

Nachtjäger

Grundregelwerk



Inhaltsverzeichnis:

Charaktererstellung Der Charakterbogen	Seite 1
KampfregeIn Waffen Der Kampf Rüstung Rüstungstabelle Schilde Schildwerte Verletzungen Heiltabelle	Seite 2 Seite 3 Seite 4 Seite 5
Das Spiel Kommandos	Seite 6 Seite 7
Magie Zauber die man kennen sollte	Seite 8
Krankheiten und Flüche Bekannte Beispiele von Krankheiten Bekannte Beispiele von Flüchen	Seite 13 Seite 16
Schurkenhandwerk Diebstahl Meucheln Vergiften	Seite 19
Fertigkeiten Kampf Magie Allgemeinwissen	Seite 21 Seite 22 Seite 23
Berufe Schmieden Lederverarbeitung Schneidern Zimmermann	Seite 25 Seite 26
Alchemie	Seite 27
Zusammenfassung Erfahrungspunkte Rüsttabelle Schildwerte Heiltabelle Fallen- und Schlössertabelle	Seite 29 Seite 30

Charaktererstellung

Bei der Erstellung eines Charakters ist es wichtig sich über Folgendes Gedanken zu machen:

Wie heiÙe ich, wie alt bin ich, welcher Spezies gehöre ich an, möchte ich ein Kämpfer, Magier oder lieber ein Abenteurer sein, was für Waffen trage ich, welche Fertigkeiten möchte ich besitzen, welchen Beruf und was will ich in Zukunft erreichen?

Bedenke, dein Charakter kann auch nur das, was du auch kannst.

Hat man eine Antwort auf all diese Fragen kann es losgehen.

Man schreibt eine Charaktergeschichte über seine Vergangenheit, wo man herkommt und weshalb man losgezogen ist.

Am Ende jeder Con erhält man grundsätzlich 10 Erfahrungspunkte (kurz EP) pro Spieltag und ggf. zusätzliche durch besondere Leistungen.

Diese können genutzt werden, um neue Fertigkeiten zu erlernen.

Im Charakterbogen wird immer vermerkt wie viele EP man inklusive der bereits ausgegebenen besitzt.

Der Charakterbogen:

Der Charakterbogen ist leicht auszufüllen und hilft dir die Übersicht über deinen Charakter zu behalten. Der Charakterbogen besteht aus mehreren Teilen:

- Spielerdaten: Hier gibst du deinen Namen sowie wichtige Informationen zu deiner Person an z.B. Krankheiten, Nichtschwimmer oder Vegetarier.
- Charakterdaten: Hier trägst du die Daten deines Charakters ein, wie er heißt, was er ist und was er kann. Jeder Charakter beginnt mit 100 EP und erhält am Ende jeder Con neue dazu.
- Fertigkeiten: Hier kannst du deine EP gegen nützliche Fertigkeiten eintauschen, die dich bei deinen Abenteuern unterstützen.
- Berufe: Du kannst Berufe wählen, die dir im Spiel weitere Vorteile geben. Diese musst du wie Fertigkeiten mit EP kaufen. Du kannst auch andere Berufe lernen, die nicht vorgegeben sind, diese geben allerdings keinerlei Vorteile im Spiel.
- Charaktergeschichte: In dieser wird der Charakter und seine Geschichte beschrieben. Sowohl die Hintergrundgeschichte, als auch die Erlebnisse der besuchten Cons.

Wer sich entschließt, einen Charakter aus Tessamar zu erstellen, erhält zusätzlich zu den 100 Start-EP die Fertigkeit „Geschichten & Legenden 1“ und dadurch zusätzliche Informationen im Spiel.

Für jeden bespielten Con-Tag erhält der Charakter 10EP. Hierbei hält sich die Orga frei, besondere Leistungen zu belohnen und Bonus-EP gutzuschreiben.

Besitzt man bereits einen Charakter aus einem anderen Regelwerk, wird mit der Orga besprochen wie sich der entsprechende Charakter integrieren lässt und ob ggf. Kompromisse geschlossen werden müssen.

Grundsätzlich stehen dem Charakter für alle orgafremde Con-Tage jeweils 7EP zur Verfügung.

Kampfregelein

Beim Kämpfen ist es wichtig sich an die Regeln zu halten, da Spieler sonst schnell verletzt werden können.

Um das zu vermeiden ist es wichtig, dass Hiebe mit der Polsterwaffe vor dem Aufprall abgebremst werden.

Kämpfe ohne Polsterwaffen, z.B. Fäuste, Stöcke usw., sind untersagt, da ein zu hohes Verletzungsrisiko besteht. Treffer auf den Kopf- und Genitalbereich sind selbstredend verboten.

Sollte jemand verletzt werden wird das Spiel unterbrochen, damit dem Spieler geholfen werden kann.

Kämpfe bei Nacht sind besonders gefährlich, sie sind erlaubt, allerdings sollte mit besonderer Vorsicht gekämpft werden, damit niemand irgendwo hineinrennt und sich ernsthaft verletzt.

Kämpfe unter Drogen- oder Alkoholeinfluss sind verboten.

Waffen:

Jede Waffe wird vor der Con von ihrem Besitzer auf ihre Tauglichkeit geprüft. Ungenügende Waffen dürfen nicht verwendet werden.

Jeder Teilnehmer haftet für die Sicherheit seiner Ausrüstung!

Jede Waffe fügt bei einem direkten Treffer auf eine ungeschützte Körperzone eine Verwundung zu und Wuchtwaffen wie Äxte, Stäbe und Streitkolben lassen den Gegner zusätzlich zurücktaumeln.

Zudem sind Treffer durch Wuchtwaffen auf Kettenhemden unabhängig von den Rüstungspunkten auszuspielen, auch wenn sie keine offenen Wunden verursachen. Schusswaffen durchstoßen jede Rüstung, mit Ausnahme von Platten und verursachen immer direkte Wunden (Wurfaffen zählen nicht zu Schusswaffen).

Der Kampf:

Nahkämpfe sind in der Regel recht schnell entschieden.

Jeder Treffer, der nicht von einer Rüstung abgefangen wird, fügt eine Verwundung zu, die, ebenso wie der Blutverlust durch die Wunde, realistisch ausgespielt werden muss.

Dabei ist auch wichtig zu beachten, dass jede Waffe andere Verletzungen hervorruft:

- Das Schwert ist eine Schnittwaffe, die tiefe Schnittwunden im Fleisch hinterlässt und Blutungen verursacht.

Mit einem einfachen Schwert sind Gliedmaßen nicht mit einem Schlag abtrennbar!

- Die Axt ist eine Wuchtwaffe, die tiefe, stark blutende Schnitte im Fleisch hinterlässt und Knochen bricht.

Mit einer Axt lassen sich Gliedmaßen abschlagen.

- Der Streitkolben ist eine Wuchtwaffe, die keine Schnitte im Fleisch hinterlässt aber Knochen zerschmettert und innere Blutungen sowie Platzwunden verursacht.
- Der Bogen, wie auch die Armbrust, sind Schusswaffen, welche jede Rüstung, Platten ausgenommen, durchschlagen und unabhängig von Rüstungspunkten

Wunden verursachen.

Der Rüstung wird ein RP abgezogen die restlichen bleiben jedoch erhalten.

Es gibt keine Lebenspunkte wie in den meisten anderen Spielsystemen.

Jede Verwundung muss realistisch ausgespielt werden, wobei auch kleine Verletzungen, wie kleine Schnitte am Arm, ausgespielt werden müssen und kritische Treffer, wie eine Axt im Rücken, durchaus den sofortigen Tod bedeuten können.

Hat man zu viele tiefe Wunden, oder zu viel Blut verloren, ist man nicht gleich tot sondern fällt in Ohnmacht und ist auf die Hilfe seiner Kameraden angewiesen.

Wird keine Erste Hilfe geleistet und die Blutung nicht gestoppt, verblutet der Charakter und ist endgültig tot. Hierbei gilt die Opferregel, sodass es im Ermessen des Spielers liegt, wie lang er den Blutverlust, durch seine Wunden übersteht.

Bekommt man, am Ende eines Kampfes den Todesstoß versetzt, ist der Charakter augenblicklich tot.

Rüstung:

Jedes Rüstungsteil gibt je nach Material verschieden viele Rüstungspunkte (kurz RP). Diese addiert ergeben den Rüstungswert.

Wird eine Körperzone nur Teilweise bedeckt, zählt nur die Hälfte der auf der Tabelle angegebenen Punkte.

Sollte der Rüstungswert keine ganze Zahl ergeben wird immer abgerundet!

Die RP bieten im Kampf Schutz vor Verletzungen. Dabei zählen nur Treffer, die auch die Rüstung getroffen haben.

Ein Treffer auf den ungeschützten Körper kostet keinen RP, verursacht jedoch eine Wunde.

Jeder Treffer auf die Rüstung kostet einen RP, sind alle RP aufgebraucht ist die Rüstung unbrauchbar und muss repariert werden.

Zum Reparieren benötigt man Kenntnisse über das Material (den entsprechenden Beruf) und passendes Werkzeug.

Für 15 Minuten Arbeitsaufwand erhält die Ausrüstung einen RP zurück.

Rüstungstabelle:

Angegebene Werte entsprechen den RP der einzelnen Körperzonen.

	Dicker Stoff	Leder	Kette	Platte
Torso	1	2	3	4
Arme	¼	½	1	1 ½
Beine	¼	½	1	1 ½
Kopf	0	1	1	2

Schilde:

Alternativ zur Rüstung schützt auch ein Schild, der je nach Bauweise einen entsprechenden Schaden abwehren kann.

Der Unterschied zur Rüstung besteht darin, dass die RP des Schildes nicht zur Gesamt-RP gerechnet werden sondern für den Schild selbst gelten.

Die RP eines Schildes können nur durch Wucht- oder Hieb Waffen, z.B. Hämmer und Äxte, dezimiert werden!

Ein Schild, der seine Punkte verloren hat ist unbrauchbar und muss von einem Handwerker mit entsprechendem Beruf repariert werden.

Schildwerte:

Angegebene Werte entsprechen den RP der verschiedenen Bauweisen.

	Holz	Holz mit Stoff	Holz mit Leder	Holz mit Metall	Metall
Schilde	5	6	7	8	10

Verletzungen:

Verletzungen sind meist die Folge von Kämpfen und steigern den Schwierigkeitsgrad des Spiels.

Ein verletzter Charakter wird es sich zweimal überlegen müssen, ob er sich in einen Kampf stürzt, da die Siegchancen erheblich sinken.

Strategie und Taktik gewinnen so stark an Bedeutung.

Wunden verheilen je nach Schwere der Wunde und nach Behandlung unterschiedlich schnell.

Kleine Schnitte und Abschürfungen heilen nach kurzer Zeit. Tiefe Schnitte und Quetschungen müssen artgerecht versorgt werden, damit kein Wundbrand entsteht. Tiefe Fleischwunden, Verstauchungen und Brüche benötigen viel Zeit zur Heilung, die durch einen guten Heiler stark verkürzt werden kann.

Die Zeit, die eine Verletzung zum Heilen benötigt, verkürzt sich je nach Art der Behandlung.

Wunden, die nicht fachmännisch versorgt werden, entzünden sich und schmerzen stark.

Eine solche Wunde muss aufwändig behandelt werden, ggf. ist eine Amputation notwendig!

Die in der Tabelle angegebenen Zeiten gelten für die einfache Grundversorgung einer Verletzung.

Verwendet der Heiler alchemistische Produkte bei seiner Arbeit, verkürzt der Rang der Heilfertigkeit die Wirkzeit des Produktes gemäß der Tabelle

Auch magische Heilung oder die reine Verwendung von alchemistischen Produkten ist möglich, doch auch hier muss die Wunde zunächst gesäubert werden, damit sie sich nicht entzündet!

Heiltabelle:

	Unbehandelt	Erste Hilfe	Heilkunde	Arztkunde
Leichte Wunde	Heilung nach 3 Tagen	Heilung nach 6 Stunden	Heilung nach 3 Stunden	Heilung nach 1 Stunde
Wunde	Wundbrand nach 3 Tagen	Heilung nach 12 Stunden	Heilung nach 6 Stunden	Heilung nach 3 Stunden
Schwere Wunde	Wundbrand nach 2 Tagen	Heilung nach 24 Stunden	Heilung nach 12 Stunden	Heilung nach 6 Stunden
Gebrauch Alchemistischer Produkte zur Heilung	Normale Wirkzeit Wundbrand gemäß Tabelle	Normale Wirkzeit	½ der Wirkzeit des Produktes	¼ der Wirkzeit des Produktes

Das Spiel

Check-In:

Vor Spielbeginn ist eine Anmeldung bei der Spielleitung nötig.

Hier wird zunächst die Anmeldung und ggf. Besonderheiten des Charakters und/oder mitgebrachte Artefakte geprüft.

Unzulässige Waffen dürfen, gemäß den beschriebenen Regeln im Kapitel „KampfregeIn“ (Seite 2) im Spiel nicht genutzt werden!

Des Weiteren werden beim Check-In die Charakterbögen und Artefakt-Bestätigungen für den Verlauf der Veranstaltung eingeholt.

Hierbei wird auch der Umgang mit dem **Bildrecht** zwischen Veranstalter und Teilnehmer geklärt und ggf. die **Zeltplatzkaution** an den Veranstalter ausgezahlt.

Sollten vor Spielbeginn noch Fragen offen sein, ist dies der Moment diese zu stellen.

Spielverlauf:

Sind alle Spieler „eingescheckt“, wird in einer Ansprache der Spielleitung das Spiel und die wichtigsten Regeln erklärt und das Team vorgestellt, damit alle wissen, an wen sie sich bei Fragen und Notfällen wenden können.

Im Spiel wird Wert auf gutes Ausspielen gelegt.

Wer seine Rolle besonders überzeugend spielt, ebenso seine Verletzungen gut darstellt und so der Spielleitung ins Auge fällt, hat eine Chance auf Bonus-EP.

Grundsätzlich wird beim Spiel auf Fairness geachtet. Wer also nicht ausspielt und sich so einen Vorteil im Spiel erschleichen will wird von der Spielleitung schnell zur Seite gewunken und auf sein Spiel aufmerksam gemacht.

Anfallender Müll ist zu entsorgen. Wird dies nicht getan, bekommt der Spieler eine Verwarnung.

Das Brechen der Regeln oder die Gefährdung der Mitspieler kann mit Ausschluss aus dem Spiel geahndet werden!

Nach Möglichkeit wird das Spiel bis zum Schluss nicht unterbrochen. Wobei die Umsetzung hierbei zum Großteil bei den Teilnehmern liegt.

Check-Out:

Ist das Spiel zu Ende, melden sich die Spieler bei der Spielleitung ab.

Hierbei bekommen die Spieler die Teilnahme an der Con bestätigt und erhalten ihre ausgefüllten Charakterbögen sowie die ggf. angefallene Zeltplatzkaution zurück.

Sollten Teilnehmer im Spiel Fertigkeiten oder besondere Gegenstände erhalten haben, werden auch diese in Form von Bestätigungsscheinen ausgehändigt.

Zum Schluss ist noch zu sagen, dass die wichtigste Regel von allen folgende ist:

Die Spielleitung hat immer Recht!

Kommandos:

Im Spiel gibt es Kommandos, die der Sicherheit der Spieler dienen und die jeder Spieler kennen muss:

Stopp: Wird **Stopp** ausgerufen wird das Spiel augenblicklich unterbrochen. Dieses Kommando wird nur im Notfall verwendet, wenn sich ein Spieler verletzt hat, eine Brille herunter gefallen ist oder Zivilisten ins Geschehen geraten (was nur äußerst selten geschieht). Erst wenn die Gefahr gebannt wurde wird das Spiel, mit dem Ruf **Time-In**, wieder aufgenommen.

Time-In: In-Time bezeichnet alles was im Spiel stattfindet. Bei Spielbeginn wird Time-In ausgerufen und alle befinden sich im Spiel. Sollte das Spiel zwischenzeitlich unterbrochen werden müssen wird es erst nach dem dem Ruf **Time-In** wieder aufgenommen.

Sanitäter: Wird nach einem Sanitäter gerufen ist damit niemals ein Heiler gemeint. Der Ruf **Sanitäter** wird nur genutzt wenn ein Spieler verletzt ist und ärztliche Versorgung benötigt. Dieses Kommando ist mit **Stopp** gleichzusetzen und unterbricht augenblicklich das Spiel.

Oh Mutter: **Oh Mutter** ist ein Kommando, das jederzeit von jedem Spieler genutzt werden kann, wenn etwas negativ auffällt. Schlägt ein Kontrahent zu stark mit seine Waffe zu, kann der Betroffene dies so mitteilen, ohne das Spiel zu unterbrechen. Sätze, die mit **Oh Mutter** eingeleitet werden sind von der angesprochenen Person unbedingt erst zu nehmen. Für Diskussionen ist später immer noch Zeit.

Zu guter Letzt sind vor oder über dem Körper gekreuzte Arme das Zeichen dafür, dass eine Person derzeit nicht seine Rolle bespielt und sich nicht am Spiel beteiligt.

Personen mit gekreuzten Armen, meist Nsc's, werden ignoriert bis sie wieder ins Spiel eintreten.

Hier reicht es völlig die Arme nicht länger zu kreuzen. Es muss kein **Time-In** angekündigt werden.

Magie

Es gibt viele verschiedene Arten von Magie und derart viel darüber zu sagen, dass sie ein eigenes Regelwerk verdient.

Will man einen Magier, gleich welcher Schule spielen, ist das Magieregelwerk die richtige Lektüre dafür.

Im Magieregelwerk sind Beschreibungen zu den verschiedenen Schulen der Magie, dem Wirken und der Darstellung von Zaubern, dem Magierspiel, einiger magischer Kreaturen und Wesen sowie eine Auflistung aller Zauber und Fertigkeiten zu finden.

Doch auch unmagische Charaktere sollten einige unserer Zauber kennen, um im Spiel ohne Unterbrechung oder Verwirrungen reagieren zu können.

Zauber die man kennen sollte:

Ignoranz

Der Zaubernde wird für alle Umstehenden egal. Keiner kümmert sich mehr um den Zaubernden. Selbst in einer Schlacht wird er von den Gegnern nicht wahrgenommen. Dieser Zauber muss aufrecht erhalten werden, der Zaubernde muss sich auf den Zauber konzentrieren. Essen, trinken und andere Tätigkeiten sind nicht möglich. Zudem kann sich der Zaubernde nur langsam fortbewegen.

Diesen Zauber beherrschen nur Lehrlinge! Beim Aufstieg zum Adepten wird dieser Zauber wieder vergessen!

Abstand

Der Gegner wird auf fünf Meter Abstand gehalten, solange der Zauber aufrechterhalten wird.

Blindheit

Das vom Zaubernden berührte Opfer wird augenblicklich blind. Abhilfe schafft ein Gegenzauber oder das gründliche Ausspülen der Augen.

Wird dem Opfer nicht geholfen ist es für die nächsten vier Stunden blind. Danach löst sich der Zauber auf.

Dämonenklinge/Flammenwaffe (Böse /Gut)

Sie stellt eine der stärksten magischen Waffen dar. Sie ist so stark, dass sie durch ihre Energie jegliche Rüstung durchdringt und den Gegner direkt verwundet. Die Rüstung wird dabei stark beschädigt, egal ob magisch oder nicht.

Energetische Hand

Der Zaubernde sammelt magische Energie in seinen Händen, die er dann auf den Gegner entlädt. Der Getroffene bekommt einen elektrischen Schlag und wird durch die Entladung ca. 1 Meter zurückgeworfen. Trägt das Opfer eine Rüstung wird er nur zurückgestoßen.

Erdbeben

Im Umkreis von fünf Meter beginnt die Erde zu beben. Alle Personen, ob Freund oder Feind, stürzen zu Boden.

Ersticken

Der Zaubernde nimmt seinem Opfer die Luft zum Atmen. Dieser Zauber muss aufrecht erhalten werden.

Das Opfer muss so lange es kann die Luft anhalten. Wenn es wieder Luft holt ist das der Moment in dem er in Ohnmacht fällt. Mit einsetzender Ohnmacht löst sich der Zauber. Nachdem das Opfer gerettet wurde oder von allein zu sich kommt ist er für die nächste halbe Stunde immer noch sehr schwach auf den Beinen.

Feuerball 1-3

Der Zaubernde beschwört einen Ball aus Feuer (*nur geeignetes Wurfmaterial aus Schaumstoff oder ähnlichem verwenden!*).

1. Das getroffene Opfer wird durch den Druck zu Boden geworfen und die Kleidung fängt Feuer. Trägt das Opfer eine Rüstung ist diese durch das Feuer stark beschädigt und bekommt drei Punkte Schaden. Unabhängig von der Rüstung fängt alles Brennbares am Getroffenen Feuer.
2. Das getroffene Opfer wird durch den Druck zu Boden geworfen und die Kleidung fängt Feuer. Der Getroffene erhält durch den Feuerball starke, schmerzhaft Verbrennungen zweiten Grades am Körper. Trägt das Opfer eine Rüstung ist diese durch das Feuer stark beschädigt und bekommt vier Punkte Schaden. Unabhängig von der Rüstung fängt alles Brennbares am Getroffenen Feuer. Personen in der direkten Umgebung werden von einer heißen Druckwelle zu Boden gerissen.
3. Das getroffene Opfer wird durch den Druck zu Boden geworfen und die Kleidung fängt Feuer. Der Getroffene erhält durch den Feuerball stärkste, schmerzhaft Verbrennungen dritten Grades am Körper. Trägt das Opfer eine Rüstung ist diese durch das Feuer stark beschädigt und bekommt fünf Punkte Schaden. Unabhängig von der Rüstung fängt alles Brennbares am Getroffenen Feuer und Metallrüstungen werden stark erhitzt. Personen in der direkten Umgebung werden von einer heißen Druckwelle zu Boden gerissen und fangen ebenfalls Feuer.

Furcht

Das Opfer wird in panische Angst vor dem Zaubernden versetzt und flieht so lang vor dem Magier bis er nicht mehr zu sehen ist. Wer in die Enge getrieben ist und nicht fliehen kann fällt in Ohnmacht.

Glühendes Geschoss

Der Zaubernde erhitzt was er in der Hand hält und benutzt es als glühendes Wurfgeschoss (*nur geeignetes Wurfmaterial aus Schaumstoff oder ähnlichem verwenden!*).

Lichtblitz

Alle, die den Zaubernden ansehen verlieren für die nächsten 15 Sekunden ihr Augenlicht (*Augen schließen*).

Magisches Geschoss

Ein aus reiner Magie bestehendes Geschoss, das bei einem direkten Treffer eines Gegners die Rüstung durchschlägt und tiefe Wunden verursacht (*nur geeignetes Wurfmaterial aus Schaumstoff oder ähnlichem verwenden!*).

Metall erhitzen

Der Zaubernde erhitzt einen metallischen Gegenstand in Sichtweite. Das Ziel können Gegenstände aber auch Waffen und Rüstungen sein. Betroffene Gegenstände werden unerträglich heiß, sodass sie nicht länger gehalten oder getragen werden können, fangen aber weder Feuer, noch schmelzen sie.

Mentale Kontrolle

Der Zaubernde kann sein Opfer wie eine Marionette kontrollieren. Er muss den Zauber aufrecht erhalten, immer in Sichtweite bleiben und darf nicht weiter als 20 Meter von seinem Opfer entfernt sein.

Schlaf

Das Opfer schläft augenblicklich ein. Einfaches wecken löst den Zauber.

Schwäche 1-2

1. Das Opfer wird schwach und ist nicht mehr in der Lage eine schwere Rüstung und Bewaffnung zu tragen. Die Wirkung des Zaubers lässt nach einer Stunde nach.
2. Das Opfer wird sehr schwach und ist nicht mehr in der Lage irgendwelche Lasten zu tragen. Es ist allgemein sehr schwach auf den Beinen und verliert seine Konstitution.

Stille (Schweigen und Taubheit zusammen)

Der Magier muss sein Opfer berühren, augenblicklich tritt der Effekt ein.

Schweigen: Das Opfer kann die nächste Stunde nicht mehr sprechen.

Taubheit: Das Opfer kann die nächste Stunde nicht mehr hören.

Strangulieren

Eine magische Schlinge legt sich um den Hals des Opfers.

Das Opfer muss, so lange es kann, die Luft anhalten. Wenn es wieder Luft holt, ist das der Moment, in dem er in Ohnmacht fällt. Mit einsetzender Ohnmacht löst sich der Zauber.

Nachdem das Opfer gerettet wurde, oder von allein zu sich kommt, ist es für die nächste halbe Stunde immer noch sehr schwach auf den Beinen.

Sturmwind

Der Zaubernde bündelt seine Kraft und entfesselt einen Sturm mit einer Reichweite von 20 Metern, der alle Personen in einem 90° Kegel vor ihm zu Boden wirft.

Unsichtbarkeit

Der Zaubernde wird unsichtbar und kann sich nur noch schleichend fortbewegen. Hierzu verschränkt er die Arme über dem Kopf, um seine Unsichtbarkeit erkennbar zu machen.

Bewegt sich der Magier zu schnell oder macht ein lautes Geräusch wird er wieder sichtbar.

Nachdem der Magier wieder sichtbar ist sieht er für 30 Sekunden alles verschwommen.

Der Zaubernde muss beim Auflösen des Zaubers, egal ob beabsichtigt oder nicht einmal in die Hand klatschen oder ein anderes auffälliges Geräusch machen.

Meucheln ist im unsichtbaren Zustand nicht möglich da beim Griff zum Dolch unverzüglich die Nachwirkungen des Zaubers eintreten!

Verfluchen

Das Opfer muss für alle Aktionen die falsche Hand verwenden. Außerdem ist die Orientierung so gestört, dass alle Richtungen vertauscht werden. Der Fluch hält 30 Minuten an.

Verwurzeln

Das Opfer des Zaubernden wird von Wurzeln umschlossen und wird festgehalten. Die Wurzeln müssen entfernt werden oder das Opfer versucht sich los zu reißen, dabei verletzt man sich jedoch am Fuß.

Waffe erhitzen

Der Zauberkundige erhitzt die Waffe eines Gegners in Sichtweite. Die Waffe wird nicht zerstört, aber der Betroffene erhält starke Verbrennungen an der Hand sollte er die Waffe nicht augenblicklich fallen lassen. Der Zaubernde kann die Waffe erhitzt lassen wenn er den Zauber aufrecht erhält, sodass der Gegner sie nicht aufheben kann. Handschuhe schützen nicht.

Windstoß

Der Zaubernde bündelt seine Kraft und entfesselt einen Windstoß mit zehn Metern Reichweite, der alle Personen in einem 30° Kegel vor ihm zu Boden wirft.

Wunden Reißen

Der Zaubernde reißt tiefe Wunden in sein Opfer welches dadurch schwer verletzt wird. Rüstungen bieten keinen Schutz gegen diesen Zauber.

Krankheiten und Flüche

Zauberkundige sind in der Lage Flüche und Pestilenzen aufzuerlegen.

Legt ein Zauberkundiger eine Krankheit oder einen Fluch auf sein Opfer, gibt er eine Beschreibung der Krankheit bzw. des Fluches an.

Krankheiten können auch durch alchemistische Erzeugnisse, Erkrankte oder Kreaturen weitergegeben werden.

Krankheiten und Flüche sollten in jedem Fall ernst genommen werden, selbst wenn man zunächst keine Veränderung feststellen kann und alles für einen bösen Scherz gehalten hat. Der Rat einer fachkundigen Person kann euch euer Leben retten!

Die hier aufgeführten Krankheiten und Flüche sind Con-übergreifend und werden Teil des Charakters, bis dieser wieder geheilt ist. Es besteht daher nicht die Zeitnot, ein solches Leiden noch auf der selben Veranstaltung zu beheben.

So können sie auch auf anderen Veranstaltungen, mit anderen Regelwerken, ausgespielt werden.

Beispiele für bekannte Krankheiten:

Durch Zauber heraufbeschworene Krankheiten sind keine permanenten Zauber. Ist der Zauber ausgesprochen und die Krankheit auf das Opfer gelegt, ist die Magie auch schon verflogen. Die Krankheit bleibt jedoch bestehen bis sie auskuriert ist.

Einige Leiden sind lästig und unangenehm. Andere sind ernst zu nehmen und gefährlich. Doch manche sind unbehandelt tödlich.

Ein wochen- oder monatelanger Siechprozess setzt ein, wenn die Krankheit erst einmal ausgebrochen ist.

Im schlimmsten Fall können Freunde und Reisebegleiter sogar angesteckt werden.

Ausschlag

Ein stark juckender Ausschlag, der große Teile der Haut bedeckt.

Dieses Leiden ist weder ansteckend noch gefährlich.

Wirkbeginn: Sofort

Wirkzeit: 3 Con-Tage

Schweißausbrüche

Hitzewallungen und starke Schweißausbrüche beeinträchtigen das Opfer in seinen Handlungen.

Dieses Leiden ist äußerst unangenehm und glücklicherweise nicht ansteckend.

Wirkbeginn: Sofort

Wirkzeit: 1 Con-Tag

Fieber

Kalter unangenehmer Schweiß, dauerhaftes Frieren und starkes Fieber treten auf. Betroffene sind sehr schwach und häufig handlungsunfähig.

Sie sollten ruhig gehalten werden und einen kühles Tuch auf die Stirn gelegt bekommen, bis das Fieber nachlässt.

Wirkbeginn: Sofort

Wirkzeit: 5 Con-Tage

Erkältung

Eine Erkältung ist eine schwächere Krankheit. Jeder kennt sie, jeder hasst sie.

Betroffene leiden unter Schnupfen und Husten. Sie fühlen sich kalt und unwohl.

Ein paar Tage Ruhe in warmer Umgebung helfen.

Diese Krankheit ist jedoch ansteckend. Daher sollten andere Personen nicht zu lang in der Nähe des Betroffenen bleiben.

Wirkbeginn: Sofort

Wirkzeit: 3 Con-Tage

Wundbrand

Wunden heilen nicht und entzünden sich.

Solche Wunden sind dringend fachgerecht zu versorgen, da das betroffene Körperteil ansonsten abgenommen werden muss.

Wirkbeginn: Gemäß „Heiltabelle“ (Seite 5)

Wirkzeit: 2 Con-Tage, danach Verlust des Körperteils

Grippe

Nach wenigen Stunden bis Tagen treten erste Symptome auf.

Mattheit, hohes Fieber, Schüttelfrost, Kopfschmerzen sowie eine trockene Kehle und Husten. Nach kurzer Zeit folgen Augentränen und Appetitlosigkeit.

Wird das hohe Fieber nicht fachgerecht behandelt kann die Krankheit im schlimmsten Fall zum Tod führen. Zudem ist diese Krankheit hochansteckend.

Wirkbeginn: 6 Stunden

Wirkzeit: 5 Con-Tage

Typhus

Diese Krankheit bricht ein paar Wochen nach der Infektion aus und ist stark ansteckend.

Hohes Fieber, Mattheit, träger Herzschlag, Ausschlag, starke Schmerzen, Erbrechen und Durchfall führen zur Handlungsunfähigkeit.

Nur fachkundige Ärzte und Meisteralchemisten können hier helfen.

Wirkbeginn: Nächste Veranstaltung

Wirkzeit: 5 Con-Tage

Pocken

Nach ein bis zwei Wochen zeigen sich die ersten Symptome.

Zunächst bilden sich Flecken auf der Haut, starkes Fieber, Schüttelfrost, Rückenschmerzen. Nach einer Woche sinkt das Fieber, um am folgenden Tag erneut zu steigen.

Nun bilden sich die Pocken auf der Haut. Der Eiter in diesen Pocken verbreitet einen unangenehmen Geruch und ist äußerst ansteckend.

Wirkbeginn: Nächste Veranstaltung

Wirkzeit: 5 Con-Tage

Pest

Die Pest führt schnell zu hohem Fieber, Kopf und Gliederschmerzen und Benommenheit. Überall am Körper bilden sich äußerst schmerzhaft, schwarze Beulen, die mit Eiter und blau-schwarzem Blut gefüllt sind.

Diese Krankheit ist sehr ansteckend und endet häufig tödlich.

Wirkbeginn: 6 Stunden

Wirkzeit: 10 Con-Tage

Milzbrand

Nach mehreren Wochen treten hohes Fieber, Husten, Schüttelfrost und Atemnot auf. Stellenweise nekrotisiert das Fleisch und stirbt ab.

Zu diesem Zeitpunkt ist die Krankheit hoch ansteckend und besitzt eine hohe Sterberate.

Wirkbeginn: Nächste Veranstaltung

Wirkzeit: 5 Con-Tage

Syphilis

Nach drei bis vier Wochen entstehen zunächst schmerzlose Schleimhautgeschwüre und Schwellungen am Körper. Die daraus abgesonderten Flüssigkeiten geben die Krankheit weiter.

Nach acht Wochen kommt es zu Fieber, Kopf und Gliederschmerzen.

Nach der zehnten Woche entsteht ein Hautausschlag, der wiederum mit hochinfektiöser Flüssigkeit gefüllt sind.

Darauf folgen Haarausfall und im schlimmsten Fall die Zerstörung des Nervensystems.

Die Symptome verschwinden nach mehreren Monaten. Erfolgt jedoch keine Behandlung treten die Symptome in unregelmäßigen Abständen immer wieder auf.

Wirkbeginn: Nächste Veranstaltung, danach unregelmäßig erneut

Wirkzeit: 10 Contage

Lepra

Die Nerven sterben ab, Blutgefäße verstopfen wegen verdicktem Blut. Opfer dieser Krankheit verlieren jedes Gefühl und nehmen weder Temperaturen noch Schmerzen wahr. Dadurch kommt es häufig zu Entzündungen und Verletzungen, die häufig weder bemerkt noch behandelt werden.

Zunächst entstehen taube Flecken auf der Haut des Betroffenen. Weiter folgen Muskelschwäche, Rückbildung und Lähmungserscheinungen.

In seltenen Fällen stirbt ein Opfer tatsächlich an der Krankheit, sondern an den Entzündungen und Blutvergiftungen durch seine unbemerkten Wunden.

Die Übertragung erfolgt nur schwer, durch längeren Kontakt zum Betroffenen.

Wirkbeginn: 12 Stunden

Wirkzeit: Permanent

Beispiele für bekannte Flüche:

Flüche sind vielfältig und halten je nach Macht des Zauberkundigen kürzer oder länger vor. Manche sind sogar permanent wirksam.

Nur durch eine priesterliche Segnung oder einen starken Gegenzauber kann ein solcher Fluch frühzeitig entfernt werden.

Juckreiz

Das Opfer des Fluches wird von starkem Juckreiz gequält.

Wirkzeit: 1 Con-Tage

Ungeschicklichkeit

Das Opfer des Fluches ist für die Wirkzeit des Zaubers furchtbar ungeschickt.

Wirkzeit: 3 Con-Tage

Tinnitus

Das Opfer des Fluches leidet unter lauten Ohrgeräuschen, die seine Konzentration stören. Während der Wirkzeit dieses Fluches ist daher keine Meditation möglich.

Wirkzeit: 2 Con-Tage

Instinktives Fluchen

Das Opfer des Fluches stößt unfreiwillig Schimpfwörter aus und unterbricht damit häufig seine eigenen Sätze.

Dieser Fluch stört die Konzentration, daher ist während der Wirkzeit des Fluches keine Meditation möglich.

Wirkzeit: 2 Con-Tage

Sprechen in Fremden Zungen

Das Opfer des Fluches redet in fremden Zungen und kann sich nicht verständlich ausdrücken.

Wirkzeit: 3 Con-Tage

Willkürliche Amnesie

Das Opfer des Fluches vergisst immer wieder was er gerade getan hat, was er gesagt hat oder was ihm gesagt wurde. Völlige Verwirrung ist häufig die Folge dieses Fluches.

Wirkzeit: 3 Con-Tage

Alpträume

Das Opfer des Fluches findet im Schlaf keine Ruhe und wird von Alpträumen geplagt. Am nächsten Tag ist das Opfer völlig gerädert und unkonzentriert.

Magier regenerieren in einer solchen Nacht nur die Hälfte ihrer maximalen MP!

Wirkzeit: 3 Con-Tage

Schlaflosigkeit

Das Opfer des Fluches kann nicht einschlafen. Gleich wie müde es ist, wird es kein Auge zubekommen und am nächsten Tag völlig gerädert sein.

Wirkzeit: 2 Con-Tage

Lähmungen

Das verfluchte Körperteil des Opfers ist gelähmt.

Das Opfer spürt weder Wärme noch Kälte. Nichteinmal Berührungen oder Schmerzen. Es kann das Körperteil zwar bewegen, doch es kann nichts halten oder das Körperteil belasten.

Wirkzeit: 3 Con-Tage

Verfolgungswahn

Das Opfer des Fluches fühlt sich für die gesamte Wirkzeit des Fluches verfolgt. In jedem Schatten lauert eine Gefahr. Die eigenen Verbündeten spionieren es aus. Das Opfer findet einfach keine Ruhe.

Wirkzeit: 5 Con-Tage

Wahnvorstellungen

Das Opfer des Fluches leidet an Halluzinationen. Es sieht Dinge, die nicht da sind, hört Stimmen, die nicht existieren.

Ein besonders mächtiger Fluch wird das Opfer in einer Traumwelt gefangenhalten, in der nichts der Realität entspricht

Wirkzeit: 5 Con-Tage

Fluch

Das Opfer des Fluches reagiert auf bestimmte Auslöser. Hierbei kann es sich um alles Mögliche handeln.

Auch die Reaktion auf den Auslöser wird beim Aussprechen des Fluches von Zauberkundigen bestimmt.

Beispiel: So kann das Opfer beim Anblick eines Leibes Brot in einen Kampfrausch verfallen oder in Gegenwart von Frauen nicht sprechen.

Diesem Fluch sind nur wenig Grenzen gesetzt.

Die Anwendung und der gewünschte Effekt sind von der Magie-SL zu bestätigen!

Wirkzeit: Dauerhaft

Schurkenhandwerk

Diebe, Schurken und Giftmischer sind in der Realität ein ernstes Problem. Damit sie es bei uns nicht werden, hier ein paar Regeln.

Diebstahl:

Jeder Taschendieb erhält zu Beginn des Spieles eine, von seiner Fertigkeit abhängige, Menge Diebstahl-Marken, für den Gebrauch während der gesamten Veranstaltung.

Will der Dieb etwas stehlen muss er eine seiner Marken seinem Opfer in die Tasche, Truhe oder sonstigen Aufbewahrungsort legen, ohne dabei bemerkt zu werden. Wenn ihm dies glückt geht er zur Schurken-SL, die für ihn den „Diebstahl“ durchführt.

Das Opfer wird auf den Diebstahl aufmerksam gemacht, wobei der Dieb natürlich nicht genannt wird und die Diebstahl-Marke mit einem beliebigen Objekt blind aus der Tasche, Truhe oder sonstigen Aufbewahrungsort genommen. Der Bestohlene muss das Diebesgut einpacken und darf es im Spiel nicht länger nutzen.

Der Dieb hat sich sein Diebesgut erspielt und darf es im Spiel nutzen, muss es aber mit eigenen Mitteln darstellen können.

Verbrauchte Diebstahl-Marken werden von der Spielleitung aus dem Spiel genommen!

Meucheln:

Wir können und wollen das Meucheln nicht verbieten. Jedoch ist Meucheln **immer** ein Todesstoß und daher bei Spielern nicht erwünscht.

Bei Darstellern ist ein schön ausgespielter Meuchelangriff erlaubt, wenn folgendes Regeln eingehalten werden:

Es ist untersagt mit der Klinge direkt über den Hals zu fahren.

Zudem muss ein Meuchelangriff heimlich und überraschend erfolgen.

Wenn ein Ziel sich wehrt oder dem Angreifer zugewandt ist handelt es sich um einen gewöhnlichen Angriff.

Es kann nur mit einer geeigneten Waffe gemeuchelt werden.

Weder eine Axt, noch ein Kurzsword sind geeignet. Nur Dolche oder Messer werden akzeptiert.

Vergiften:

Wer plant ein Gift zu verwenden, muss eine Phiole mit einer ungefährlichen Flüssigkeit besitzen. Es soll schließlich niemand zu Schaden kommen.

Jede Phiole entspricht einer wirksamen Dosis Gift und darf keine mehrfache Anwendung finden.

Soll der Inhalt eines geschlossenen Gefäßes vergiftet werden, ist hier die gute Darstellung gefragt, da es Zeit benötigt ein solches Gefäß zu öffnen und wieder zu verschließen, ohne dass es im Nachhinein auffällt.

Die Wirkung eines sofort wirkenden Giftes, z.B. eines Waffengiftes, muss dem Opfer persönlich bei der Verabreichung mitgeteilt werden, damit es entsprechend reagieren kann.

Die Wirkung eines Giftes, das in Essen oder Trinken gemischt wird und mit zeitlicher Verzögerung wirkt, muss zunächst von der Schurken-SL abgesegnet werden.

Nachdem das Gift untergemischt und vom Opfer eingenommen ist erklärt die Schurken-SL dem ahnungslosen Opfer was nun mit ihm geschieht.

Fertigkeiten

Ein Spieler kann bei der Wahl seiner Fertigkeiten zwischen Kämpfer-Magier-und Allgemeinwissen-Fähigkeiten wählen. Gibt es von einer Fertigkeit mehrere Ränge, muss man immer den vorherigen Rang gelernt haben, um den nächsten lernen zu können. Viele Fertigkeiten benötigen Werkzeug. Ohne dieses kann die Fähigkeit nicht ausgeübt werden.

Kämpfer:

- Berserker:** 50EP „Berserker“ ist eine Kämpfereigenschaft, welche einen im Kampf keine Schmerzen spüren lässt. Wunden und Blutverlust sind dennoch weiter auszuspielen. Unmittelbar nach dem Kampf kehren alle Schmerzen zurück.
- Eiserner Wille:** 150EP Ein Kämpfer mit der Fertigkeit „Eiserner Wille“ ist gegen jede Art von geistiger Manipulation resistent. Der Einfluss zeigt eine Wirkung, der aber unter Kraftaufwand widerstanden werden kann.
- Regeneration1:** 50EP Die Wunden eines Kämpfers heilen bereits nach 6 Stunden, unabhängig von der Schwere der Wunden.
- Regeneration2:** 200EP Die Wunden eines Kämpfers heilen bereits nach 1 Stunde, unabhängig von der Schwere der Wunden.
- Regeneration3:** 500EP Die Wunden eines Kämpfers mit heilen bereits nach 15 Minuten, unabhängig von der Schwere der Wunden.
Für diese Fertigkeit ist eine besondere Begründung nötig, da nur magische Wesen oder alchemistische Versuchsobjekte eine derartige Regeneration besitzen können.
- Zähigkeit1-5:** 30EP, 50EP, 100EP, 150EP, 200EP Zähigkeit1-5 wirken je wie ein zusätzlicher Rüstungspunkt.
Ab dem 4.Rang ist eine besondere Begründung für den Erhalt der Fertigkeit nötig, um eine derartige Zähigkeit darzulegen.
- Kampfgeist:** 100EP Ein Kämpfer mit dieser Fertigkeit ist durch hartes Training im Umgang mit Schmerzen abgehärtet. Er wird nicht schreiend zusammenbrechen, doch kann er sie auch nicht ignorieren.
Verletzungen haben normale Auswirkungen!
Vor jedem Kampf ist eine Meditation nötig, damit diese Fertigkeit zur Anwendung kommen kann!

Magie:

- Weg der Magie:** 30EP
Der Zauberkundige besitzt magische Fähigkeiten und ist in der Lage, Zauber zu lernen.
- Konzentration:** 250EP
Ein Zauberkundiger mit Konzentration benötigt nur die Hälfte der normalerweise nötigen MP für seine Zauber.
Kommt dabei keine ganze Zahl zustande wird immer aufgerundet!
- Meditation1:** 50EP
Mit Meditation1 erhält der Zauberkundige bei seiner Meditation statt 1, 2MP.
- Meditation2:** 100EP
Mit Meditation2 erhält der Zauberkundige bei seiner Meditation statt 2, 3MP.
- Meditation3:** 150EP
Mit Meditation3 erhält der Zauberkundige bei seiner Meditation statt 3, 4 MP.
- Adeptenprüfung:** 30EP
Hat ein Lehrling **fünf Zauber** gelernt kann er bei einem Meister die Adeptenprüfung ablegen und wird so in den Rang eines Adepten erhoben.
- Meisterprüfung:** 100EP
Hat ein Adept **zehn Adeptenzauber** gelernt kann er bei einem Großmeister, oder einem Prüfungsgremium, bestehend aus mindestens drei Meistern, die Meisterprüfung ablegen und wird so in den Rang eines Meisters erhoben.
- Großmeister:** 250EP
Hat ein Meister **zwanzig Meisterzauber** gelernt, so hat er sich dem Titel des Großmeisters als würdig erwiesen.
Da es kaum jemanden gibt, der einem eine solche Prüfung abnehmen könnte wird hierbei nur selten eine Prüfung durch ein Gremium aus Großmeistern abgenommen.
Es ist dem Meister überlassen einen angemessenen Aufstieg darzustellen.
- Magisches Potential1:** 50EP
Gewährt 5 zusätzliche MP.
- Magisches Potential2:** 100EP
Gewährt 10 zusätzliche MP.
- Magisches Potential3:** 150EP
Gewährt 20 zusätzliche MP.

Allgemeinwissen:

Feuer machen: 10EP Besitzt man die Fertigkeit „Feuer machen“, darf man ein Feuerzeug nutzen, um Feuer zu machen.

Erste Hilfe: 30EP Besitzt man die Fertigkeit „Erste Hilfe“, ist man in der Lage Verletzte fachgerecht zu versorgen, um und den Heilprozess gemäß der Tabelle zu beschleunigen.

Bei der Verwendung alchemistischer Produkte verkürzt sich dessen Wirkzeit um die Hälfte des angegebenen Wertes.

Heilkunde: 60EP Besitzt man die Fertigkeit „Heilkunde“, ist man in der Lage, Wunden fachgerecht zu versorgen, um das Verbluten zu verhindern und den Heilprozess gemäß der Tabelle zu beschleunigen.

Bei der Verwendung alchemistischer Produkte verkürzt sich dessen Wirkzeit auf ein Viertel des angegebenen Wertes.

Um Heilkunde zu beherrschen, muss zuvor Erste Hilfe erlernt sein!

Arztkunde: 120EP Besitzt man die Fertigkeit „Arztkunde“, ist man in der Lage, Wunden fachgerecht zu versorgen, um das Verbluten zu verhindern und den Heilprozess gemäß der Tabelle zu beschleunigen.

Bei der Verwendung alchemistischer Produkte verkürzt sich dessen Wirkzeit auf ein Achtel des angegebenen Wertes.

Um Arztkunde zu beherrschen, muss zuvor Heilkunde erlernt sein.

Geschichten & Legenden1-3: Je höher der Rang von „Geschichten & Legenden“, desto unbekanntere Legenden sind einem bekannt.

50EP, 100EP, 150EP **Diese können vor Spielbeginn bei der SL eingeholt werden.**

Schriften1-3: Je höher der Rang von „Schriften“, desto geheimere und ältere Sprachen und Schriften sind einem bekannt.

50EP, 100EP, 150EP

Ortskenntnis: 70EP Besitzt man die Fähigkeit „Ortskenntnis“, erhält man zu Spielbeginn einige Informationen zur Umgebung. Markante Stellen in der Landschaft oder auch Informationen über Bewohner und Kreaturen.

**Taschen-
diebstahl1-3** Mit dieser Fertigkeit erhält man drei Diebstahl-Marken. Mit jedem Rang dieser Fertigkeit erhält man eine weitere hinzu.

50EP, 100EP, 150EP **Die Durchführung dieser Fertigkeit geschieht gemäß der Beschreibung „Diebstahl“ (Seite. 16).**

**Schlösser
knacken 1-3:**
50EP, 100EP, 150EP

Erlaubt einer Person Schlösser zu knacken.
Der Spieler hat einen Beutel mit schwarzen und weißen Murmeln, die bei Anwendung der Fertigkeit blind gezogen werden.
Schwarze Murmeln sind Miese und bedeuten einen Fehlschlag
Das Verhältnis schwarzer und weißer Murmeln, sowie die Menge zu entnehmender Murmeln für die Probe sind der unten stehenden Tabelle zu entnehmen.
Um diese Fertigkeit anzuwenden ist Werkzeug vorausgesetzt!

**Fallen stellen/
entschärfen1-3:**
50EP, 75EP, 100EP

Erlaubt einer Person Fallen zu stellen.
Der Spieler hat einen Beutel mit schwarzen und weißen Murmeln, die bei Anwendung der Fertigkeit blind gezogen werden.
Schwarze Murmeln sind Miese und bedeuten einen Fehlschlag
Das Verhältnis schwarzer und weißer Murmeln, sowie die Menge zu entnehmender Murmeln für die Probe sind der unten stehenden Tabelle zu entnehmen.
Um diese Fertigkeit anzuwenden ist Werkzeug vorausgesetzt!

Fertigkeit	Schloss / Falle
Stufe 1 = 7 weiß und 3 schwarz	Stufe 1 = 3 Murmeln ziehen
Stufe 2 = 8 weiß und 2 schwarz	Stufe 2 = 4 Murmeln ziehen
Stufe 3 = 9 weiß und 1 schwarz	Stufe 3 = 5 Murmeln ziehen

Berufe

Jeder Charakter kann Berufe erlernen. Doch die unten Folgenden bieten Vorteile innerhalb des Spiels.

Um Berufe zu nutzen, benötigt man entsprechendes Werkzeug und es können nur Materialien verarbeitet werden, welche dem gelernten Beruf entsprechen.

Mit der Fertigkeit „Bauen“ kann Ausrüstung verstärkt werden.

Ein Schild oder eine Rüstung kann zusätzliche RP erhalten oder zusätzliche Eigenschaften gewinnen.

Um Ausrüstung magisch zu verstärken muss dafür geeignetes Material vorhanden sein, welches den gewünschten Effekt besitzt und verarbeitet werden kann.

Dies ist nicht mit magischen Artefakten zu verwechseln, bei denen Ausrüstung mit Zaubern geladen wird!

Für solche Artefakte ist es nötig die Fertigkeit „Weg der Magie“ zu besitzen und die entsprechenden Zauber, Prägungen oder Runen zu kennen.

Schmieden:

Reparieren: Gestattet es dem Schmied, metallene Ausrüstung zu reparieren.
10EP

Herstellen: Der Schmied ist, nach Absprache mit der Spielleitung, in der Lage Ausrüstung zu bauen, zu verstärken und unter Zunahme magischer Materialien, magisch zu verstärken.
100EP
Beispiel: Herstellung einer magischen Waffe durch Verbindung mit magischen Speichersteinen.

Lederverarbeitung:

Reparieren: Gestattet es dem Lederverarbeiter, lederne Ausrüstung zu reparieren.
10EP

Herstellen: Der Schmied ist, nach Absprache mit der Spielleitung, in der Lage Ausrüstung zu bauen, zu verstärken und, unter Zunahme magischer Materialien, magisch zu verstärken.
80EP
Beispiel: Herstellung eines eisenbeschlagenen Lederwamses durch Anbringen entsprechender Beschläge.

Schneidern:

Reparieren: Gestattet es dem Schneider, Stoffe zu flicken.
10EP

Herstellen: Der Schneider ist, nach Absprache mit der Spielleitung, in der Lage Ausrüstung zu schneiden, zu verstärken und, unter Zunahme magischer Materialien, magisch zu verstärken.
50EP
Beispiel: Herstellung eines neuen Gewandes.

Holzverarbeitung:

Reparieren: Gestattet es dem Schreiner hölzerne Ausrüstung zu reparieren.
10EP

Herstellen: Der Zimmermann ist, nach Absprache mit der Spielleitung, in der Lage Ausrüstung zu bauen, zu verstärken und, unter Zunahme magischer Materialien, magisch zu verstärken.
80EP
Beispiel: Verstärkung eines Holzschildes mit Metall.

Alchemie

Die Alchemie ist derart komplex, dass sie ein eigenes Regelwerk verdient. Will man einen Alchemisten spielen, ist das Alchemieregelwerk die richtige Lektüre dafür.

Im Alchemieregelwerk sind Beschreibungen zur Alchemie, Werkzeugen und Verfahrensweisen, dem Brauen von Tränken sowie eine Auflistung aller vorhandenen Pflanzen und Zutaten enthalten.

Kräuterkunde1-3: Der Kräuterkundige weiß, wie die Kräuter der jeweiligen Stufe aussehen, wo sie wachsen und erkennt die Kräuter der entsprechenden Stufe.
Er weiß um die Wirkung dieser und kennt ihren Gebrauch.

25EP, 50EP, 75EP

Wer keine Stufe der Fertigkeit Kräuterkunde besitzt erkennt keine Pflanze. Für ihn sieht alles was wächst einfach gewöhnlich aus!

AP-Wert:
je 10EP

Je 10EP entsprechen 10AP. Die AP geben die maximale Stärke eines herstellbaren Produktes an.

Kleine Analyse:
50EP

Der Alchemist ist in der Lage alle Wirkungen eines Produktes und ihre AP-Werte zu identifizieren. Die kleine Analyse wird am Produkt durchgeführt.

Um die kleine Analyse zu beherrschen, muss der Alchemist „**Fachkenntnisse**“ besitzen.

Große Analyse:
100EP

Der Alchemist ist in der Lage alle Wirkungen eines Produktes und ihre AP-Werte am Patienten zu identifizieren. Die große Analyse wird am Patienten durchgeführt.

Um die große Analyse zu beherrschen, muss der Alchemist den Rang „**Meisteralchemist**“ tragen.

Schnelle Wirkung: Produkte mit sofortiger Wirkung können nun hergestellt werden.
50EP

Diese wirken nach 10 Sekunden!

Fachkenntnisse:
50EP

Hat ein Alchemist einen AP-Wert von 50AP erreicht, darf er sich von seinem Lehrmeister einer Prüfung unterziehen lassen und von einem Lehrling zum wahrhaften Alchemisten aufsteigen.

Meisteralchemist: Hat ein Alchemist einen AP-Wert von 200AP erreicht, darf er sich von einem Meisteralchemisten einer Prüfung unterziehen lassen.
200EP

Die Brauzeit des Meisteralchemisten sinkt auf 30 Sekunden/AP.

Großalchemist:
sich der 300EP

Hat ein Meisteralchemist einen AP-Wert von 400AP erreicht, darf er Großalchemistenprüfung unterziehen lassen.

Nur ein Prüfungskomitee von mindestens drei Alchemisten, von denen zumindest einer bereits Großalchemist sein muss, kann diese Prüfung abnehmen.

Der Großalchemist kann selbst den letzten Rest eines Wirkstoffes aus einer Zutat gewinnen. Die AP jeder verwendeten Zutat gelten doppelt!

Beispiel: Der Großalchemist möchte einen 50AP-Trank herstellen. Dafür muss er nun, statt der nötigen 50 Zutaten-AP, nur noch 25 Zutaten-AP aufwenden.

Zusammenfassung

Erfahrungspunkte:

- 100 Start-EP
- 10EP pro Con-Tag / 7EP pro Contag auf **Fremd-Cons**
- Weitere Bonus-EP können von der SL vergeben werden

Rüstungstabelle:

	Dicker Stoff	Leder	Kette	Platte
Torso	1	2	3	4
Arme	¼	½	1	1 ½
Beine	¼	½	1	1 ½
Kopf	0	1	1	2

Gesamtwert abgerundet!

Schildwerte:

	Holz	Holz mit Stoff	Holz mit Leder	Holz mit Metall	Metall
Schilde	5 Treffer	6 Treffer	7 Treffer	8 Treffer	10Treffer

Heiltabelle:

	Unbehandelt	Erste Hilfe	Heilkunde	Arztkunde
Leichte Wunde	Heilung nach 3 Tagen	Heilung nach 6 Stunden	Heilung nach 3 Stunden	Heilung nach 1 Stunde
Wunde	Wundbrand nach 3 Tagen	Heilung nach 12 Stunden	Heilung nach 6 Stunden	Heilung nach 3 Stunden
Schwere Wunde	Wundbrand nach 2 Tagen	Heilung nach 24 Stunden	Heilung nach 12 Stunden	Heilung nach 6 Stunden
Gebrauch Alchemistischer Produkte zur Heilung	Normale Wirkzeit Wundbrand gemäß Tabelle	Normale Wirkzeit	½ der Wirkzeit	¼ der Wirkzeit

Fallen- und Schlössertabelle:

Fertigkeit	Schloss / Falle
Stufe 1 = 7 weiß und 3 schwarz	Stufe 1 = 3 Murmeln ziehen
Stufe 2 = 8 weiß und 2 schwarz	Stufe 2 = 4 Murmeln ziehen
Stufe 3 = 9 weiß und 1 schwarz	Stufe 3 = 5 Murmeln ziehen