nicht im späteren Spielverlauf bei diesem Händler bekommen! (Es sei denn es ist mindestens 1 Monate Ingame Zeit vergangen.) | Kaufpreis kann ruhig höher ausfallen für evtl. Handeln! Dieses sind nur Richtwerte! | ... bedeutet das weiteres gerne selbst hinzugefügt bzw. ausgedacht werden kann! Die hier enthaltenen Gegenstände sind nur Vorschläge, alles weitere bleibt dem Meister selbst überlassen!

Verzauberungstabellen

Verzauberung	Beschreibung	Kaufpreis in g/s	Häufig- keit in %
Waffenverzauberungen		beim Händler	
Angriffsverzauberungen			
Elementarzauber I	Eine Waffe verzaubern das sie zusätzlich 1W6 Feuer-, Eis,- oder Blitzschaden macht.	15g 30s	78 %
Trefferwertung I	Eine Waffe mit +1 GesamtAW verzaubern (nicht BasisAW)	18g 20s	64 %
Schaden und Treffer erhöhen I	Erhöht den BasisAW +1 und somit auch den GesamtAW + Würfelfanzahl für DMG	48g 15s	48 %
Angriffsgeschwindigkeit I	Erhöht die Reaktion um 1	16g 30s	68 %
Waffenwechsel	Waffe in der gleichen KR wechseln. (Geht nur wenn die zu wechselne Waffe auch diese Verzauberung besitzt)	21g 50s	56 %
Elementarzauber II	Eine Waffe verzaubern das sie zusätzlich 1W6+3 Feuer-, Eis,- oder Blitzschaden macht.	45g 60s	65 %
Trefferwertung II	Eine Waffe mit +2 GesamtAW verzaubern (nicht BasisAW)	54g 40s	52 %
Schaden und Treffer erhöhen II	Erhöht den BasisAW +2 und somit auch den GesamtAW + Würfelfanzahl für DMG	244g 30s	28 %
Angriffsgeschwindigkeit II	Erhöht die Reaktion um 2	48g 60s	52 %
Elementarzauber III	Eine Waffe verzaubern das sie zusätzlich 2W6 Feuer-, Eis,- oder Blitzschaden macht.	135g 60s	53 %
Trefferwertung III	Eine Waffe mit +3 gesamtAW verzaubern (nicht BasisAW)	162g 30s	41 %
Schaden und Treffer erhöhen III	Erhöht den BasisAW +3 und somit auch den GesamtAW + Würfelfanzahl für DMG	832g 60s	18 %
Angriffsgeschwindigkeit III	Erhöht die Reaktion um 3	144g 60s	41 %
Elementarzauber IV	Eine Waffe verzaubern das sie zusätzlich 2W6+3 Feuer-, Eis,- oder Blitzschaden macht.	405g 50s	42 %
Trefferwertung IV	Eine Waffe mit +4 gesamtAW verzaubern (nicht BasisAW)	486g 28s	33 %
Angriffsgeschwindigkeit IV	Erhöht die Reaktion um 4	432g 38s	31 %
Elementarzauber V	Eine Waffe verzaubern das sie zusätzlich 3W6 Feuer-, Eis,- oder Blitzschaden macht.	810g 80s	19 %
Trefferwertung V	Eine Waffe mit +5 AW verzaubern (nicht BasisAW)	972g 56s	14 %
Angriffsgeschwindigkeit V	Erhöht die Reaktion um 5	864g 76s	13 %
Elementarzauber VI	Eine Waffe verzaubern das sie zusätzlich 3W6+3 Feuer-, Eis,- oder Blitzschaden macht.	2440g 80s	4 %
Trefferwertung VI	Eine Waffe mit +6 AW verzaubern (nicht BasisAW)	2844g 89s	4 %
Angriffsgeschwindigkeit VI	Erhöht die Reaktion um 6	2596g 76s	2 %
Verteidigungszauber			
Heilung	Verbessert jegliche Heilung um 1W6	15g 30s	78 %
Trefferpunkte	Erhöht die Trefferpunkte um 2	18g 20s	64 %
Rüstungsschutz	Erhöht den Gesamten Rüstwert um 1	16g 30s	68 %
Elementarschutz	Ignoriert 1 Magieschaden (Feuer-, Eis-, Blitz-, oder Luftschaden)	16g 30s	68 %
Heilung II	Verbessert jegliche Heilung um 1W6+3	45g 60s	65 %
Trefferpunkte II	Erhöht die Trefferpunkte um 4	54g 40s	52 %
Rüstungsschutz II	Erhöht den Gesamten Rüstwert um 2	48g 60s	52 %

Verzauberung	Beschreibung	Kaufpreis in g/s	Häufig- keit in %
Waffenverzauberungen		beim Händler	
Verteidigungszauber			
Elementarschutz II	Ignoriert 2 Magieschaden (Feuer-, Eis-, Blitz-, oder Luftschaden)	48g 60s	52 %
Heilung III	Verbessert jegliche Heilung um 2W6	135g 60s	53 %
Trefferpunkte III	Erhöht die Trefferpunkte um 6	162g 30s	41 %
Rüstungsschutz III	Erhöht den Gesamten Rüstwert um 3	144g 60s	41 %
Elementarschutz III	Ignoriert 3 Magieschaden (Feuer-, Eis-, Blitz-, oder Luftschaden)	144g 60s	41 %
Heilung IV	Verbessert jegliche Heilung um 2W6+3	405g 50s	42 %
Trefferpunkte IV	Erhöht die Trefferpunkte um 8	486g 28s	33 %
Rüstungsschutz IV	Erhöht den Gesamten Rüstwert um 4	432g 38s	31 %
Elementarschutz IV	Ignoriert 4 Magieschaden (Feuer-, Eis-, Blitz-, oder Luftschaden)	432g 38s	31 %
Heilung V	Verbessert jegliche Heilung um 3W6	810g 80s	19 %
Trefferpunkte V	Erhöht die Trefferpunkte um 10	972g 56s	14 %
Rüstungsschutz V	Erhöht den Gesamten Rüstwert um 5	864g 76s	13 %
Elementarschutz V	Ignoriert 5 Magieschaden (Feuer-, Eis-, Blitz-, oder Luftschaden)	864g 76s	13 %
Heilung VI	Verbessert jegliche Heilung um 3W6+3	2440g 80s	4 %
Trefferpunkte VI	Erhöht die Trefferpunkte um 2	2844g 89s	4 %
Rüstungsschutz VI	Erhöht den Gesamten Rüstwert um 6	2596g 76s	2 %
Elementarschutz VI	Ignoriert 1 Magieschaden (Feuer-, Eis-, Blitz-, oder Luftschaden)	2596g 76s	2 %
Grundwerterhöhungen			
Wertezauber I (Stärke, Mut, ...)	Erhöht eine <u>ausgesuchte</u> Grundeigenschaft um 1	28g 45s	42 %
Wertezauber II	Erhöht eine <u>ausgesuchte</u> Grundeigenschaft um 2	96g 20	21 %
Wertezauber III	Erhöht eine <u>ausgesuchte</u> Grundeigenschaft um 3	258g 60s	9 %
Alle Werte	Erhöht <u>alle</u> Grundeigenschaften um 1	1175g 80s	2 %
Alle Werte II	Erhöht <u>alle</u> Grundeigenschaften um 2	2689g 30s	0,25 %
Sonstiges			
Rostige Waffe	Die Waffe verändert Ihr aussehen so dass sie alt und ver-gammelt wirkt.	65s	72 %
Durchsichtige Waffe	Verringert den VW des Gegners um 2 (Nur bei Nah-kampfwaffen)	180g 60s	18 %
Brennende Waffe	Style-Verzauberung. Die Waffe brennt sobald sie in Be-nutzung ist. (Kein sonstiger Effekt)	32g	54 %

Legende: Jeweils nur EINE Verzauberung pro Waffe möglich! | Wenn eine Waffe einmal verzaubert wurde kann dieses NICHT wieder rückgängig gemacht werden! | s = Silber; g = Gold | 10s = 1g | Sollte ein %-Wurf nicht geklappt haben wird der Spieler diesen Gegenstand auch nicht im späteren Spielverlauf bei diesem Händler bekommen! (Es sei denn es ist mindestens 1 Monate Ingame Zeit vergangen.) | Kaufpreis kann ruhig höher ausfallen für evtl. Handeln! Dieses sind nur Richtwerte!

Verzauberung	Beschreibung	Kaufpreis	Häufigkeit
Rüstungsverzauberungen		beim Händler	
Schutzzauber			
Widerstand I	Verbesserte die Rüstwerte sch st sp um jeweils +1 für dieses Rüstungsteil	16g 30s	68 %
Magiewiderstand I (Feuer, Eis, Blitz oder Natur)	Erhöht den jeweils ausgesuchten magischen Widerstand um +1 auf diesem Rüstteil	16g 30s	68 %
Magischer Rüstungsschutz I	Erhöht nicht nur die Rüstwerte sch st sp sondern auch den Magiewiderstand um +1	24g 80s	61 %
Widerstand II	Verbesserte die Rüstwerte sch st sp um jeweils +2 für dieses Rüstungsteil	48g 90s	57 %
Magiewiderstand II (Feuer, Eis, Blitz oder Natur)	Erhöht den jeweils ausgesuchten magischen Widerstand um +2 auf diesem Rüstteil	48g 90s	57 %
Magischer Rüstungsschutz II	Erhöht nicht nur die Rüstwerte sch st sp sondern auch den Magiewiderstand um +2	72g 80s	50 %
Widerstand III	Verbesserte die Rüstwerte sch st sp um jeweils +3 für dieses Rüstungsteil	165g 75s	48 %
Magiewiderstand III (Feuer, Eis, Blitz, ...)	Erhöht den jeweils ausgesuchten magischen Widerstand um +3 auf diesem Rüstteil	165g 75s	48 %
Magischer Rüstungsschutz III	Erhöht nicht nur die Rüstwerte sch st sp sondern auch den Magiewiderstand um +3	230g 80s	42 %
Widerstand IV	Verbesserte die Rüstwerte sch st sp um jeweils +4 für dieses Rüstungsteil	490g 85s	38 %
Magiewiderstand IV (Feuer, Eis, Blitz, ...)	Erhöht den jeweils ausgesuchten magischen Widerstand um +4 auf diesem Rüstteil	490g 85s	38 %
Magischer Rüstungsschutz V	Erhöht nicht nur die Rüstwerte sch st sp sondern auch den Magiewiderstand um +4	690g 80s	32 %
Widerstand V	Verbesserte die Rüstwerte sch st sp um jeweils +5 für dieses Rüstungsteil	980g 45s	18 %
Magiewiderstand V (Feuer, Eis, Blitz oder Natur)	Erhöht den jeweils ausgesuchten magischen Widerstand um +5 auf diesem Rüstteil	980g 45s	18 %
Magischer Rüstungsschutz V	Erhöht nicht nur die Rüstwerte sch st sp sondern auch den Magiewiderstand um +5	1380g 80s	12 %
Widerstand VI	Verbesserte die Rüstwerte sch st sp um jeweils +6 für dieses Rüstungsteil	2890g 20s	6 %
Magiewiderstand VI (Feuer, Eis, Blitz, ...)	Erhöht den jeweils ausgesuchten magischen Widerstand um +6 auf diesem Rüstteil	2890g 20s	6 %
Magischer Rüstungsschutz VI	Erhöht nicht nur die Rüstwerte sch st sp sondern auch den Magiewiderstand um +6	4180g 80s	3 %
Style-Zauber			
Gammelrüstung	Verzaubert ein Rüstteil so das es Alt und Vergammelt wirkt. (manchmal vom Vorteil)	12g 75s	73 %
Farbenzauber (jegliche Farbe)	Verzaubert das Rüstteil in der Farbe in der Ihr es gerne haben wollt. (auch durchsichtig)	13g 82s	78 %
Schattenhafte Rüstung	Verzaubert die Rüstung dass sie die Gestalt eines Schattennebels annimmt	42g 98s	38 %
Brennende Rüstung	Die Rüstung erscheint brennend sobald der Träger einen Kampf startet.	46g 52s	41 %
Ringe und Ketten			
Schutzzauber			
Widerstandsschutz I	Erhöht jeglichen Rüstwert (sch st sp) um +1 auf allen Körperzonen (KZ)	16g 30s	68 %
Magieschutz I (Feuer, Eis, Blitz oder Natur)	Erhöht den jeweils ausgesuchten Magieschutz um +1 auf allen KZ	16g 30s	68 %
Kompletter Magieschutz I	Erhöht jegliche Art von Magieschutz um +1 auf allen KZ	32g 60s	65 %
Kompletter Schutz I	Erhöht <u>alle</u> Schutzarten (Rüstwert und Magie) um +1 auf allen KZ	45g 10s	62 %

Verzauberung	Beschreibung	Kaufpreis	Häufigkeit
Rüstungsverzauberungen		beim Händler	
Ringe und Ketten			
Widerstandsschutz II	Erhöht jeglichen Rüstwert (sch st sp) um +1 auf allen Körperzonen (KZ)	48g 60s	52 %
Magieschutz II (Feuer, Eis, Blitz oder Natur)	Erhöht den jeweils ausgesuchten Magieschutz um +1 auf allen KZ	48g 60s	52 %
Kompletter Magieschutz II	Erhöht jegliche Art von Magieschutz um +1 auf allen KZ	97g 20s	49 %
Kompletter Schutz II	Erhöht <u>alle</u> Schutzarten (Rüstwert und Magie) um +1 auf allen KZ	145g 20s	46 %
Widerstandsschutz III	Erhöht jeglichen Rüstwert (sch st sp) um +1 auf allen Körperzonen (KZ)	144g 60s	41 %
Magieschutz III (Feuer, Eis, Blitz oder Natur)	Erhöht den jeweils ausgesuchten Magieschutz um +1 auf allen KZ	144g 60s	41 %
Kompletter Magieschutz III	Erhöht jegliche Art von Magieschutz um +1 auf allen KZ	289g 20s	38 %
Kompletter Schutz III	Erhöht <u>alle</u> Schutzarten (Rüstwert und Magie) um +1 auf allen KZ	435g 40s	35 %
Widerstandsschutz IV	Erhöht jeglichen Rüstwert (sch st sp) um +1 auf allen Körperzonen (KZ)	432g 38s	31 %
Magieschutz IV (Feuer, Eis, Blitz oder Natur)	Erhöht den jeweils ausgesuchten Magieschutz um +1 auf allen KZ	432g 38s	31 %
Kompletter Magieschutz IV	Erhöht jegliche Art von Magieschutz um +1 auf allen KZ	864g 76s	28 %
Kompletter Schutz IV	Erhöht <u>alle</u> Schutzarten (Rüstwert und Magie) um +1 auf allen KZ	1310g 80s	25 %
Widerstandsschutz V	Erhöht jeglichen Rüstwert (sch st sp) um +1 auf allen Körperzonen (KZ)	864g 76s	13 %
Magieschutz V (Feuer, Eis, Blitz oder Natur)	Erhöht den jeweils ausgesuchten Magieschutz um +1 auf allen KZ	864g 76s	13 %
Kompletter Magieschutz V	Erhöht jegliche Art von Magieschutz um +1 auf allen KZ	1728g 32s	10 %
Kompletter Schutz V	Erhöht <u>alle</u> Schutzarten (Rüstwert und Magie) um +1 auf allen KZ	2640g 60s	7 %
Widerstandsschutz VI	Erhöht jeglichen Rüstwert (sch st sp) um +1 auf allen Körperzonen (KZ)	2596g 76s	2 %
Magieschutz VI (Feuer, Eis, Blitz oder Natur)	Erhöht den jeweils ausgesuchten Magieschutz um +1 auf allen KZ	2596g 76s	2 %
Kompletter Magieschutz VI	Erhöht jegliche Art von Magieschutz um +1 auf allen KZ	5192g 82s	1 %
Kompletter Schutz VI	Erhöht <u>alle</u> Schutzarten (Rüstwert und Magie) um +1 auf allen KZ	7920g 80s	0,5 %
Grundwerterhöhungen			
Wertezauber I (Stärke, Mut, ...)	Erhöht eine <u>ausgesuchte</u> Grundeigenschaft um 1	28g 45s	42 %
Wertezauber II	Erhöht eine <u>ausgesuchte</u> Grundeigenschaft um 2	96g 20	21 %
Wertezauber III	Erhöht eine <u>ausgesuchte</u> Grundeigenschaft um 3	258g 60s	9 %
Alle Werte	Erhöht <u>alle</u> Grundeigenschaften um 1	1175g 80s	2 %
Alle Werte II	Erhöht <u>alle</u> Grundeigenschaften um 2	2689g 30s	0,25 %
Angriffsgeschwindigkeit I	Erhöht die Reaktion um 1	16g 30s	68 %
Angriffsgeschwindigkeit II	Erhöht die Reaktion um 2	48g 60s	52 %
Angriffsgeschwindigkeit III	Erhöht die Reaktion um 3	144g 60s	41 %
Angriffsgeschwindigkeit IV	Erhöht die Reaktion um 4	432g 38s	31 %
Angriffsgeschwindigkeit V	Erhöht die Reaktion um 5	864g 76s	13 %
Angriffsgeschwindigkeit VI	Erhöht die Reaktion um 6	2596g 76s	2 %

Legende: Für Rüstteile gibt es lediglich Schutz- und Verbesserungszauber! Ringe und Ketten: Pro Hand ist nur ein Ring und am Hals ist nur eine Kette erlaubt! Kaufpreis kann ruhig höher ausfallen für evtl. Handeln! Dieses sind nur Richtwerte! | sch = scharf | st = stumpf | sp = spitz | kz = Körperzone

Veredelungstabellen

Veredelung/Beschlagung	Beschreibung	Kaufpreis	Häufigkeit
Waffenveredelungen		beim Händler	
Material: Eisen			
Eisenwaffe schärfen	Erhöht die Schärfe und verbessert die Spitze um +1	10s	100 %
Eisenwaffe Beschlagen	Erhöht den stumpfen Schaden +1	12s	100 %
Eisenwaffe veredeln	Erhöht den AW um +1	14s	90 %
Eisenwaffe ausbalancieren	Erhöht den VW um +1	14s	90 %
Material: Stahl			
Eisenwaffe schärfen	Erhöht die Schärfe und verbessert die Spitze um +1	20s	90 %
Eisenwaffe Beschlagen	Erhöht den stumpfen Schaden +1	24s	90 %
Eisenwaffe veredeln	Erhöht den AW um +1	28s	80 %
Eisenwaffe ausbalancieren	Erhöht den VW um +1	28s	80 %
Material: Silber			
Eisenwaffe schärfen	Erhöht die Schärfe und verbessert die Spitze um +1	30s	75 %
Eisenwaffe Beschlagen	Erhöht den stumpfen Schaden +1	36s	75 %
Eisenwaffe veredeln	Erhöht den AW um +1	42s	65 %
Eisenwaffe ausbalancieren	Erhöht den VW um +1	42s	65 %
Material: Zwergenstahl			
Zwergenstahlwaffe schärfen	Erhöht die Schärfe und verbessert die Spitze um +1	40s	55 %
Zwergenstahlwaffe Beschlagen	Erhöht den stumpfen Schaden +1	48s	55 %
Zwergenstahlwaffe veredeln	Erhöht den AW um +1	56s	45 %
Zwergenstahlwaffe ausbalancieren	Erhöht den VW um +1	56s	45 %
Material: Kobalt			
Kobaltwaffe schärfen	Erhöht die Schärfe und verbessert die Spitze um +1	50s	40 %
Kobaltwaffe Beschlagen	Erhöht den stumpfen Schaden +1	60s	40 %
Kobaltwaffe veredeln	Erhöht den AW um +1	70s	30 %
Kobaltwaffe ausbalancieren	Erhöht den VW um +1	70s	30 %
Material: Mythrill			
Mythrillwaffe schärfen	Erhöht die Schärfe und verbessert die Spitze um +1	60s	30 %
Mythrillwaffe Beschlagen	Erhöht den stumpfen Schaden +1	72s	30 %
Mythrillwaffe veredeln	Erhöht den AW um +1	84s	20 %
Mythrillwaffe ausbalancieren	Erhöht den VW um +1	84s	20 %
Material: Adamantium			
Adamantiumwaffe schärfen	Erhöht die Schärfe und verbessert die Spitze um +1	70s	20 %
Adamantiumwaffe Beschlagen	Erhöht den stumpfen Schaden +1	84s	20 %
Adamantiumwaffe veredeln	Erhöht den AW um +1	98s	10 %
Adamantiumwaffe ausbalancieren	Erhöht den VW um +1	98s	10 %
Material: Thung			
Thungwaffe schärfen	Erhöht die Schärfe und verbessert die Spitze um +1	80s	10 %
Thungwaffe Beschlagen	Erhöht den stumpfen Schaden +1	96s	10 %
Thungwaffe veredeln	Erhöht den AW um +1	112s	5 %
Thungwaffe ausbalancieren	Erhöht den VW um +1	112s	5 %

Veredelung/Beschlagung	Beschreibung	Kaufpreis	Häufigkeit
Waffenveredelungen		beim Händler	
Material: Holzwaffen			
Metallbeschläge	Erhöht den stumpfen Schaden um +1 (Stäbe, etc.)	18s	80 %
Verbesserte Metallbeschläge	Erhöht den stumpfen Schaden um +2 (Stäbe, etc.)	48s	60 %
Verstärkte Sehnen	Erhöht die Reichweite um 10m und verleiht dem Geschoss +1 Schaden	20s	70 %
Verstärkte Sehnen II	Erhöht die Reichweite um 15m und verleiht dem Geschoss +2 Schaden	60s	50 %

Legende: Jeweils nur EINE Veränderung pro Waffe möglich! | Wenn eine Waffe einmal verbessert wurde kann dieses NICHT wieder rückgängig gemacht werden! | s = Silber; g = Gold | 10s = 1g | Sollte ein %-Wurf nicht geklappt haben wird der Spieler diesen Gegenstand auch nicht im späteren Spielverlauf bei diesem Händler bekommen! (Es sei denn es ist mindestens 1 Monate Ingame Zeit vergangen.)

Die Welt von Nean'drul

Es ist eines der größten Mysterien der Zeit.

Niemand hat es je geschafft den Ozean des tödlichen Chaos zu durchqueren, um zu sehen ob es in den fernen Weiten außerhalb von Oldôr noch einen Kontinent gibt. Es ist nicht bekannt was außerhalb der Grenzen Oldôrs noch für Gefahren lauern. Das liegt aber nicht daran das man es nicht hätte versucht. Mehrere Abenteurer und Seefahrer haben es bereits versucht, allerdings hat man nie wieder was von Ihnen gehört. Ob sie es geschafft haben, ob es einen anderen Kontinent gibt oder ob sie bei dem Versuch kläglich mit dem Tod bestraft wurden, vermag niemand zu sagen. Tatsache ist nur, dass niemals eine Abenteurergruppe, die den Versuch unternahmen wollten einen neuen Kontinenten zu finden, jemals wieder den Weg in die alte Heimat geschafft hat.

Viele alte Legenden und Mythen sprechen von echsenähnlichen Wesen die damals auf Raubzügen und Plündereien plötzlich über das Meer kamen und genauso schnell wieder dorthin verschwunden. Vielleicht gibt es Sie wirklich. Vielleicht sind dies alles keine Legenden. Vielleicht liegt noch ein größerer bedeutungsvollerer Kontinent da draußen und wartet nur darauf gefunden und besiedelt zu werden!

Doch bis es soweit ist das Ihr euch auf die Suche machen könnt soll noch ein wenig Zeit verstreichen. Oldôr steckt voller Gefahren und eigenen kriegerischen mysterischen Problemen. Schatten erheben sich überall in den Ländern, ganze Landstriche sind verwüstet worden, Sternbilder haben sich verändert und die Armeen der Dunkelheit sind zurückgekehrt. Ihr solltet euch erst den eigenen Konflikten und Rätseln stellen bevor Ihr euch auf derartige Erkundungen einlasst. Denn nur eine gut vorbereitete Abenteurergruppe sollte diese Gefahren auf sich nehmen. Vielleicht werdet Ihr es später auch sein, die in der Heimat die Kunde über einem neuen Kontinent verbreiten dürft.

Kontinente und Länder

Auf der Welt von Nean' drul gibt es 3 verschiedene Kontinente mit jeweils mehreren Ländern.

Oldor, der Zwillingskontinent, auf dem die großen Ereignisse stattfanden, ist vom Grunde heraus erkundschaftet. Jedoch sind die 2 anderen Kontinente noch gar nicht erforscht, niemand weiß etwas über die Landabschnitte. In den meisten Regionen sind es auch eher Mythen die davon berichten. Es gibt nur weniger Abenteurer die von Ihrer Existenz Bescheid wissen, aber unter keinen Umständen dazu bereit sind von diesen mysteriösen Orten zu berichten. Vielleicht werdet Ihr ja eines Tages genau an diese Orte vorstoßen und könnt dann den Bewohnern von Oldor dieses Geheimnis kundgeben.

Zuvor erwarten Euch allerdings allerlei einzigartige und mysteriöse Abenteuer auf Eurem Weg durch das Lande Mitmaar und vielen anderen Regionen die der prachtvolle Kontinent Oldor zu bieten hat. Taucht ein und seht selbst wie welch wundervolle Lebewesen diese Landschaft hervorbringt und welch tückische Gefahren auf euch lauern werden.





Eis Fjord

Donnerberge

Schw

Pass der Totenwinde

Witterfront

Dunkelmarschen

Mitt

Immersang Inseln

Weißfluss

W

W



LOOR



Die erhabene Insel

Waldforst

Eisenberge

Nebelwälder

Sturmsiel

maar

Rüste des
Wahnsinns

Siedentiefe

Sturminseln

Drachenküste

Die vergessene
Küste

Island

0 400 800 1200 1600 km

Die Insel der Einsamkeit

Insel der Einsamkeit

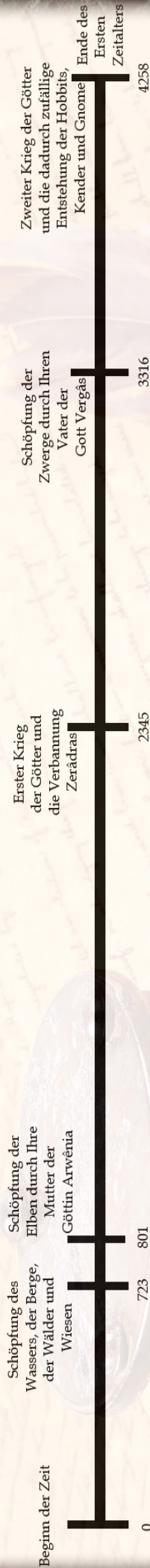


Die Insel der Einsamkeit ist ein sehr mysteriöser und abgelegener Ort. Sie befindet sich südlich der Sturminseln und nördlich der Drachenküste. Schiffe fahren einen großen Bogen um diese Insel. Den Gerüchten zu Folge, hat es noch nie ein lebendes Wesen geschafft, von dieser Insel zu entkommen. Es wird erzählt, dass sie durch die anhaltende Einsamkeit so verrückt und krank werden, dass sich die meisten selbst Opfern nur um ihrem Schicksal zu entfliehen.

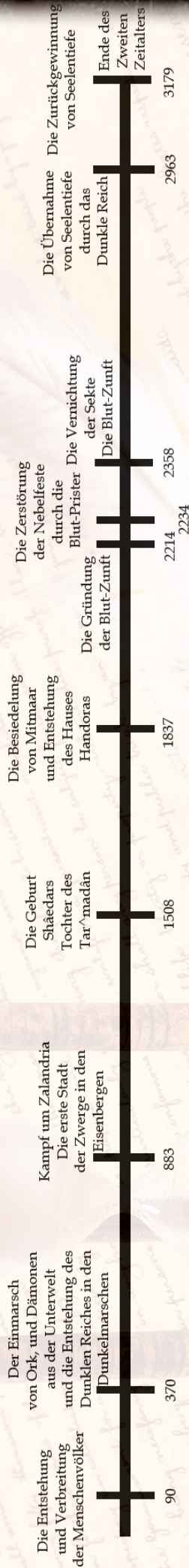
Auch eines der fünf versteckten Portale in die Unterwelt soll es an diesem Ort geben.

Die Chroniken der Welt

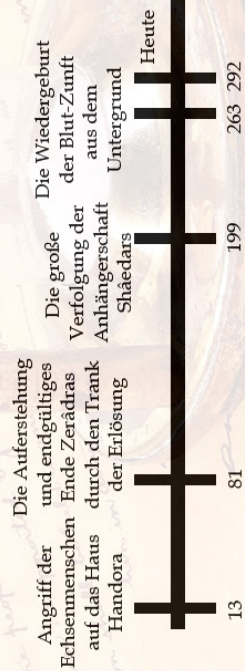
Erstes Zeitalter



Zweites Zeitalter



Drittes Zeitalter



Von der Schöpfung der Welt bis zum heutigen Tage

Vor vielen tausenden von Jahren, lange Zeit bevor die Elben erwachten und die Menschen das Land betraten, unzählige Sommer und Winter, bevor die Zwerge die kostbaren Erze bearbeiteten und die Hobbits und Gnome auf der Welt erschienen, traten Vergâs und Arwênia in die Zeitlosen Hallen Nean'druls, des großen Vaters. Voller Ehrfurcht traten sie vor ihn, und als er sie schließlich bat, ihren Wunsch vorzutragen, da sprach Arwênia :

„Allmächtiger Vater, ewiger Herr über Zeit und Raum, Herrscher des Alls. Mein Bruder und ich treten vor Dich, um Deinen Segen zu empfangen. Denn höre, wir haben einen Ort gefunden, über den wir unsere segnende Hand ausbreiten wollen, auf das er erblühe und das Leben auf ihm erwache“.

Lange Zeit bedachte Nean'drul die Worte seiner Tochter. Er kannte seine Kinder und er wusste um ihre Stärken und ihre Schwächen. Schließlich sagte er :

„So geht denn nun, meine Kinder ! Lasst den Ort, den ihr ausgewählt habt, erblühen und Leben auf ihm entstehen. Eure Weisheit soll ihn zu einer schönen Welt werden lassen, zu einer Welt, in der es lohnt zu leben“.

Da sprach Vergâs : „Wir danken Dir, o großer Vater. Deine Weisheit und Güte ist wahrlich unermesslich“.

Und so schickten sie sich an, die Zeitlosen Hallen zu verlassen, aber Nean'drul hob seine Hand und mit ernster Miene sagte er :

„Vergesst niemals meine Kinder : Ich bin Nean'drul, der Bewahrer der Neutralität und ich werde über Euch wachen, so wie ich über alle anderen meiner Kinder wache. Mein Segen und mein Wohlwollen sind mit Euch“.

Das Erste Zeitalter begann.

Und so betraten die Götter Arwênia und Vergâs Oldôr und fanden diesen Ort wüst und leer vor. Dunkelheit lag über dem Land und kein Leben rührte sich. Da hob Arwênia ihre Stimme und sprach :

„Ich rufe Euch, Ihr Geister des Wassers. Segnet dieses öde Land mit dem köstlichen Nass, durchdringt den kargen Boden, auf dass das Leben all seine Pracht entfalten kann. Steigt herab und vollführt Euren fröhlichen Tanz“.

Und herbeigebeten von der göttlichen Stimme, erschienen die Geister, die heute nur noch den Weisesten der alten Völker bekannt sind. Sie erfüllten Oldôr und alsbald begann es zu regnen und das unwirtliche Land wurde gesegnet von erquickendem Nass.

Da sagte Vergâs :

„Ihr lebenspenden Geister des Wasser, ihr seid es, die die Welt vom ersten Augenblick ihres Daseins erfüllten. Ihr wart hier und ihr sollt immer sein, bis zu dem Tag, an dem dieser Ort wieder in der Dunkelheit entschwindet. Euer Reich sollen die Meere und die Seen, die Bäche und Ströme sein, und ein jeder, der auf dieser Welt wandelt, soll sich stets daran erinnern, dass die Geister des Wasser immer waren und immer sein werden“.

Und so entstanden die großen, unbezähmbaren Meere und die klaren Seen, die kleinen Bäche und die majestätischen Ströme. Voller Freude über ihr Werk wandte sich Arwênia zu ihrem Bruder Vergâs und sagte :

„Lass uns die Geister der Lüfte und der Winde herbeirufen, auf das auch sie diese Welt erfüllen und ihr wisperndes Lied zur Freude aller Wesen erklingt“.

Und so sprach sie :

„So kommt herbei, ihr Geister der Lüfte, erhebt Euch, tanzt und singt, vollführt Euren wilden Tanz und werdet ein Teil dieser Welt. Liebkost die Geister des Wasser oder kämpft mit ihnen um die Herrschaft über die Elemente. Werdet zu leichten Winden, die zarte Lieder singen, oder erhebt Euch zu gewaltigen Stürmen, die mächtige Hymnen schmettern“.

Und Vergâs sagte :

„So sind die Lüfte und die Gewässer erfüllt von unzähligen Geistern. Was aber geschieht mit der Erde und dem Gestein und all jenen kostbaren Materialien, die darin verborgen liegen ? Soll das Land so leer und karg bleiben, wie wir es fanden ? Wollen wir auch ihm eine Seele schenken und die Geister der Erde herbeirufen, auf das sie es in Besitz nehmen und ihm eine Form verleihen ?“

Und Arwênia, seine Schwester, sprach : „So soll es sein“.

Da sagte Vergâs :

„So eilt herbei Ihr Geister der Erde, des Gesteins und der roten Glut, die das Herz dieser Welt erleuchtet. Werdet ein Teil der kostbaren Schöpfung. Das Land, die Flammen, die Felsen, all die Erze und edlen Steine, die in der Dunkelheit schlummern, seien Euer Reich. Vereint Euch mit den Geistern des Wassers und der Luft. Seid eins in unserem Namen und seid viele in unserem Namen!“

Und so herrschten die Geister des Wassers, der Luft, der Erde und des Feuers über Oldôr. Sie formten die Welt. Sie waren eins und sie waren viele im Namen der Hohen Götter.

Voller Freude sahen Arwênia und Vergâs, wie ihre Schöpfung Gestalt annahm. Aber noch immer war das Land wüst und leer, denn das Leben war noch nicht erwacht. Da sprach Arwênia, die große Mutter, zu Vergâs :

„Lass uns das Leben erschaffen, auf dass es in seiner wunderbaren Vielfalt diesen Ort erfülle“.

Und so betrat die große Göttin das karge Land und ihre segnende Hand berührten die fruchtbare Erde. Aus dem Boden, den die Mutter des Lebens berührt und mit der göttlichen Kraft erfüllt hatte, erhob sich der erste aller Bäume, der Vater der Wälder. Schön und prächtig war er, sein Laub war grün und seine Früchte hatten eine kräftige Farbe. Sein Stamm war stark, seine Wurzeln reichten tief in die Erde. Sanft raschelte der Wind in seinen Zweigen. Die Geister der Lüfte umspielten seine mächtige Krone und sie sangen ihr wisperndes Lied. Die goldenen Strahlen der Sonne waren schöner als jemals zuvor, als sie am Morgen diese Tages durch seine dichten Blätter fielen. Arwênia betrachtet den gewaltigen Baum und sah, dass er wahrlich gut war. Das sagte sie :

„Viele Deiner Art mögen sich in den Himmel erheben und die Herzen derer erfreuen, die einmal hier wandeln werden. Einen Teil meiner Göttlichkeit werde ich in Dich und alle Deiner Nachkommen legen. Mein Segen ist mit Dir und ein jeder, der Dir oder Deinem Volk Leid anzutun wagt, der fürchte meinen Zorn“.

Und so machte Arwênia die großen Wälder Oldôrs. Ihr Geist ward allgegenwärtig und wachte über die Nachkommen des Vaters der Wälder. Bis in den heutigen Tag erklingt das Loblied der Bäume, in dem sie die Weisheit und Größe der Göttin preisen.

Vergâs sah die flache Landschaft und sprach: „Erhebet euch ihr Geister der Erde, formt Berge und Täler!“

Jahre zogen ins Land und sie sahen, dass ihre Schöpfungen gut waren. Doch es fehlte noch etwas. So sprach Arwênia:

„Kommet neues Leben, Tiere auf Land und Wasser von nun an sollt ihr dieses Land bewohnen. Auch die Elben sollen entstehen und auf unserer Schöpfung wandeln. Nehmt das Land und erfüllt es mit eurer Gnade. Lebed ständig im Gleichgewicht der Natur. Nehmt euch was ihr zum Leben braucht und habt stets Acht auf unsere Schöpfung.“

Die Elben lebten nach ihren Worten und behüteten stets alles Leben auf dieser Welt.

Arwênia und Vergâs hatten noch zwei Bruder, Zerâdras und Tar'madân.

Zerâdras war finster wie die Nacht. Als er hörte was Arwênia und Vergâs erschufen, wurde er von Gier geleitet und trat auch auf diese Welt. Lange Zeit streifte er umher und betrachtete die Schöpfung seiner Geschwister.

Doch eines Tages wurde es plötzlich dunkel auf Oldor. Zerâdras überzog den Tag mit der Nacht. Es war stets hell auf Oldor gewesen, doch von nun an teilte sich der Tag mit der Nacht und die Sonne mit dem Mond.

Angetrieben von göttlicher Kraft, sprach die Sonne: „Der Nacht muss ich zwar weichen, jedoch werde ich den Mond bestrahlen, damit, selbst Nachts, ein klein wenig Licht am Himmel steht.“ Der Mond, angetrieben von Zerâdras Macht, sprach: „So soll es sein, jedoch werde ich zyklenweise verschwinden und wieder erscheinen.“

Es entstand der Mondzyklus der 30 Tage dauern sollte. 30 Mal wechselten Tag und Nacht bis der Mond wieder in vollem Glanz erstrahlte.

Zerâdras war jedoch noch lange nicht zufrieden mit seinen Taten, so fing er an eine Unterwelt, jenseits dieser Welt, zu erschaffen. Er formte Dämonen und Orks und setzte sie in der Unterwelt ab. Und Zerâdras sprach:

„Bereitet euch vor auf einen Krieg! Die Tore nach Oldôr werden offen stehen und wir werden hindurchschreiten. Wir werden diese Welt mit Krieg und Chaos überziehen und erst Schluss machen wenn auch das letzte bisschen Leben ausgelöscht sein wird!“

Arwênia und Vergâs wussten vom Plan ihres Bruders und trafen Vorkehrungen. Sie lockten ihn in eine Falle. Nachdem Öffnen der Tore warteten sie solange bis Zerâdras sie durchschritt. Mit einem starken Zauber und vereinter Macht zerstörten sie alle Durchgänge und verbannten Zerâdras in eine Phiole der Macht.

Sie erschufen eine dritte noch grauenvollere Welt, in der kein sterblicher jemals überleben könnte. Arwênia sprach:

„Hier wirst du von nun an in Verbannung leben. Die Flammen und Hitze dieses Ortes sollen jegliches Leben, das ihn betreten vermöchte, verzehren und keine Überreste entstehen lassen. Wir nennen diese Welt Niederhölle, denn das wird es für dich sein, geliebter Bruder. Ewiges Leben verbannt in einer Phiole an diesen Ort voller Einsamkeit und ohne jegliche Chance auf Rettung! Es wird dich innerlich zerreißen und Chaos und Düsterei wird in deinem Geiste aufzufinden sein.“

Als Tar'madân vom Schicksal seines Bruders erfuhr, machte er sich auf den Weg, um sich selbst ein Bild dieser, von seinen Geschwistern, erschaffenen Welt Oldôr zu machen. Nachdem etwas Zeit verstrichen war, fühlte er tief in sich, dass das nicht alles sein konnte. Diese Welt war so friedlich und geordnet, dass konnte er nicht mit ansehen, schließlich war er der Herr über Wahnsinn und Vater des Chaos. Und Tar'madân sprach:

„Es soll Chaos herrschen auf dieser Welt, kommet und sammelt euch ihr Dämonen und Orks und tretet durch die neuen Portale die ich auch öffnen werde!“

Doch gegen die duale Macht seines Bruders und seiner Schwester kam er nicht an und die Portale blieben geschlossen. Tar'madân wusste das er mehr Macht benötigen würde, deshalb sprach er:

„Neue noch mächtigere Dämonen, denen Feuer und Hitze nichts anhaben können, sollen emporsteigen und über die Niederhölle und meinen Bruder wachen. In der Unterwelt soll eine Festung entstehen, die jeglichen Angriffen trotzen kann und als Symbol für Chaos und Flammen steht. Ich werde sie „Feuerfeste“ nennen und mit einem Portal in die Niederhölle versehen.“

Arwênia und Vergâs kannten die Gefahr die von ihrem jüngeren Bruder ausging sehr wohl.

Und da sprach Vergâs:

„Ein neues Volk soll Oldôr bereisen. Sie sollen stark und mutig sein. Ich werde ihnen die Gebirge mit all der dort befindlichen Reichtümern überlassen. Als Dankeschön werden sie mithelfen über die Welt zu wachen und sie zu beschützen. Ich werde ihre Gattung „Zwerge“ nennen“

So kam es zur Schöpfung der Zwerge durch ihren Vater dem Gott Vergâs.

Tar' madân wart bewusst, dass er zu handeln hat. Er konnte nicht mehr lange rumsitzen und Pläne schmieden. Die Zwerge würden sich auf der gesamten Welt ausbreiten und ihm die Rückkehr nach Oldôr nur erschweren. So beschloss er, vereint mit seinen stärksten Dämonen und seinem Lehrling dem Hexer Aldruin, die Portale wieder zu eröffnen mit seinen Armeen hindurchzuschreiten und Oldôr mit Hunger, Krieg, Krankheit und Tod zu überziehen. Und so sprach Tar' madân:

„Die Portale sollen sich erneut öffnen und eine Apokalypse über die Welt einbrechen. Es soll 4 Feldherren geben, die die Armeen führen. 3 meiner stärksten Dämonen werde ich besondere Fähigkeiten übertragen. Ash'Nak bekommt den Beinamen Krieg, Barak'Dul wird von nun an Hunger genannt und Taro'sal soll Pest heißen. Jedoch dir Aldruin, mein bester Schüler, dir werde ich die stärkste Gabe überlassen. Du wirst geopfert um als Tod neu aufzustehen. Nichts wird dir etwas anhaben können, da du nun selbst der Tod bist. Und nun reitet los meine Kinder und führt eure Armeen auf das Schlachtfeld von Oldôr.“

Der Zweite Krieg der Götter verwüstete Oldôr stärker als eh und je. Die 4 Reiter waren nicht aufzuhalten, sie brachten Fluch und Verderben über Arwênias und Vergâs Schöpflinge. Da beschlossen die beiden Götter selbst einzuschreiten und ihrem Bruder die Stirn zu bieten. Sie wollten mit der Vernichtung der Feldherren beginnen, jedoch hielt der Tod selbst die Pforten ins Schattenreich geschlossen und keiner der Reiter konnte sterben. Da sprach Arwênia:

„Ihr Reiter sollet verbannt werden in einem Käfig und mit 66 Siegeln wird dieser verriegelt. Auf das ihr nie wieder das Licht der Welt erblicken sollet. Als Demütigung unseres Bruders, soll dieser Käfig tief in den Verließen unterhalb der Feuerfeste aufbewahrt sein.“

Während Arwênia diese Worte sprach entstand eine gewaltige Energiesäule zwischen ihr und Vergâs. die breitete sich aus und überzog wenig später die gesamte Welt. Nach einiger Zeit verschwand diese Energie wieder und alles was war, war vergessen. Die Reiter waren verschwunden, ihr Chaos war beseitigt, jedoch traf man plötzlich auf andere kleine Gestalten die noch nieman zuvor gesehen hatte. Die Energie die Arwênia und Vergâs benötigten reichte nicht aus um die 4 Reiter ihres Bruders zu verbannen. Sie bedienten sich ihrer Schöpfungsenergie, was zu einem selten aber ganz interessanten Nebeneffekt führte. Die Hobbits, Kender und Gnome sind entstanden und betreten und erforschen nun voller Eifer die neue Welt auf der sie wandeln.

Nach diesem Krieg und der damit verbundenen zufälligen Schöpfung leitete nun Vergâs ein neues Zeitalter ein.

Das Zweite Zeitalter begann.

Nean'drul kam auf die Welt und schaute sich die Schöpfungen seiner Kinder an. Er hatte von den Kriegen und Verwüstungen erfahren aber sah sich nicht gezwungen einzuschreiten. Seine Kinder sollten lernen Konflikte selbst zu lösen und sich nicht auf seine Hilfe zu verlassen. Und er sagte zu Ihnen.

„Meine Kinder ich werde euch ein Geschenk machen. Neue Völker sollen diese Welt bereisen, sie sollen selbst und aus freiem Willen Entscheidungen treffen können es soll ihnen auch selbst überlassen sein ein Urteil zwischen Gut und Böse zu fällen und welchem meiner Kinder sie folgen wollen. Die Neutralität darf nicht zu kurz kommen. Darum erhebt euch nun ihr Menschenvölker, ob Nordländer oder Südländer oder gar all jene die sich im Bereich von Mitmaar ansiedeln werden, ihr sollt unabhängig und ungebunden sein. Lebt euer Leben frei und stets nach eurer Wahl.“

Dann sagte Nean'drul noch:

„Ihr meine Kinder werdet nun die Aufgabe haben über alle Völker dieser Welt zu wachen und ihnen stets mit Rat und Tat beiseite zu stehen. Macht keinen Unterschied zwischen Gut und Böse und behaltet immer das Gleichgewicht im Auge. Denn ein gutes Gleichgewicht wird stets die beste Wahl für ein gedeihendes Leben sein.“

Als Tar'madân die Worte hörte, bereitete er sich sofort vor mit ein paar seiner Armeen erneut Oldôr zu betreten und auch für seine Völker ein Platz auf der Welt einzufordern.

Arwênia und Vergâs versuchten dieses zu verhindern, jedoch kamen sie nicht gegen das gesprochene Wort ihres Vaters an. Orks und Dämonen marschierten durch die Portale der Unterwelt und sammelten sich, zusammen mit jeglichen anderen Abschaum, in den Dunkelmarschen. Dort entstand das Dunkle Reich geführt von einem Schattenmagier Namens Kel'Rothess der Schwarze.

Lange Zeit blieb es ruhig auf Oldôr aber Tar'madân plante weiterhin das Gleichgewicht, von dem sein Vater sprach, herzustellen. Er sah sich selbst in der Unterzahl. Seine Geschwister Arwênia und Vergâs waren zu zweit und er musste sich alleine um die dunkle Seite kümmern. Er sprach zu Kel'Rothess:

„Versammel deine Kämpfer und erstelle Armeen. Wir müssen uns ausbreiten auf der Welt, jedoch halten uns die Zwerge in Schach. Unser erstes Ziel wird es sein, sie aus ihrer Stadt zu vertreiben. Bereitet euch vor Zalandria zu stürzen. Diese Stadt ist ihr größter Stolz und unsere größte Hürde, wir müssen sie zerstören um uns frei auf der Welt entfalten zu können.“

Kel'Rothess tat was ihm befohlen wurde und er versammelte alle Streitmächte die im unterstellt waren, alle Dämonen und Orks und sie zogen in den Krieg.

Zalandria konnte der Übermacht nicht lange standhalten und fiel. Die meisten noch lebenden Zwerge flüchteten durch die Gebirgspässe weiter in die Eisenberge bis hin zum Schwarzforst. Dort am Füße der Witterfront bauten sie eine neue Stadt auf und gaben ihr den Namen Frontschmiede. Jedoch waren sie sich alle einig, eines Tages Zalandria zurück zugewinnen.

Lange Zeit verstrich, ohne besondere Merkmale zu hinterlassen. Doch plötzlich veränderte sich der Sternhimmel, die Götter verspürten eine neue Macht heranwachsen. Direkt neben dem Sternbild des Tar'madân formte sich eine neue Sternkonstellation.

Shâedar, die Tochter des Tar'madâns, wart geboren. Kalt und Bleich erfüllt ihr Sternbild nun den Nachthimmel und wartet darauf einmal im Monat in die Finsternis abzutauchen um in neuer Pracht aus den ewigen Schatten zurückzukehren. Sie ist das Sinnbild für das stets, aus der Finsternis, wieder-kehrende Böse.

Von diesem Zeitpunkt an befindet sich die Waage der Götter wieder im Gleichgewicht.

Auf der Suche nach Nahrung und Wohlstand, verschlag es nach und nach immer mehr Menschen nach Mitmaar. Sie gründeten Städte und Dörfer, gingen Angeln und Jagen, betrieben Landwirtschaft und Handwerkskunst. Die Zivilisation wächst und mit ihr auch der Wohlstand. Das Haus Handoras stach schon immer aus der Menge heraus. Nach und nach erhoben sie sich zu einer der einflussreichsten Familien von Mitmaar. Ihnen gehört so ziemlich jeder Fleck Land rund um die Küste des großen Sees. Der Familiensitz befindet sich im größten und befestigsten Anwesen in der Hauptstadt Port Haven, wo sie von früher an bis über Generationen und Zeitalter hinaus regieren werden.

Wenig später bildete sich eine Gruppierung von Anhängern die sich die „Blut-Zunft“ nannten. Es sollte die erste sektenartige Gemeinschaften sein, die auf Oldôr fußgefasst haben. Sie haben es sich zum Ziel gesetzt, den einzig wahren Gott der Finsternis, Zerâdras, zu befreien und sich ihm ewig zu unterwerfen.

Die Blut-Priester wussten vom Zugang zur Unterwelt der verborgen in der Nebelfeste zu finden war. Sie wussten auch, dass Zerâdras in einer Phiole in der Niederhölle gefangen wurde und der einzigste Zugang dorthin in der Feuerfeste zu finden ist.

Reiter: Astaroth, Eurynome, Bael und Amducias

Bedeutende Persönlichkeiten von Oldor



Das Bestiarium

An dieser Stelle soll den Abenteurern ein Einblick gewährt werden, auf welche Wesen und Kreaturen sie in der Welt dort draußen treffen könnten. Diese Niederschrift wurde anhand vieler Erfahrungen und Beobachtungen mutiger Abenteurer und Gelehrten verfasst, die bereit waren ihr Wissen mit uns zu teilen. Macht euch dies zu Nutze, denn kein erfahrener Abenteurer zieht in die Ferne, ohne zu wissen was ihn dort erwarten könnte.

Seht die hier aufgelisteten Wesen und Kreaturen nur als Vorschlag oder Basis für eure Abenteuer, den jeweiligen Spielleitern oder Meistern sei es natürlich freigestellt, ob er nun diese hier nimmt oder seine eigenen Monster auf die Abenteurer los lässt.

Untote

Diese bedauernswerten Kreaturen haben alle eines gemeinsam, sie sind ohne Furcht, sie kennen keine Gnade und sind durch zumeist dunkle Magie an diese unsere Welt gefesselt. Solltet ihr welchen begegnen und es sollte zum Kampf kommen, erweist ihnen die Gnade die ihnen verwehrt wurde und vernichtet sie. Nekromanten verstehen sich zudem auf die Beschwörung und Anrufung von Untoten, jedoch ist in den meisten Teilen des Kontinents, die Ausübung dieser Zunft nicht gern gesehen.

Skelette

Meist in Ruinen von Burgen und Tempeln anzutreffen, bilden diese wandelnden Gerippe den größten Teil der Untoten. Sie sind zumeist mit alten rostigen Waffen und Rüstungen ausgestattet oder können geringe Magie wirken, die Attacken wirken meist plump und wenig einfallsreich. Einzeln stellen diese Kreaturen kaum eine große Gefahr für einen geübten Kämpfer dar, leider neigen diese knochigen Gesellen dazu sich in größeren Gruppen zusammen zu rotten.

AW	VW	TP	Rüst-Wert	DMG	Magie
2	6	20	4	3W6	X

Zombies

Diese Vertreter der Untoten kündigen sich meist durch ihren Verwesungsgeruch an, da sie sich eher langsam bewegen, kann man ihnen in der Regel gut ausweichen. Sollte man jedoch keine Rückzugsmöglichkeit haben, seid gewarnt, denn im Kampf sind sie ernst zu nehmende Gegner. Ihre Schläge kommen von der Wucht, einem kraftvoll geschwungenem Kriegshammer gleich, an dieser Stelle sollten sich Abenteurer die nicht über eine hohe Stärke verfügen, überlegen ob es Sinnvoll ist eine solche Attacke zu blocken. Zombies sind äußerst zähe Gegner, welche gerne mal vergessen endgültig das Zeitliche zu segnen.

AW	VW	TP	Rüst-Wert	DMG	Magie
3	4	80	6	3W6	X

Guhle

Guhle sind den Zombies nicht unähnlich, jedoch bewegen sie sich sehr schnell und verfügen über eine gewisse Restintelligenz. Meist sind diese in der Nähe von Vampiren oder Nekromanten anzutreffen, welche sie auch kontrollieren. Guhle sind ausdauernde Kämpfer die Angriffen auch geschickt ausweichen können, daher ist im Kampf mit ihnen Geduld, ein wachsames Auge und eine ruhige Hand gefragt. Sie beherrschen den Kampf mit und ohne Waffen gleichermaßen, eher selten können sie Magie wirken und wenn dann meist geringe Angriffszauber.

AW	VW	TP	Rüst-Wert	DMG	Magie
3	12	80	6	4W6	X

Schattenguhle

Als wären Guhle an sich nicht schon gefährlich genug, gibt es noch die Schattenguhle. Diese weisen alle Fähigkeiten der Guhle auf, jedoch kommen noch mörderische Klauen und die Eigenschaft hinzu, sich praktisch mit den Schatten der Umgebung zu verschmelzen. So ist es ihnen möglich, überraschend über eine Gruppe herzufallen und beträchtlichen Schaden anzurichten. Abenteurer mit wenig Ausdauer und Rüstung sind besonders gefährdet, auch hier gilt es wachsam zu sein und den Mitstreitern den Rücken zu decken, denn der Kampf aus dem Hinterhalt beherrschen diese Wesen perfekt.

AW	VW	TP	Rüst-Wert	DMG	Magie
4	14	60	8	4W6+3	X

Geister

Geister die gequälten Seelen Verstorbener suchen meist Orte heim, an denen große Magie im Spiel war. Man geht davon aus, dass sie durch das Einwirken von Magie oder kosmischen Kräften nicht in der Lage waren, die Reise ins Jenseits anzutreten und gezwungen sind in unserer Welt zu verweilen. Jene Seelen die in dieser Welt gefangen sind, sind meist dem Wahnsinn anheimgefallen. Mit gewöhnlichen Waffen sind sie nicht zu bezwingen und sind je nachdem wie lange ihre Qual schon andauert unterschiedlich gefährlich. Um sie zu erlösen bedarf es eines Paladins oder Zaubersprüche, welche direkt oder indirekt in Form von Verzauberungen auf Waffen eingesetzt werden sollten. Geister attackieren ihre Gegner vorzugsweise mit Magie.

AW	VW	TP	Rüst-Wert	DMG	Magie
3	14	80	0	X	3W6

Vampire

Die Herrscher der Nacht, wie man sie gerne nennt. Sie gehören zu der Sorte Untoter, welche nur von erfahreneren Kämpfern angegangen werden sollte. Sie beziehen ihre Kraft aus der Essenz der Lebenden, welche sie in Form von Blut zu sich nehmen. Sie sind nicht nur außergewöhnlich schnell und stark, zudem verstehen sie sich auf Magie und den Gebrauch von Stich- und Hieb Waffen außerordentlich gut. Sie scheuen das Sonnenlicht zwar, weil es sie erheblich schwächt, jedoch zerfallen sie nicht zu Staub wie es in einigen Sagen erzählt wird, sollte sie ein Sonnenstrahl treffen. Die beste Möglichkeit ihn zu bezwingen, ist ihm den Kopf vom Körper zu trennen, leider wollen sie einfach nicht lang genug still halten.

AW	VW	TP	Rüst-Wert	DMG	Magie
5	14	50	8	5W6+2	X

Die Unsterblichen

Die wohl größte Schmach die die Paladine je erlitten hatten, war die Geburt der ersten Unsterblichen. Gerade jene die geschworen haben alles Unleben aus unserer Welt zu vertreiben, haben die wohl gefährlichsten der Untoten hervor gebracht. . . Die Unsterblichen! Sie sind gefallene Paladine die den dunklen Künsten anheimgefallen sind, wie genau dies geschehen konnte, darüber hüllt sich der Orden der Paladine in Schweigen, ob aus Scham oder anderen Gründen ist nicht bekannt. Sicher ist nur eines, sie sind außergewöhnlich gefährliche Gegner im Kampf, da sie die Vorgehensweise ihrer früheren Brüder genau kennen. Sie haben die gleichen Fertigkeiten im Kampf und nutzen mächtige unheilige Kräfte um ihren Gegner im Kampf zu schwächen. Sie sind stetig darauf aus, die Paladine zu vernichten, welche ihren Finsteren Plänen nur zu oft im Wege stehen.

AW	VW	TP	Rüst-Wert	DMG	Magie
5	15	50	12	3W6	3W6

Drachen

Drachen gehören mit zu den ältesten Geschöpfen dieser Welt und obwohl es sie schon so lange gibt, wissen wir nur wenig über sie. Für das bessere Verständnis muss hier erwähnt werden das Drachen sich in mehrere Arten aufteilen, welche sich so sehr voneinander unterscheiden wie der Tag von der Nacht. Einige Gelehrte schreiben den älteren Drachen zudem noch magische Fähigkeiten zu, bewiesen ist von alldem allerdings nichts, da niemand verlässliche Beweise dafür erbringen konnte.

Grolme

Grolme kommen fast in allen Landesteilen des Kontinents vor, Unkundige verwechseln sie gerne mit etwas zu groß geratenen Schlangen. Grolme sind flinke Jäger die so ziemlich alles erlegen und fressen was in ihr Maul passt, nicht wenige arglose Wanderer sind ihnen schon zum Opfer gefallen. Sie bevorzugen meist felsige Orte mit Wasserquellen in der Nähe, an die sie sich zurückziehen können. Im Kampf sollte man flinke Füße und gute Reflexe haben, denn diese Kreaturen stoßen blitzschnell zu und sind nicht selten giftig.

AW	VW	TP	Rüst-Wert	DMG	Magie
5	8	100	14	6W6	X

Stollenwürmer

Stollenwürmer ähneln etwas den Grolmen, jedoch sind diese wesentlich größer und haben zumeist vier oder mehr Beine. Wie der Name schon erahnen lässt, halten sich diese Vertreter der niederen Drachen gerne in Mienen und Stollen sowie Höhlen und Ruinen auf. Da sie an das Leben und Jagen im Dunkeln angepasst sind, verfügen sie über die Fähigkeit der Dunksicht. Sie lauern ihren Opfern gerne auf, wobei sie nicht wählerisch sind. Meist bemerkt man diese Geschöpfe erst zu spät, man kann von Glück sagen, wenn man die erste Attacke dieser Biester übersteht. Können sie ihr Opfer nicht gleich überwältigen oder ist der Überraschungsmoment dahin, neigen sie dazu ihren ätzenden Speichel großzügig zu verteilen. Wenn man flink und stark ist, sollte man diesen Wurm nieder ringen können. Stollenwürmer neigen dazu glitzernde und hübsche Dinge zu horten, vielleicht findet sich neben Plunder auch was Wertvolles.

AW	VW	TP	Rüst-Wert	DMG	Säure
6	10	120	14	6W6	1W6 Je KR für 3KR

Tatzelwürmer

Diese riesenhafte Variante eines Stollenwurms ist um einiges bedrohlicher, sie besteht fast nur aus Muskeln und hat neben einem mörderischen Gebiss zudem noch einen alles lähmenden fauligen Atem. Sie laufen auf vier Beinen und haben zudem kleine verkümmerte Flügel, die weder zum Fliegen noch zum Gleiten taugen. Man geht davon aus, dass sie sich hauptsächlich von Ass ernähren, was den schlechten Atem erklären würde, doch nehmen sie auch gerne frisches Fleisch, wenn sich die Gelegenheit bietet. Ebenso wie Stollenwürmer lauern sie gerne arglosen Kreaturen oder Reisenden auf, da sie nicht schnell laufen können. Sie sind schwer gepanzert, daher sollten sich Angriffe auf Augen und Maul konzentrieren. Ansonsten sollte man noch folgendes beachten; Niemand sollte sich in der Nähe seines Mauls befinden oder gar hinter dem Tatzelwurm stehen, wenn doch... nun dann war es ein kurzer Kampf.

AW	VW	TP	Rüst-Wert	DMG	Säure
6	10	130	15	6W6	1W6 Je KR für 3KR

Erd-, Luft-, Feuer- und Wasserdrachen

Wie der Name schon erahnen lässt, haben diese Drachen die Fähigkeit sich die Elemente zu Nutze zu machen. Anzutreffen sind sie in der Regel recht selten und wenn, dann an jenen Orten wo die Kräfte der vier Elemente noch am stärksten und am Ursprünglichsten sind. Sie sind zwar relativ groß doch meist von athletischer Statur, sie haben meistens Flügel und können sehr gut Fliegen und Gleiten. Was ihre Fähigkeiten im Kampf angeht, sind die Informationen nur vage. Es heißt dass sie magische Attacken gegen ihre Gegner wirken können, welche ihrem Element entsprechen. Zudem kann man davon ausgehen, dass sie sich fliegend und auch am Boden mehr als gut im Kampf behaupten können. Jedoch geht die Fähigkeit des Fliegens und die hohe Beweglichkeit zulasten der Widerstandsfähigkeit gegen schwere Waffen, mit Magie kann man ihnen nur mäßig beikommen, denn angeblich sollen einige dieser Drachen die Fähigkeit haben, gerade gewirkte Zauber in ihrer Grundstruktur zu entkräften und sie somit nahezu unwirksam werden zu lassen. Nun noch etwas das wohl jeden Abenteurer erfreuen wird, Legenden zufolge horten diese Drachen große Schätze.

AW	VW	TP	Rüst-Wert	DMG	Magie
6	12	140	12	X	6W6 + 5

Chaosdrachen

Manche alte Schrift in Tempeln und Bibliotheken von Priestern und Gelehrten erzählt von den Chaosdrachen, jener Geschöpfe die der gleichen Zeit entstammen, in der unsere Welt aus dem Chaos erschaffen wurde. Demnach wären sie neben den Göttern selbst die ältesten Geschöpfe dieser Welt, daher können wir davon ausgehen, dass sie sehr mächtig sind. Das nun zusammen getragene Wissen stammt aus alten Schriften und konnte bisher nicht auf seinen Wahrheitsgehalt geprüft werden, dennoch soll es hier erwähnt werden was dort steht. An Größe und Macht stellen sie alle ihre drachischen Brüder in den Schatten, wenn sie ihre Schwinge ausbreiten soll sich der Himmel verfinstern und Stürme aufkommen. Sie sind äußerst gerissen und verfügen über mächtige Magie, sogar der Sprache sollen sie mächtig sein. In Liedtexten von Sängern heißt es sogar, sie könnten die Form der Sterblichen annehmen und unerkannt unter ihnen wandeln. Hier endet leider auch schon das Wissen über diese Kreaturen, niemand hat bisher einen dieser Chaosdrachen gesehen.

AW	VW	TP	Rüst-Wert	DMG	Magie
10	16	200	20	6W6 + 3	5W6



Humanoide

Neben Menschen, Elfen, Zwergen, Hobbits und Kendern, gibt es noch eine Vielzahl weiterer humanoider Wesen in Oldôr. Diese machen den größten Teil der Wesen in der Welt aus, zumindest nach unseren bisherigen Erkenntnissen. Die nun folgenden Aufzählungen verschaffen einen Überblick über die restlichen Völker von Oldôr.

Orks

Die wohl am meisten verhassten Wesen in Oldôr, sind wohl die Orks. Sie haben sich diesen Ruf auch hart erkämpft, denn sie plündern, Morden und Brandschatzen wie kein weiteres Volk. Sie sind ungefähr so groß wie Menschen, wenn sie nicht einen etwas gebeugten Gang hätten. Sie haben eine dicke Haut die zumeist grünlich oder grau ist, ausgerüstet sind sie zumeist mit geplünderten Waffen und Rüstungen, jedoch können einige unter ihnen auch gut schmieden. Sie leben meist in Clans die von der Größe her schon mal ein paar hundert zählen können, von diesen sind einige Nomaden die umherziehen um... nun ja, zu plündern. Im Kampf sind sie wahre Raufbolde die wie eine Flutwelle über ihre Gegner hereinbrechen, meist werden Orktrupps von Schamanen begleitet, welche sie im Kampf führen und unterstützen. Abenteurer sollten sich gegenseitig den Rücken frei halten und sich auf ihre Fähigkeiten besinnen, welche ihnen zu eigen sind um diesen Mordgesellen widerstehen zu können.

AW	VW	TP	Rüst-Wert	DMG	Magie
4	12	40	8	3W6+7	X

Goblins

Klein, gemein und hinterhältig sind wohl die ersten Dinge, die einem zu diesem kleinen Volk in den Sinn kommen. Einzeln oder in Gruppen sind sie fast in jedem Landstrich anzutreffen, wo sie bevorzugt stehlen und rauben. In der Regel sind sie feige und meiden einen Kampf, wenn der Gegner gefährlich aussieht. In Gruppen hingegen werden sie schon mal mutiger und greifen an, doch hat man erst genug von ihnen getötet oder gar den Anführer erwischt, ergreifen sie die Flucht. Doch seid gewarnt, wer sie unterschätzt, kann dies mit dem Leben bezahlen.

Ich kann nur sagen dass ich diese Biester hasse, mal kurz nicht aufgepasst und sie haben dir deinen Bogen geklaut. Zum Glück waren die Spuren noch frisch und die Kerle haben kurze Beine, daher hatte ich sie schnell aufgespürt. In einer Höhle sind sie im Dunkeln über mich und Zerkon hergefallen, die schreie und das wimmern... mich schaudert es noch heute ein solches Blutbad mitangesehen zu haben, Zerkon jedoch hatte wohl seinen Spaß gehabt. Immerhin hab ich meinen Bogen wieder. -Phil der Waldläufer-

AW	VW	TP	Rüst-Wert	DMG	Magie
5	11	35	4	3W6+4	X

Werwölfe

Ein heulen in der Nacht, Krallen die an Bäumen gewetzt werden, glimmende Augen im Dunkeln. Niemand weiß über die Anfänge der Werwölfe Bescheid, mancher behauptet es sei ein Fluch der finsternen Göttin Shâedar, welcher über die Sterblichen hereingebrochen ist. Mancher Orts verschwinden Leute ohne jede Spur, doch ab und an kann man die Opfer und die Verwüstung sehen, wenn sie ein Dorf oder einen Hof überfallen haben. Ausschließlich gehen sie nachts auf die Jagd, reißen Wild, Vieh und eigentlich alles was nicht schneller ist als sie selbst. Dabei hilft ihnen ihre enorme Ausdauer, ihre Klauen und ihre Dolch ähnlichen Zähne. Einzeln oder in kleinen Rudeln streifen sie durch manche Landstriche und verbreiten Angst und Schrecken, nicht selten ist ein Kopfgeld auf sie ausgesetzt.

AW	VW	TP	Rüst-Wert	DMG	Magie
6	13	60	8	5W6+3	X

Oger

Groß, Stark doch im Geiste etwas langsam aber alles andere als harmlos. Oger leben allein für sich und zurück gezogen, in Höhlen oder Schluchten, wo sie primitive Behausungen haben. Doch fremden gegenüber reagieren sie fast ausnahmslos aggressiv, kommt es zur Auseinandersetzung, dann schwingen sie große grobe Keulen oder andere schwere und stumpfe Gegenstände. Wer etwas Erfahrung im Kampf hat, wird gleich bemerkt haben dass ein Ogerangriff besser nicht geblockt werden sollte, denn wo eine Ogerkeule nieder geht, steht und wächst nichts mehr.

AW	VW	TP	Rüst-Wert	DMG	Magie
6	8	75	8	4W6+8	X

Riesen

In der Regel Friedlich und scheu, was man bei ihnen eigentlich nicht vermuten sollte. Sie leben in abgeschiedenen Regionen in den Bergen. Gerüchten zufolge können sie mit Felsbrocken werfen oder Angreifer schlicht mit einem Fuß zerquetschen. Sie sind unglaublich Stark, doch meist bewegen sie sich mit einer ruhigen Gelassenheit. Man kann davon ausgehen, dass sie sich große Herden von Nutztvieh halten, welche wohl Nahrung und Felle für ihre Kleidung liefern.

AW	VW	TP	Rüst-Wert	DMG	Magie
6	6	90	10	5W6+6	X

Borklinge

Verborgen in alten Wäldern lebt dieses kleine Volk, selten bekommt man sie zu Gesicht, denn sie sind Meister der Tarnung. Reglos verharrend kann man an ihnen vorbei gehen ohne ihrer gewahr zu werden, denn an Erscheinung ähneln sie kleinen Bäumen oder Baumstümpfen. Wälder in denen es Borklinge gibt, so sagt man, dort ist die Natur im Gleichgewicht. Nur selten kommen sie mit anderen in Kontakt, doch wenn es mal dazu kommt sind es meist die Elben oder Waldläufer, mit denen sie eher etwas anfangen können als mit den Restlichen Wesen dieser Welt. Von ihnen geht keinerlei Bedrohung aus, es sei denn man vergreift sich an ihrer Heimat. Leider konnte noch niemand berichten wie sich diese Borklinge im Kampf verhalten, doch eines Tages werden wir das nötige Wissen erlangen und hier festhalten können.

AW	VW	TP	Rüst-Wert	DMG	Magie
?	?	?	?	?	?

Trolle

In kleineren Familiengruppen oder Clans sind die Trolle in Höhlen, oder den unzugänglichen Stellen in Gebirgen zu finden. Sie sind Groß und zumeist muskulös, durch bemalte Körper und das Tragen von Talismanen versprechen sie sich einen Vorteil gegenüber Feinden. Trolle bleiben meist unter sich und lassen sich nur selten blicken, sie sind sehr Ortsgebunden und verteidigen ihr Territorium wenn sie sich dazu genötigt fühlen. Auch wenn ihr Verhalten und Aussehen primitiv wirken, sollte man sie nicht unterschätzen. Es wurde schon beobachtet, dass einige in der Lage sind einfache Elementarzauber zu wirken. Daher sollte man sie nicht zu vorschnell verurteilen, vielmehr kann man davon ausgehen das sie eine der wenigen Rassen sind, welche sich ihre ursprüngliche Lebensweise behalten haben.

AW	VW	TP	Rüst-Wert	DMG	Magie
5	11	50	6	4W6+4	X

Urna

Die Urna sind ein sehr soziales Volk von kleinen marderähnlichen Wesen, sie sind athletisch gebaut und können sowohl auf zwei oder vier Beinen laufen. Viele leben als Nomaden in der Wüste des Wahnsinns, wo sie ein beachtliches Netzwerk von Karawanen und Oasen unterhalten. Bei Reisen in der Wüste des Wahnsinns ist ein kundiger Urnaführer sein Gewicht in Gold wert, leider wissen sie dies auch, dennoch lohnt es sich wenn man schnell und sicher durch die Wüste kommen will. Gerüchten zufolge sollen sie eine alte vergessene Stadt für sich beansprucht haben, welche schon vor langer Zeit vom Sand der Wüste verschlungen wurde. Allerdings hat diese kaum jemand zu Gesicht bekommen. Jene die dort waren können keine verlässliche Auskunft über ihren Standort geben, denn die Wüste ist in ihrem Erscheinungsbild ständig im Wandel.

AW	VW	TP	Rüst-Wert	DMG	Magie
3	10	35	3	3W6+4	X

Dämonen

Dämonen sind wohl die grausamsten Wesen die es wohl gibt, sie haben für das Leben in unserer Welt rein gar nichts übrig. Ständig versuchen sie die Götter zu bekämpfen, indem sie in unsere Welt vorzudringen versuchen, um ihre Schöpfungen zu vernichten. Es gibt sie in unterschiedlichsten Erscheinungsformen und schier endloser Zahl, nur die Götter selbst wissen, was geschehen mag, sollten sie eine dauerhafte Pforte aus der Niederhölle zu uns öffnen können. Das was uns an Informationen über diese Unholde vorliegt, soll mit den Helden und Abenteurern geteilt werden, damit auch sie ihren Teil zur Verteidigung unserer Welt leisten können.

Drisk

Die Drisk sind etwa einen Kopf kleiner als Menschen, athletisch und flink. Sie haben einen knochigen mit zwei Hörnern versehenen Kopf der einer Ziege ähnelt, die eingefallenen see-lenlosen Augen sitzen tief in seinem Schädel. Zudem sind die Drisk noch mit einem dichten Peltz und einem langen Schwanz ausgestattet, welchen sie gerne als Peitsche einsetzen um ihre Gegner von den Füßen zu holen. Sie haben eine Vorliebe für Speere und Hellebarden, wenn man denn diese komischen Gebilde die sie mit sich führen so nennen mag. In der Regel treten sie in kleineren Gruppen auf und sind eher selten alleine anzutreffen, kommt es zum Kampf umzingeln sie gerne ihren Feind, um diesen mit kurzen gezielten Attacken nieder zu ringen.

AW	VW	TP	Rüst-Wert	DMG	Magie
4	14	40	6	3W6+5	X

Seriare

Geflügelte Bestien welche ein unerträgliches Schreien von sich geben, was einen Abenteurer dazu veranlassen kann seine Deckung fallen zu lassen um sich die schmerzenden Ohren zu bedecken. So seiner Verteidigung beraubt, kann der Abenteurer schnell den messerscharfen Klauen zum Opfer fallen, die diese Kreaturen mit großer Präzision einsetzen. Sie sind äußerst flink und bevorzugen es in kleinen Gruppen auf die Jagd zu gehen, wobei sie ihre Opfer gern umkreisen und bei günstiger Gelegenheit herabstoßen. Sie ähneln vom Erscheinungsbild her eher zu groß geratenen Krähen, obwohl sie viel größer sind als diese und ihr Blick von einer tödlichen Intelligenz beseelt sind.

AW	VW	TP	Rüst-Wert	DMG	Magie
5	12	40	8	4W6+4	X

Flammenthror

Aus alten Erzählungen der Zwerge, erfahren wir etwas über diese überaus gefährliche Kreatur. Größer als ein Haus, drei flammende Augen, der Körper von Flammen und Rauch umschlossen, Meter lange Hörner zieren seinen Schädel... Nach dieser Beschreibung ist davon auszugehen, dass es sich hier um eines der tödlichsten Wesen handelt auf das man stoßen könnte. Man ist sich sicher dass es wirklich so geschehen ist, das die Zwerge auf ein solches Wesen gestoßen sind, allerdings liegen über die Einzelheiten zum Kampfverhalten dieser Kreatur keine Informationen vor, da laut Legende die Zwerge einen Berg über den Flammenthror haben einstürzen lassen, noch bevor es weitere Verwüstung anrichten konnte.

AW	VW	TP	Rüst-Wert	DMG	Magie
10	15	180	18	5W10+8	?

Schir

Schir sind Seelenfänger und werden daher auch Seelendiebe genannt, sie ergötzen sich an der Angst und den Qualen ihrer Opfer. Gehüllt in Kutten mit Kapuzen könnte man sie leicht für einen Menschen halten, wäre da nicht die ständige Aura der Angst die sie umgibt und das gespenstische leuchten ihrer Seelenfallen, welche sie überall am Körper mit sich tragen. Je mehr Seelen er fangen kann desto mächtiger wird er, bevorzugt setzt er Beschwörungen (Dämonen/Untote) ein, aber auch starke Angriffszauber. Seid gewarnt Helden und Abenteurer, einen Kampf mit einem Seelendieb, sollte man schnell beenden.

AW	VW	TP	Rüst-Wert	DMG	Magie
4	10	45	6	X	5W6+3

Kreaturen

Die Welt da draußen bietet vielen Lebewesen Platz, die sich entwickeln und sich ihrem Lebensraum anpassen. Doch soll an dieser Stelle nicht die Rede von Haustieren oder Wild sein, sondern von jenen Geschöpfen die über ein gewisses Maß an Intelligenz und Gefährlichkeit verfügen. Einige von diesen Exemplaren scheinen Alpträumen zu entspringen und manche nicht, ihre Erscheinung und ihre Fähigkeiten sind sehr verschieden und ebenso zahlreich. In den folgenden Abschnitten, will ich euch nun ein paar dieser Kreaturen aufzählen.

Sumpfspringer

Wer kennt es nicht, das sogenannte Irrlicht aus den Schauergeschichten, welche im Sumpf Wanderer in die Irre führen. Jedoch ist an diesen Geschichten mehr dran, als man glauben mag. Denn diese Sumpfspringer nutzen ein Licht welches sie am oberen Ende ihrer Rückenflossen erzeugen, um Beute an zu locken. Kommt es dann dazu das sich jemand oder etwas zu nahe an dieses Licht heranwagt, katapultieren sich diese Biester mit ihren kräftigen Hinterbeinen geradewegs auf ihre Opfer zu, nur um sich kurz darauf in ihm zu verbeißen. Berichten zufolge heilen Bisswunden von Sumpfspringern äußerst schlecht und Bluten lange, daher sollte man die Wund schnellst möglich behandeln lassen.

AW	VW	TP	Rüst-Wert	DMG	Magie
6	10	32	4	3W6+2	X

Schwarzforst Spinne

Lauerjäger welche sich in trichterförmigen Gebilden im Boden verbergen, nur um ahnungslose Beute wie aus dem nichts zu packen und ins Dunkel zu zerren. Es bedarf schon scharfer Augen um diese Fallen im Boden rechtzeitig zu entdecken, sind sie entdeckt stellen sie kaum eine Gefahr dar und lassen sich leicht umgehen. Schwarzforstspinnen sind recht groß und können einen einzelnen Menschen sehr wohl gefährlich werden. Dennoch schreckt es wagemutige Abenteurer nicht ab gegen diese Biester zu Kämpfen, denn einige Teile dieser Spinne werden gerne für die Alchemie genommen. Wie der Name schon erraten lässt sind diese Krabbeltierchen im Nördlichen Schwarzforts anzutreffen, aus der Region stammt auch das Sprichwort: "Soll dich doch die Spinne holen".

AW	VW	TP	Rüst-Wert	DMG	Gift
3	9	28	3	2W6+5	1W6 Je KR für 3KR

Tiere

Was wären die ganzen Landstriche unserer Welt, ohne die Tiere die sie bevölkern? Richtig! Ziemlich Öde! Die Götter seinen gepriesen das sie uns Tiere an die Seite gestellt haben, welche uns Nahrung und Kleidung liefern. Doch wer sich auf die Jagd begibt, sollte wissen, dass es unter den Tieren auch Jäger und Räuber gibt. Man sollte manchen Tieren mit Respekt begegnen, auch wenn sie nicht so viel her machen wie ein Drache oder gar ein Dämon, sind einige sehr gefährlich und manche eher weniger. Worauf es bei den bekanntesten von ihnen ankommt, erfahrt ihr hier.

Hörsch

Schnell und auf vier Beinen unterwegs ist der Hörsch, er ist in fast allen Landesteilen die über Wiesen und Wälder verfügen heimisch. Seine Fellfarbe reicht von einem rotbraun bis hin zu einem dunklen schwarz, im Winter zeigt er sich jedoch in einem einheitlichem weiß. In Acht nehmen sollte man sich nur vor den männlichen Exemplaren, welche ihr Rudel zu schützen versuchen, sollte es bedroht werden. Sie haben ein imposantes Geweih auf ihrem Kopf, womit sie ihre Widersacher, sollte es zum Kampf kommen, recht einfallslos über den Haufen rennen.

AW	VW	TP	Rüst-Wert	DMG	Magie
3	10	25	2	3W6	X

Wildschwein

Grunzend und schmatzend durchwühlen diese Tiere den Boden nach fressbarem, hinterlassen dabei eindeutige Spuren die einem kundigen Jäger reichlich Auskunft geben. Sie sind in Rotten unterwegs und daher eher selten alleine anzutreffen, sie kommen nahezu auf allen Teilen des Kontinents vor, wo sie sich von Größe und Aussehen unterscheiden können. Allerdings sollte man auf der Hut sein, sollte man auf sie treffen, sie können mit ihren Hauern und Kiefern schlimme Wunden zufügen. Man sollte dabei beachten, dass man diese Tiere am besten direkt ins Herz trifft, denn selbst mit schlimmen Verletzungen können sie noch gefährlich sein.

AW	VW	TP	Rüst-Wert	DMG	Magie
4	8	30	3	4W6	X

Waran

Kräftige Reptilien die nur in der Südhälfte des Kontinents anzutreffen sind, denn sie bevorzugen warme Landstriche. Aus Beobachtungen ist bekannt dass sie eher Aasfresser sind oder über schwache und kranke Tiere herfallen, vereinzelt ist es auch schon vorgekommen dass sie Menschen angreifen. Dazu muss gesagt werden das Bisse dieser Tiere äußerst gefährlich sind, denn sie verursachen schlimme Infektionen, die von einem kundigen Heiler möglichst schnell versorgt werden sollten.

AW	VW	TP	Rüst-Wert	DMG	Magie
6	11	35	6	4W6+5	X

Wolf

Im Norden des Kontinents wird der Wolf gerne in Familienwappen geführt, denn für die Bewohner des Nordens ist er ein Symbol der Stärke und ein Garant für Erfolg. Der Wolf jagt im Rudel, welches von einem Leittier angeführt wird. "Die Stärke des Wolfs ist das Rudel, die Stärke des Rudels ist der Wolf." Dieses Sprichwort welches aus dem Norden stammt, lässt erahnen warum diese Jäger so erfolgreich sind. In der Regel halten diese Abstand zu uns Menschen, doch wenn die Winter lang und hart sind kennen sie keine Angst und gehen das Risiko ein, einen Menschen anzugreifen.

AW	VW	TP	Rüst-Wert	DMG	Magie
3	12	30	3	3W6+2	X

Bär

Groß und stark, wild und unberechenbar! Bären gehören zu den Wohl begehrtesten Jagdtrophäen, die sich ein Jäger vorstellen kann. Sie leben die meiste Zeit als Einzelgänger und kommen nur zur Paarungszeit zusammen. Wie auch die Wölfe, gehen sie den Menschen aus dem Weg, doch sollen einige gerne mal auf Höfen plündern gehen. Sollte man unerwartet einem Bären gegenüberstehen, sollte man beachten, dass ein einzelner Prankenhieb reicht kann um einen Menschen zu Töten. Einige Bauern behaupten, man solle sich in einem solchen Fall auf einen Baum retten. Jedoch sind Bären dafür bekannt dass sie ebenfalls klettern können oder Leute von Bäumen schütteln können.

AW	VW	TP	Rüst-Wert	DMG	Magie
4	10	50	6	4W6+5	X

Radelle

Große gefiederte flugunfähige Vogelwesen, welche über kräftige Beine mit Krallen verfügen. Sie leben vorzugsweise in warmen Regionen, doch vereinzelt kann man auch kleinere Gruppen in den Ebenen von Mitmaar finden. Sie sind etwas kleiner als Menschen und sind meist dunkel Grün oder Braun gefiedert. Sie ernähren sich ebenso von Pflanzen wie von Tieren, was ideale Voraussetzungen sind um sich an die meisten Lebensräume anzupassen. Größte Vorsicht ist allerdings geboten, sollte man auf diese Vögel treffen, sie sind überaus aggressiv und können mit ihren Schnäbeln und Krallen tödliche Wunden verursachen. Jedoch sind diese Radellen bei Jägern begehrt, denn aus ihrem Fleisch wird eine Delikatesse hergestellt, welche in Form von Bällchen serviert wird.

AW	VW	TP	Rüst-Wert	DMG	Magie
3	8	28	1	3W6	X

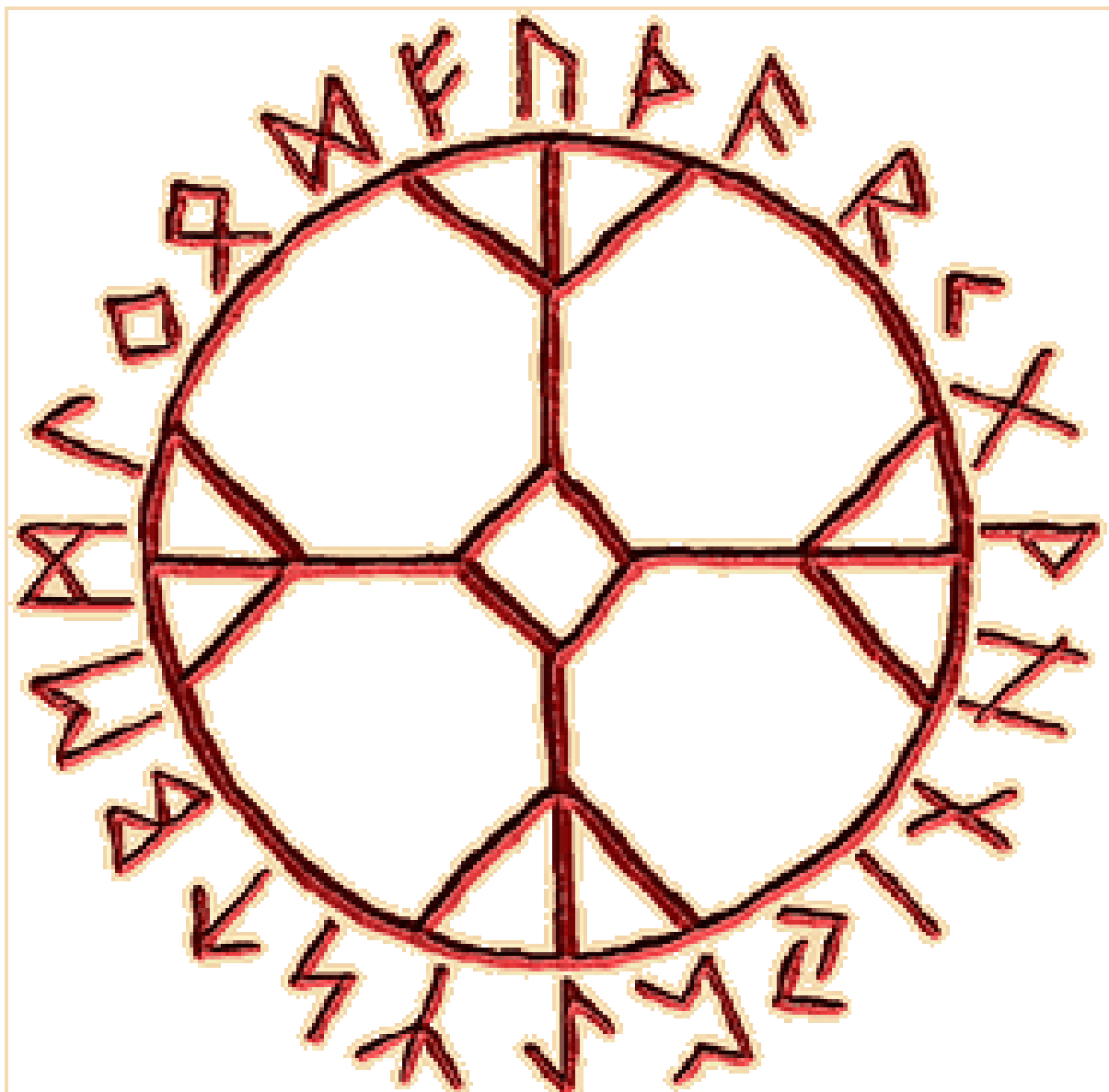
Wüstenhai

Anders wie der Name vermuten lässt, ist der Wüstenhai kein Fisch sondern vielmehr eine Echse. Er hat seinen Namen wohl daher, dass er ähnlich wie ein Hai im Wasser, knapp unter der Sandoberfläche dahin gleitet. Das dabei ein Teil seines kleinen Rückenkamms aus dem Sand ragt, tut sein Übriges zu dieser Namensgebung. Er verfügt über scharfe Zähne und ein mörderisches Gebiss, in und um der Wüste des Wahnsinns, gibt es einige Gerüchte über diese grausamen Jäger. Sie jagen sowohl am Tage wie auch in der Nacht, ein Wüstenhai der sich nachts anschleicht, ist so gut wie unsichtbar. Wer ein Nachtlager oder eine Rast plant, sollte nach festerem Untergrund suchen, das sollte es diesen Wesen erschweren sich anzuschleichen, jedoch sind diese in der Wüste eher selten.

AW	VW	TP	Rüst-Wert	DMG	Magie
4	12	40	5	4W6	X

Chronicles of Nean'drul

Roleplaying Game



Charaktername:	
Gattung:	
Klasse:	

Charakterbogen von:

Charakterdaten				Eigenschaften			Punkte
Name				Attribut	Basis	Temp	<u>Erfahrung</u>
Klasse				Stärke			
Gattung		m/w		Geschwindigkeit			
Religion				Geschicklichkeit			
Geburtstag				Konstitution			<u>Verbrauch</u>
Alter		Jahre		Intelligenz			
Größe		cm		Charisma			
Gewicht		kg		Verlässlichkeit			<u>Stufe</u>
Körperbau				Mut			
Aussehen				Glück			

Seele		Körper		Geist	
Talent	Wert	Talent	Wert	Talent	Wert
Aushorchen		Akrobatik		Allgemeinwissen	
Autorität		Destillieren		Astronomie	
Beeindruckender Auftritt		Fälschen		Beschatten	
Belehren		Fallenbau		Dunkelsicht	
Beleidigen		Fischfang		Durchsuchen	
Beredsamkeit		Foltern		Einfühlungsvermögen	
Bestechen		Handwerk		Fallen entdecken	
Dreistigkeit		Instrumente spielen		Ferngehör	
Einschüchtern		Jagd		Geschichte	
Glaubwürdigkeit		Klettern		Götter und Kulte	
Handeln Feilschen		Knotenbinden		Höhlen- und Gassenlehre	
Lügen		Körperbeherrschung		Instinkt	
Muse		Reiten		Mythen und Legenden	
Predigen		Schleichen		Orientierung Überleben	
Redegewandtheit		Schlösser knacken		Schätzen	
Ritual		Schwimmen		Selbstbeherrschung	
Saufen		Seefahrt		Spurensuche	
Schauspielern		Taschendiebstahl		Tier- und Naturkunde	
Singen		Taschenspielen		Waffenkunde	
Verführen		Verstecken		Wahrnehmen	
Verhören		Wagenlenken		Weissagung	
Verkleiden		Winzerei		Widerstehen	

Legende: Seele = 2*Ch | Körper = Ge+St | Geist = 2*Int | Steigerung: 5 frei wählbare Talente um 1W6 pro Stufenaufstieg | Temp = temporäre Werte

Lieblingszitat der Gruppe: **Das Böse kommt immer von rechts!**



Klassenspezifische Grundtalente

Talent	Beschreibung
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	

Kosten: 1.Talent = 100 EP | 2.Talent = 200EP | 3.Talent = 400EP | 4.Talent = 800EP | 5.Talent = 1400EP

Gattungsspezifische Talente

Talent	Beschreibung
1.	
2.	
3.	
4.	

Das 4.Talent ist nur bei Halb-Elben verfügbar

Nahrung

Nahrungsmittel	Anzahl

Legende: Anzahl = maximale Stapelgröße = 10

Vermögen

Währung	Anzahl
Silber (s)	
Gold (g)	
Edelsteine (e)	

Legende: 10s = 1g | 10g = 1e

Allgemein mitgeführte Ausrüstung

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

Deine Taschen sind voll wenn du keinen Platz mehr in der Tabelle hast! | Unter Anzahl sind höchstens 5er Stacks erlaubt!

Zitat von Philida:

Endloses Seil? Na dann viel Spaß beim Aufrollen!



	AW	VW	sonstige Gefechtswerte	
Basiswert			<u>Kampfbewegung:</u> (in m/KR)	
Modifikatoren			Gehen:	Laufen:
			<u>Reaktion:</u> Initiative = Reaktion + 1W10	<u>Aktions-Faktor:</u> $20 - \left(\frac{\text{Geschw.} + \frac{\text{Geschick (mt)}}{1,5}}{2} \right)$
			<u>Trefferpunkte:</u> []	<u>1/3 TP:</u> []
Waffen-Aspekte			<u>Ausdauer:</u> []	
Set 1 (Standard-Set)				
Set 2				
Set 3				
Bonus- und Malus-Aspekte				
Ausrüstungsbonus				
Verwundet 1/3 TP	-2	-2	<u>Konstitution:</u>	<u>Intelligenz:</u>
Riposte		-5		
Gesamtwert (Standard-Set)			<u>Kampfrunde:</u>	

(Der Gesamtwert ändert sich je nach benutzten Set)

Schadenswerte

Waffen Set 1		AW	VW	Magie	Scharf	Stumpf	Spitz
main hand							
off-hand (-1W6)							
Waffen Set 2							
main hand							
off-hand (-1W6)							
Waffen Set 3							
main hand							
off-hand (-1W6)							

Klassenspezifische Kampftalente

Talent	Beschreibung

Legende: AW = Ge+Ges+St / 9 | VW = Ge + Ges + St / 3 | Gehen = Ges/2 | Laufen = Gehen*4 | Reaktion = Ge+Ges+1W6 | Ausdauer = St+Ko | TP = Ausdauer+1W6

Zitat von Herman: **Auf dem Furzring basiert meine gesamte Taktik!**



Zone	Rüstungsteil	Rüstungswert				Zusätzliche Verzauberung
		Magie	Sch	St	Sp	
00-06	<u>Kopf</u>					
07-09	<u>Hals</u>					
10-15	<u>Schultern</u>					
16-31	<u>Arme</u>					
32-35	<u>Hände</u>					
36-57	<u>Oberkörper</u>					
58-69	<u>Unterleib</u>					
70-93	<u>Beine</u>					
94-99	<u>Füße</u>					

Manche Rüstungsteile überschneiden sich in der Körperzone. Diese sind natürlich doppelt einzutragen! | z.B.: ragt eine Lederhose über den Unterleib und die Beine!

Gegenstandsverzauberungen

Artefakt	Art der Verzauberung	Bonus
Ring 1		
Ring 2		
Halskette		
Relikt		

Pro Hand ist nur ein Ring erlaubt. | Relikte sind äußerst seltene Artefakte und Ihr könnt echt von Glück reden wenn Ihr jemals eines besitzen werdet.

Notizen des Spielers

Zitat von Kimmi: **Kann mal jemand den Paladin löschen?**



Charakterdaten

Name Gattung m/w	Frei wählbar
Charakterklasse	Wählbar je nach Gattung siehe Tabelle
Glaubensrichtung	Wählbar je nach Gattung und Klasse siehe Tabelle
Alter Geburtstag	Siehe Tabelle Benötigt Gattung, m/w, Würfelwerte
Körperbau	St + Ko = Wert siehe Tabelle Benötigt m/w
Größe Gewicht	Siehe Tabelle Benötigt Gattung, Körperbau, m/w, Würfelwerte
Aussehen	1W100 = Wert siehe Tabelle Benötigt Gattung

Eigenschaften

Für die Attribute benötigt Ihr die Grundwerttabelle, da sie von der Gattung abhängen. Auf diese Grundwerte wird jeweils 1W6 frei verteilt. Dieses ist dann der Basiswert der Attribute. Im späteren Spielverlauf wird pro Stufenanstieg, entweder das niedrigste Attribut oder ein gewürfeltes Attribut, um 1 gesteigert. Die temporären (Temp) Werte sind für Bonus bzw. Malus vorgesehen. (z.b.: Verzauberungen) Wurf mit 1W20 | 1 = entscheidender Erfolg | 2 – Wert = Erfolg | Wert+1 – 19 = Fehlschlag | 20 = entscheidender Fehlschlag

Punkte

Erfahrungspunkte (EP) werden vom Meister nach Vollendung von Aufgaben vergeben. Der Wert Verbrauch gibt an wie viele EP ein Charakter bereits ausgegeben hat um klassenspezifische Talente zu kaufen. Die jeweilige Stufe erhält man mit höheren EP Wert (siehe Tabelle).

Seele, Körper und Geist

Seele, Körper und Geist sind Talente die alle Spieler besitzen. Sie können je nach Bedarf bei Stufenaufstieg gesteigert werden. (Berechnung und Steigerung siehe Charakterbogen: Legende). Wurf mit 1W100 | 0 – 09 = entscheidender Erfolg | 10 – Wert = Erfolg | Wert+1 – 89 = Fehlschlag | 90 – 99 = entscheidender Fehlschlag

Sonstige Talente

Gattungstalente (siehe Tabelle der jeweiligen Gattung) hat der Charakter alle von Anfang an. Klassenspezifische Talente können mit EP gekauft werden. (siehe Tabelle der jeweiligen Charakterklasse). Klassenspezifische Kampftalente werden mit der jeweiligen Stufe freigeschaltet. (siehe Tabelle klassenspezifische Kampftalente)

Kampfwerte und Benutzung

Berechnungen der Werte siehe Legende auf dem Kampfbogen.

Initiative → Höchste Wert beginnt den Kampf, danach jeweils der nächst kleinere Wert. Bei gleichem Endresultat wird gestochen. Würfeln = 1W10 möglichst hoch

Angriff → $1W20 + \text{GesamtAW} > \text{GesamtVW}$ des Gegners = Treffer | Bei Riposte des Gegners sinkt der VW um 5 | Wurf W20 → 1 = entscheidender Fehlschlag = Vorteil Verteidiger, negative Auswirkung Angreifer (siehe Tabelle). Wurf W20 → 20 = kritischer Angriff = Verteidiger verliert seine Parade oder Riposte, Schadenserhöhung: Doppelter Würfelwert

GesamtAW und VW → AW oder VW + Waffenaspekt(Set) + Bonus- und Malus-Aspekte

Zauberangriff → Int-Check 1W20 | 1 = entscheidender Erfolg | 2 – Wert = Erfolg | Wert+1 – 19 = Fehlschlag | 20 = entscheidender Fehlschlag | bei entscheidender Erfolg = doppelter Schaden | bei entscheidender Fehlschlag = Zauber geht schief und verursacht den gegensätzlichen Effekt (z.b.: wir das Ziel bei einem Schadenszauber um den Wert geheilt oder bei einem Effekt wird nicht das Ziel sondern der Zaubernde betroffen.

Körperzone → 1W100 zur Identifizierung der Körperzone wo der Angriff eingeschlagen ist. (siehe Kampfbogen II)

Normaler Schaden → $(W6 * \text{BasisAW}) + (\text{Waffenschaden je nach Waffe: Mag|Sch|St|Sp}) - (\text{Rüstwert der Körperzone des Gegners})$

Schaden wird von Ausdauer und Trefferpunkten (TP) abgezogen. Sollte die Ausdauer dabei ≤ 0 erreichen muss ein Ko-Check gemacht werden. Bei versagen wird der Charakter Ohnmächtig und fällt zu Boden, andernfalls kann er sich noch auf den Beinen halten. Ko-Check (mit Malus Kampfrundenindex) dann jede KR bis der Charakter entweder Ohnmächtig oder die Ausdauer z.b. durch einen Heilzauber wieder auf >0 gebracht wurde. Sollten die Trefferpunkte dabei ≤ 0 erreichen ist der Charakter tot! Trefferpunkte steigen jede Stufe um 1W6 | Ausdauer steigt jede Stufe um 1W6/2

Zauberschaden → Zauberbeschreibung (Zauberschaden geht durch die Rüstung, ausgenommen magische Rüstungszauber und bei Blitzzaubern auf Plattenrüstungen = Schaden*1,5

Klassenspezifische Kampftalente → Jedes benutzte Talent hat eine Abklingzeit von 5 KR bis man es erneut benutzen kann. Offensive Talente = Angriffscheck W20 | Defensive Talente = Int-Check (Magier, Nekromant, Priester, Schamane, Paladin und Schattenkrieger) Geschick-Check (Krieger, Schattenläufer, Waldläufer und Druiden) Charisma-Check (Spielmann)

Gezieltes Treffen → Zielen auf bestimmte Körperzonen gibt einen Malus auf den AW: Kopf = -2 | Augen = -5 | Gesicht = -3 | Hals = -3 | Schultern = -2 | Arme = -2 | Hände = -3 | Oberkörper = -2 | Unterleib = -2 | Beine = -2 | Füße = -3

Waffenset wechseln in Kampf dauert eine komplette KR!

Zauber und Alchemie

Zauber bzw. Rezepte müssen beim Händler gekauft werden. (siehe Tabelle für Kosten und Vorkommen). Wenn man ein Zauber oder ein Rezept besitzt, bedeutet das noch lange nicht das man dieses auch beherrschen kann. Man muss es erst lernen. Während dem Lernvorgang löst sich die Zauberrolle bzw. das Rezept langsam auf bis es zum Ende des Lernens nur noch ein Haufen Asche ist. Deshalb empfiehlt es sich vorher ein Duplikat zu erstellen, damit es nicht neugekauft werden muss, sollte es zu einem Fehlversuch beim Lernen kommen.

Zauber: Formel abschreiben → Check auf Runenlehre (RL) → Dauer = Spruchstufe in Stunden | Formel lernen → Check auf RL → Dauer = $(2^{\text{Spruchstufe}}) - 1$ in Stunden

Runenlehre-Check = 0 – 09 = entscheidender Erfolg (halbe Lernzeit) | 10 – Wert = Erfolg | Wert+1 – 89 = Fehlschlag | 90-99 = entscheidender Fehlschlag (Bei diesem Versuch ist zwar ein Zauber entstanden jedoch ein vom Meister ausgedachter evtl. lustiger und sinnloser Zauber. z.b.: könnte der Zauberer sich selbst Schaden zufügen oder Fische regnen lassen, was wiederum vom Vorteil ist sollte man Hunger haben ☺)

Alchemie: Rezept abschreiben → Check auf Alchemistenlehre (AL) → Dauer = Mischstufe in Stunden | Rezept lernen → Check auf AL → Dauer = $(2^{\text{Mischstufe}}) - 1$ in Stunden

Alchemistenlehre-Check = 0 – 09 = entscheidender Erfolg (halbe Lernzeit) | 10 – Wert = Erfolg | Wert+1 – 89 = Fehlschlag | 90-99 = entscheidender Fehlschlag (wie beim Zauber ☺ es entsteht ein schicker Nebeneffekt)

Zitat von Thorolf: **Ich versuche dran zu packen...aber ich packe nicht dran!**

