



kerker / **PUNK**

Josef Lex



Was ist ein Pen&Paper Rollenspiel?

Pen&Paper (P&P) Rollenspiele sind der größte Spaß, den man mit seinem Gehirn haben kann. Ob epische Kämpfe gegen Orks und Drachen, aufregende Schlachten im Welt- raum oder Horrorgeschichten, bei denen man vor einer mons- trösen, unmenschlichen Kreatur flieht - Rollenspiele ermög- lichen dir all dies bequem vom Wohnzimmer aus. Alles, was du dafür brauchst, sind Stift (Pen), Zettel (Paper), ein paar Würfel und dieses Buch.

In einem P&P Rollenspiel erschaffen du und deine Mitspieler eigene Charaktere, die sich in eurer Vorstellungskraft bew- egen und miteinander spannende Abenteuer erleben. Einer der Mitspieler ist die Spielleitung und führt Regie in eurer Gedankenwelt.

Die Spielleitung erschafft und steuert die Welt und ihre Be- wohner, von der Schankmaid über verwunschene Wälder bis hin zu den grauenhaften Kreaturen in den Untiefen der Ka- takomben. Das macht eure Spielleitung aber nicht zu eurem Gegenspieler: Ihr erzählt gemeinsam eine Geschichte voller Abenteuer, Monster und Magie.

Was ein P&P Rollenspiel von einer Lagerfeuergeschichte oder den Gedankenspielen eines Kindes unterscheidet, sind Regeln.

Ob dir etwas gelingt oder missglückt, kommt auch im echten Leben auf dein Talent und auf die Schwierigkeit der Aufgabe an. Es gibt Dinge, die dir leichter fallen, weil du sie gelernt oder schon oft gemacht hast. Und dann gibt es Situationen, an denen du scheiterst, weil du dir zu viel vorgenommen hast. Um dies in ein P&P Rollenspiel zu übertragen, gibt es ein System aus Werten und Würfeln. Die Werte zeigen dir, wie



gut oder schlecht du gewappnet bist, eine bestimmte Aufgabe in der Spielwelt zu bewältigen. Die Würfel repräsentieren die Widerstände, die dir die Spielwelt entgegensetzt.

Hast du Lust bekommen, deine Kreativität spielen zu lassen und dich ins Abenteuer zu stürzen?

*Dann herzlich willkommen
bei Kerkerpunkt!*

WAS IST KERKERPUNK?

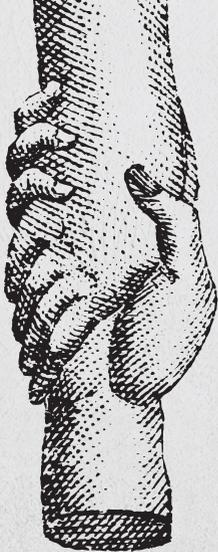
Kerkerpunk ist der Versuch, vieles anders zu machen. Das schlanke und leicht verständliche System bietet Spielern und Spielleitung Platz, ihre Vorstellungskraft in einer gemeinschaftlich und dynamisch erzeugten Welt auszuleben. Hier ist nichts vorgegeben. Jeder Baum, jedes Wesen, jedes Dorf und jedes Königreich: Von euch erschaffen, von euch bevölkert und von euch erlebt. Kerkerpunk kommt nicht mit vorgefertigten Geschichten, sondern mit Werkzeugen, um eigene Welten zu erschaffen, in denen sich Geschichten dynamisch entfalten.

Dieses Spiel ist einfach zu erlernen und soll Einsteigern ins Pen&Paper Rollenspiel den Weg in eine Vielzahl von Abenteuern ermöglichen.

Veteranen des Pen&Paper Rollenspiels bietet Kerkerpunk die Möglichkeit, „quick and dirty“ in einen Kosmos unbegrenzter Möglichkeiten zu starten, ohne sich mit endlosen Tabellen und komplizierten Sonderregeln beschäftigen zu müssen.

Das hier ist kein Synthwave, das hier ist kein Goth-Rock und keine klassische Musik, das hier ist Punk.

DAS HIER IST KERKERPUNK!



WAS BRAUCHST DU, UM KERKERPUNK ZU SPIELEN?

EINE GRUPPE

Eine Gruppe kann bereits aus einem Spieler und der Spielleitung bestehen. Zu zweit ein Pen&Paper Rollenspiel zu spielen, kann eine sehr spannende Erfahrung sein – die übliche Größe für eine Pen&Paper Gruppe liegt aber bei 3–6 Spielern und der Spielleitung. Rein theoretisch sind dir hier keine Grenzen gesetzt: Würdest du es schaffen, die menschliche Weltbevölkerung an deinem Tisch einzuladen, könnte deine Spielrunde auch 7,594 Milliarden Spieler umfassen – dann müsstest du aber ziemlich viel Geld für Snacks ausgeben.

WÜRFEL

Um Kerkerpunk zu spielen, benötigst du Würfel. Im Normalfall bekommt man Rollenspielfwürfel in einem Set von sieben Stück, das einen vierseitigen Würfel (W4) einen sechsseitigen Würfel (W6), einen achtseitigen Würfel (W8), zwei zehnsseitige Würfel (W10 und W100), einen zwölfseitigen Würfel (W12) und einen zwanzigseitigen Würfel (W20) beinhaltet. Dieses Set fungiert bei Kerkerpunk als der Fundus für die verschiedenen Widerstands- und Schadenswürfel. Wie das genau funktioniert, wird später im Buch noch erklärt. Außerdem brauchst du noch einen zusätzlichen sechsseitigen Würfel (W6) in einer anderen Farbe. Das ist dein Aktionswürfel und wird von allen Würfeln am häufigsten geworfen. Mit diesem Würfel in der Hand stellst du dich den Herausforderungen, die dir eure Spielleitung stellt.

Es wird empfohlen, dass jeder Spieler seine eigenen Würfel zum Spielen mitbringt.

Als Spielleitung benötigst du in der Regel keine Würfel, jede Probe wird von den Spielern gewürfelt.



CHARAKTERBÖGEN

Jeder Spieler abgesehen von der Spielleitung braucht einen Charakterbogen, auf dem die Grundwerte deines Spielcharakters notiert sind. Schlage das Kapitel "Charaktererstellung" auf und führe die dort angegebenen Schritte durch, um deinen Charakter zu erstellen und deine Ergebnisse auf dem Charakterbogen einzutragen.

STIFTE UND PAPIER

Um dir Notizen zu machen und deinen Charakterbogen auszufüllen, brauchst du natürlich auch noch Bleistifte, Papier und wahrscheinlich auch einen Radiergummi.

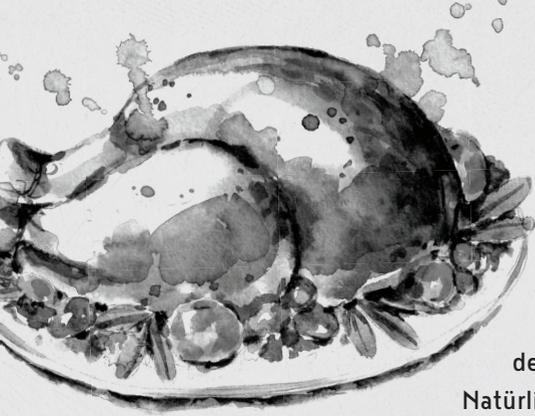


MINIATUREN UND GELÄNDE (OPTIONALES ZUSATZMATERIAL)

Schlachten in Kerkerpunk werden üblicherweise im Theater eures gemeinschaftlichen Verstandes ausgetragen. Wenn ihr allerdings eine grafische Darstellung der Geschehnisse haben möchtet, könnt ihr dieses Spiel auch mit Miniaturen und Gelände spielen.

Jede Kreatur in diesem Buch und auch die Spielercharaktere, die ihr erzeugt, haben Werte für Reichweiten und Bewegungsweite in einem 28 Millimeter Maßstab, um Kerkerpunk auch mit Miniaturen spielen zu können.





ZEIT UND VERPFLEGUNG

Eine Runde Kerkerpunk ist nicht in 15 Minuten erledigt, 2-3 Stunden pro Spielsession sind optimal.

Natürlich solltet ihr euch bei dieser Dauer um euer leibliches Wohl kümmern. Getränke und Knabbereien sind zwar nicht notwendig, machen die Spielsession aber umso angenehmer.

FLEXIBILITÄT UND TEAMGEIST

KerkerPunk ist als gemeinschaftliches, freies und lockeres System ausgelegt. Wir haben bewusst darauf verzichtet, alle theoretisch möglichen Sonderfälle in explizite Regeln und Werte zu gießen, da der gemeinsame Spaß am Geschichten-Erleben für uns Priorität hat. Was das für euch als Gruppe bedeutet, ist Folgendes: Es kann und wird Situationen geben, für die dieses Buch keine eindeutige Antwort bereithält. In solchen Fällen solltet ihr euch als Spielgruppe einig werden, welche Lösung euch als die fairste und logischste erscheint. Ein Tipp: Für gewöhnlich entscheidet im Zweifel der Spielleiter, wie eine Situation zu lösen ist, und kann dafür beispielsweise auch die Würfel zu Rate ziehen.



CHARAKTER- ERSTELLUNG

Gharaktererstellung

KerkerPunk dreht sich, wie jeder andere Werkzeugkasten zum Erzählen spannender Geschichten, um ebenso spannende Charaktere. Dein Charakter kann eine erweiterte Form deiner selbst sein, die Inkarnation einer verrückten Idee, die du einst auf dem Weg zum Bäcker hattest, oder aber das Abbild deiner eigenen Sorgen und Ängste. Alles ist möglich.

Da wir in diesem Spielsystem auf das bei Rollenspielen althergebrachte Konzept von Rassen verzichten, kann dein Charakter auch genau so aussehen, wie du es dir wünscht. Anstatt dich auf klassische Varianten von Rassen zu fokussieren, kannst du bei der Charaktererstellung sogenannte Eigenarten wählen. Wir bieten dir zu Anfang zahlreiche animalische und humanoide Eigenarten, du kannst diesen Katalog aber natürlich zu jedem Zeitpunkt nach Belieben erweitern. Diese Eigenarten sind optional und bedeuten keinerlei mechanischen Vorteil – sie dienen lediglich dem Dekor der Figur, die du erschaffst. Die in Kerkerpunk bereits enthaltenen Eigenheiten werden unter Punkt 4 genauer beschrieben.

1. ERMITTLE DIE FÄHIGKEITEN DEINES CHARAKTERS

Alle Charaktere in KerkerPunk haben folgende Fähigkeiten:

Charisma, Geist, Geschick, Konstitution und Stärke.

Würfle zum Erschaffen deines Charakters für jede der Fähigkeiten 4W6 (4 Sechseitige Würfel) und ignoriere den Würfel mit dem niedrigsten Ergebnis. Jede dieser Summen bedeutet später im Spiel einen zugehörigen Modifikator, welcher von -3 bis +3 variieren kann. Die Tabelle mit den Modifikatoren findest du gleich unter diesem Absatz.

Nachdem alle Werte ausgewürfelt sind, zähle alle resultierenden Modifikatoren zusammen. Wenn die Summe der Modifikatoren ein Wert unter 0 ist, erwürfle sämtliche Werte erneut.

Trage anschließend die erwürfelten Werte und die Modifikatoren in die entsprechenden Fähigkeitsfelder auf deinem Charakterblatt ein.

Optionale Regel: Standardwerte

Anstatt die Fähigkeiten vom Glück entscheiden zu lassen, kannst du auch die folgenden Standardwerte auf die einzelnen Fähigkeiten verteilen. Dies ist insbesondere dann sinnvoll, wenn du bereits eine sehr gute Vorstellung davon hast, wo die Stärken und Schwächen deines Charakters liegen sollen.

Standardwerte: 17 - 14 - 12 - 10 - 8

Sprich mit deinem Spielleiter ab, ob ihr diese optionale Regel verwenden möchtet oder nicht.

Fertigkeitswert Modifikator

3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18-19	+3
20+	+4

Ein kleiner Tipp, die spielinterne Logik betreffend: Eine riesige, muskulöse Berserkerin mit einem schlechten Wert in Stärke ergibt freilich eher wenig Sinn – versuche also, das Aussehen deines Charakters auch ein wenig an seine erwürfelten Werte anzupassen, oder entscheide dich zuerst für ein Charakterdesign und trage dann die unten aufgeführten „Standardwerte“ möglichst passend ein.

2. WÄHLE DEINE CHARAKTERKLASSE

Deine Charakterklasse ist dein „Job“ im Rahmen eures gemeinsamen Abenteuers und spiegelt die Kernkompetenzen deines Charakters wider. Möchtest du dich, anstatt dich direkt ins Getümmel zu stürzen, lieber heimlich an dein Opfer anschleichen und es mit einem gezielten Schnitt in die Halsgegend erledigen? Möchtest du deine Feinde in Brand stecken? Vielleicht ist aber auch großes Wissen deine Stärke, oder blitzschnelle Schlagfertigkeit?

Hier stehen dir viele Möglichkeiten zur Verfügung, um dich in deinem Team nützlich zu machen. Alles, was du zum Wählen deiner Charakterklasse brauchst, findest du auf den folgenden Seiten.

KÄMPFER

Als Kämpfer scheinst du Leid und Tod förmlich anzuziehen, denn wo auch immer es dich hin verschlägt, fließt das Blut in Strömen. Als Werkzeug eines Königreiches, einer Sekte oder eines wohlhabenden Edelmannes dientest du einst dem Schutz, der öffentlichen Ordnung oder auch einfach nur der Unterhaltung. Ob nun Ritter in strahlender Rüstung, Landsknecht, Stammeskrieger oder Gladiator: Der Kämpfer zeichnet sich durch Finesse im Kampf aus. Wie genau du die Körpersäfte vergießt, bleibt dir überlassen.

Die Geschichte lehrt uns, dass keine Zivilisation je ohne Gewalt ausgekommen ist. Du bist der starke rechte Arm dieser Gewalt.

Kämpfer erhalten zu Beginn ihrer Reise

Klassenschaden W10, Bewegungsreichweite 25 Fuß (5 Felder)

(W12 + Konstitutions-Modifikator) Trefferpunkte

eine Nahkampfwaffe deiner Wahl

eine Fernkampfwaffe deiner Wahl (inklusive 3x Munition)

einen Schild

Eine Lederrüstung (Rüstungsklasse 2)

10W6 Kupfermünzen

Einen Rucksack bepackt mit

3 Rationen

3 Abenteuergegenstände

Wähle eine der folgenden Fertigkeiten:

SCHRANK

Du würfelst beim Versuch, einen Humanoiden einzuschüchtern, nicht auf Charisma, sondern auf Stärke.

LEIBWÄCHTER (IX PRO SPIELSESSION)

Wenn ein Lebewesen in deiner Nähe in Gefahr ist, bewegst du dich blitzschnell zu ihm/ihr, hebst deinen Schild und vermeidest das Unvermeidbare. (Du musst ein Schild dabei haben.) Außerhalb der Schlacht kannst du diese Fähigkeit verwenden, um einen deiner Gefährten aus der Gefahrenzone zu bewegen: Wenn einer deiner Begleiter beispielsweise an einer Klippe steht oder kurz davor ist, eine Falle auszulösen, kannst du ihn davor retten.

BERSERKER (IX PRO SPIELSESSION)

Wenn du zu Boden gehst – ob durch Bewusstlosigkeit, Tod oder einen etwas zu großen Stein, über den du stolperst – schlägst du ein letztes Mal um dich. Würfle für jeden Gegner im Nahkampfradius einmal deinen Klassenschaden aus.

RAUBEIN

Du stellst dich auch der größten und schrecklichsten Bestie, nichts bringt deine vom Krieg geschundenen Knochen in Wallung. Du hast vor nichts Angst und bist gegen den Statuseffekt "Nervös" immun.

DUELLIST

Wenn du bei einem Wurf auf den Klassenschaden eine 10 gewürfelt hast, kannst du diese Fertigkeit aktivieren und einen weiteren Angriff auf das gleiche Ziel würfeln. Wenn du erneut eine 10 würfelst, wiederholt sich diese Fähigkeit wieder.

STRATEGE (IX PRO SPIELSESSION)

Du darfst einen beliebigen Wurf, der in einem Fehlschlag resultierte, erneut würfeln. Du musst das zweite Ergebnis annehmen.

ARKANIST

Durch dich fließt unbändige magische Kraft und du kannst das Unheil spüren, das diese Kraft mit sich bringt. Ob du nun die Toten aus ihren Gräbern auferstehen lässt, Feuer vom Himmel herab beschwörst oder den Schädel der Schankmaid sprengst: Diese Macht begleitet dich an jedem Tag deines Lebens.

Arkanisten sind die Zauberkundigen in KerkerPunk – und jeder Zauberspruch, den sie wirken, kann für sie Konsequenzen haben. Diese reichen von quälender Erschöpfung über schwere Verbrennungen bis hin zu vollständiger körperlicher Degeneration. Die arkanen Kräfte können natürlich auch für das Gute eingesetzt werden, jedoch für den gleichen Preis.

Um seine Magie zu kanalisieren, benötigt der Arkanist einen Zauberkfokus, der je nach Schule oder persönlicher Präferenz ganz unterschiedlich aussehen kann. Trägt ein Arkanist diesen Fokus nicht bei sich, kann er nicht zaubern.

Wenn du keine Angst vor spontaner Selbstentzündung, einem unerwarteten Sturz in Richtung Himmel oder dem plötzlichen Wachstum neuer Gliedmaßen hast, kannst du mit dem Arkanisten in die Schlacht ziehen.

Der Arkanist erhält zu Beginn seiner Reise

Klassenschaden W4, Bewegungsreichweite 20
Fuß (4 Felder)

(W4 + Konstitutions-Modifikator) Trefferpunkte

eine Nahkampfwaffe deiner Wahl

Einen gewöhnlichen Zauberkfokus, beispielsweise in Form eines Zauberstabes oder eines Talismans

Eine Robe (Rüstungsklasse 0)

12W6 Kupfermünzen

Einen Rucksack

2 Rationen

1 schwacher Heiltrank (Stellt 1W4 Trefferpunkte wieder her)

1 Abenteuergegenstand

Du kannst zu Beginn deiner Reise 3 Zaubersprüche aus der Liste der Zaubersprüche für Arkanisten (außer Legendäre Zaubersprüche) auf deinem Charakterblatt eintragen.

Wähle eine der folgenden Fertigkeiten:

EXPERIMENTATOR (IX PRO SPIELSESSION)

Du kannst in einer Runde zwei deiner Zaubersprüche vollziehen. Jedes getroffene Ziel erleidet die Effekte beider Zaubersprüche.

ARKANER GENERATOR (IX PRO SPIELSESSION)

Wenn dir ein verstärkter Zauberspruch misslingt, erleidest du den im Zauberspruch angegebenen Effekt nicht selbst, wähle ein anderes Ziel. Werden deine Gefährten durch das Misslingen eines Zauberspruches getroffen, erleiden sie weiterhin sämtliche Effekte des misslungenen Zauberspruches.

NATURTALENT

Wähle einen zusätzlichen Zauberspruch aus der Zauberspruchliste.

KAMPFMAGIER (IX PRO SPIELSESSION)

Das Ziel eines deiner Zaubersprüche erleidet doppelt Schaden durch diesen Zauberspruch. Die Dauer eines Effekts oder Statureffekts durch einen deiner Zaubersprüche verdoppelt sich. Du musst diese Fähigkeit einsetzen, bevor du den Schaden eines Zaubers auswürfelst.

GESEGNETER

Womöglich bist du die letzte Hoffnung, die Götter wieder milde zu stimmen – oder aber ein tragischer Fehler, der ihnen bei der Wahl ihrer Gesegneten unterlaufen ist. Du bist nicht nur Heilkundiger, sondern auch Waffe, denn die Götter können sich ja nicht nur auf friedsame Lösungen verlassen.

Was dem Arkanisten seine Zaubersprüche, das sind dem Gesegneten seine Segnungen: Mächtige, außerweltliche Energien, die sich in Form bestimmter Effekte manifestieren.

Um diese Segnungen zu vollziehen, braucht der Gesegnete ein heiliges Symbol – seine Variante eines Zauberkfokus. Hat er dieses Symbol nicht bei sich, kann er keine Segnungen durchführen.

Als Gesegneter streifst du durch die Lande, auf der Suche nach Antworten auf Fragen, die nur du und dein Zirkel kennen. Oder aber du strebst nach Selbsterkenntnis und persönlichem Wachstum – schließlich willst du nicht wirken wie ein fauler Hund, wenn du dereinst deinem Gott gegenübertrittst. Gesegnete sind meist sehr beliebt beim gemeinen Volk – bist du es auch?

Der Gesegnete erhält zu Beginn seiner Reise

Klassenschaden W6, Bewegungsreichweite 20 Fuß (4 Felder)

(W8 + Konstitutions-Modifikator) Trefferpunkte

eine Nahkampfwaffe

einen Schild

Ein gewöhnliches heiliges Symbol, wie beispielsweise einen Weihrauchkessel oder ein Stammestotem

Eine Robe (Rüstungsklasse 0)

3W6 Kupfermünzen

Einen Rucksack

6 Rationen

2 Abenteuergegenstände

Du kannst zu Beginn deiner Reise 2 Segnungen aus der Liste für Gesegnete auf deinem Charakterblatt eintragen.

Wähle eine der folgenden Fertigkeiten:

MÖNCH

Ersetze deinen Klassenschaden durch einen W8.

GELEHRTER

Beim Betrachten von geheiligten Büchern und Schriftrollen verstehst du unmittelbar den Zweck dieser Schriften und kannst möglicherweise in ihnen enthaltene Segnungen erkennen. Du kannst diese zu deinen eigenen Segnungen hinzufügen.

EXORZIST

Du kannst alle Formen von nicht-menschlichen Wesen, wie beispielsweise Dämonen, und alle Arten von Untoten identifizieren. Wenn du Schaden an diesen Wesen ausübst, erleiden sie zusätzliche 2 Schadenspunkte.

PRIESTER

Immer wenn du durch eine Segnung Trefferpunkte bei dir oder einem Ziel deiner Wahl regenerierst, erhält dein Ziel zusätzliche 1W4 Trefferpunkte zurück.

SCHURKE

Wenn sich die Nacht finster und grau über die Dächer deiner Stadt legt, erwachst du, um dich selbst zu bereichern oder deine Liebsten mit allen Mitteln durch den bevorstehenden Winter zu bringen.

Diebe, Saboteure und Attentäter wie du wandeln aber nicht nur in den Schatten – sie mischen sich auch unter die gewöhnliche Bevölkerung, um den nächsten großen Coup zu Planen.

Fallen stellen für den umsichtigen und mit allen Wassern gewaschenen Schurken kein Problem dar, unvorsichtige Wachleute schon gar nicht.

Wenn du stehlen, plündern und deine Feinde hinterrücks abstechen willst, ist der Schurke eine sehr gute Wahl.

Der Schurke erhält zu Beginn seiner Reise

Klassenschaden W8, Bewegungsreichweite 30 Fuß (6 Felder)

(W8 + Konstitutions-Modifikator) Trefferpunkte

eine Fernkampfwaffe deiner Wahl (inklusive 5x Munition)

eine Nahkampfwaffe deiner Wahl

Eine Tunika (Rüstungsklasse 0)

6W6 Kupfermünzen

Einen Rucksack bepackt mit

2 Rationen

7 Abenteuergegenstände

Wähle 3 der folgenden Fertigkeiten:

ATTENTÄTER

Wenn deine Feinde dich nicht kommen sehen, würfle 2 Angriffswürfe anstatt einem. Du kannst zwei verschiedene Ziele oder ein und dasselbe Ziel angreifen.

AKROBAT

Würdest du durch Unachtsamkeit eine Falle auslösen, kannst du einen Geschicklichkeitsscheck ausführen, um bei Erfolg die Falle unberührt zu lassen.

LANGFINGER

Du kannst auf Geschick würfeln, um einen anderen Charakter oder einen NPC unbemerkt zu bestehen. Gelingt der Wurf, ist der Diebstahl gelungen.

SCHARFSCHÜTZE

Wenn du beim Feuern einer Fernkampf-Waffe einen Patzer würfelst, kannst du den Wurf erneut versuchen und musst das neue Ergebnis annehmen. Die hierbei benutzte Munitionseinheit bricht und kann nicht erneut verwendet werden.

GANGSTER

Du hast in nahezu jeder Stadt einen Informanten, der dir weiterhelfen und dir Informationen verschaffen kann.

CHAMÄLEON

Du kannst auf Geschick würfeln, um dich als eine andere Person zu verkleiden. Um deine Tarnung nicht auffliegen zu lassen, musst du bei jeder Begegnung mit einem anderen Wesen einen Charisma-Check gegen den Widerstandswürfel dieser Kreatur werfen.

FREIBEUTER

Würfle einen Geist-Check, um mögliche Wertgegenstände in deiner Umgebung zu identifizieren.

SABOTEUR

Du kannst auf Geschick würfeln, um eine Maschine oder Falle lahmzulegen. Der Spielleiter entscheidet über den Widerstandswürfel für diese Aktion.

EREMIT

Die Zivilisation war dir lange zuwider, und möglicherweise ist sie das auch heute noch. Bäume, Vögel, Gras und Füchse sind dir weitaus angenehmere Zeitgenossen als humanoide Wesen.

Deine Nähe zur Natur lässt dich Wundersames bewirken.

Du kommunizierst mit Flora und Fauna, als wären sie deine Familie – und wenn du sie mit Respekt behandelst, fügen sie sich deinem Willen: Auf dein Kommando stürzt sich ein Rudel Wölfe auf deine Feinde, Ranken reißen ihre in Stahl gekleideten Körper schlagartig zu Boden und Ratten zerfleischen ihre leblosen Körper, während du ihnen auf der Fiedel ein Liedchen spielst.

Wenn du eins mit der Natur sein möchtest und ihr geordnetes Chaos schützen willst, ziehe mit dem Eremiten in dein Abenteuer.

Der Eremit erhält zu Beginn seiner Reise

Klassenschaden W6, Bewegungsreichweite 20 Fuß (4 Felder)

(W6 + Konstitutions-Modifikator) Trefferpunkte

eine Nahkampfwaffe

Eine Robe (Rüstungsklasse 0)

1W6 Kupfermünzen

Einen Beutel bepackt mit

4 Rationen

2 Abenteuergegenstände

Wähle 2 der folgenden Fertigkeiten:

KULTIST

Du erhältst Zugriff auf 2 Sprüche aus der Zauberspruchliste oder der Liste der Segnungen sowie einen Zauberkreis oder ein Totem. Du kannst nur aus einer der Listen wählen.

HERBALIST

Du kannst Zutaten für Heiltränke in fast jeder Umgebung finden. Würfle hierzu einen Geist-Check gegen einen von der Spielleitung gewählten Widerstandswürfel. Gefundene Zutaten kannst du dann mit einem Geschicklichkeits-Check zu einem Schwachen Heiltrank verarbeiten.

HIRTE

Du erhältst ein Begleittier, das dir stets zur Seite steht. Wähle eines:

Begleittier	Trefferpunkte	Angriffswürfel	Spezialfähigkeit (1x pro Spielsession)
Hund	6	W6+2	Fährtsuche: Spüre eine Kreatur deiner Wahl auf.
Katze	4	W4+2	Katzenbuckel: Eine Kreatur deiner Wahl ist im Kampf eine Runde lang abgelenkt.
Falke	2	W6	Sturzflug: Verursacht 2W6 Schaden an einem Ziel deiner Wahl.
Fuchs	5	W6+1	Gefahr wittern: Entdeckt automatisch eine Falle oder einen Hinterhalt.
Hase	3	0	Kuscheltier: Regeneriert beim Halter 1W4 Trefferpunkte.
Maulwurf	1	0	Buddler: Entdeckt unterirdische Strukturen, Räume und Gänge.
Fledermaus	2	W4	Echolot: Findet im Dunklen den Weg zurück ins Licht.
Ratte	1	W4+1	Spürnase: Findet 1W4 Wertgegenstände in einem Raum.
Spatz	1	0	Augen im Himmel: Findet den Weg zur nächsten Ansiedlung.

WALDLÄUFER

Du erhältst als zusätzliche Startausrüstung einen Bogen als Fernkampf­waffe und zusätzliche +1 auf deinen Geschicklichkeits-Modifikator.

BESCHWÖRER (IX PRO SPIELSESSION)

Mit deiner Stimme oder einem Instrument deiner Wahl (trage dieses in deinen Charakterbogen ein) kannst du ein Tier herbeirufen, das an deiner Seite kämpft oder für das Tier angebrachte Aufgaben (der Spielleiter entscheidet) erledigt. Würfle hierzu auf Charisma gegen einen entsprechenden Widerstandswürfel auf folgender Tabelle:

Widerstands-würfel	Tier (Beispiele)	Trefferpunkte	Angriffswürfel	Spezialfähigkeit
W8	Tier aus der Liste der Begleittiere	Wie Liste	Wie Liste	Wie Liste
W10	Wolf, Elch, Pferd	8	W8+1	Spielleitung entscheidet
W12	Bär, Bergpanther	10	W10+2	Spielleitung entscheidet
W20	Löwe, Nashorn	12	W12+3	Spielleitung entscheidet

Dieser Effekt hält für 1 Stunde. Danach verschwindet dein Begleiter wieder dorthin zurück, woher er gekommen ist.

ÜBERLEBENSKÜNSTLER

Wenn deine Gruppe die Nacht fernab der Zivilisation verbringt, hältst du selbst im tiefsten Schlaf deine Ohren gespitzt. Wenn du dabei bist, ist dein Team immun gegen Überraschungen, sobald ihr euer Lager aufgeschlagen habt.

3. WÄHLE EINEN NAMEN FÜR DEINEN ABENTEURER

Natürlich braucht dein Charakter jetzt noch einen Namen! Hier kannst du deiner Fantasie freien Lauf lassen. Ob du deinen Charakter nach dir selbst benennst oder dir einen fantastischen, fast unaussprechlichen Namen ausdenkst, bleibt dir überlassen.

4. WIE SIEHT DEIN CHARAKTER AUS?

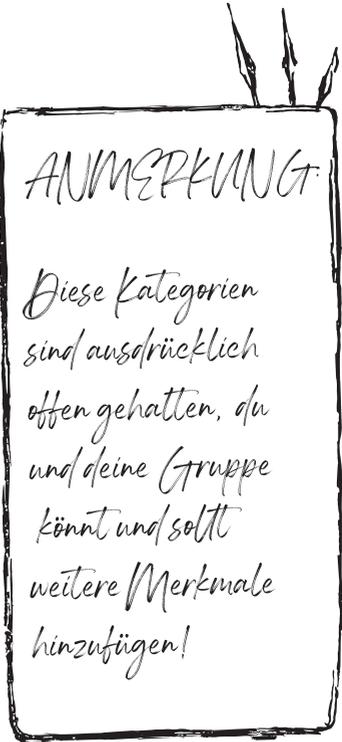
Anstatt klassische Fantasy-Archetypen oder Rassen zu verwenden, kannst du dir bei Kerkerpunk frei aussuchen, wie dein Charakter aussehen soll. In diesem Abschnitt findest du die Eigenheiten-Kategorien „Animalisch“ und „Humanoid“, die dich inspirieren sollen. Du kannst also entweder ein eigenes Fantasy-Volk erschaffen und eure Spielwelt (in Absprache mit dem Spielleiter) damit bevölkern oder ein klassisches Fantasy-Volk „nachbauen“, wenn du dies wünschst.

ANIMALISCH

Hörner, Schnabel, Federn, Fell, Reißzähne, Schuppen, Schlangenfänge, Klauen
Gespaltene Zunge, Reduzierte oder Erweiterte Extremitätenzahl, Hufe, Schwanz, Tentakel, Kiemen, Flossen, Schlappohren, Spitzohren, Augen verschiedener Tiergattungen

HUMANOID

Muskulös, Schlacksig, Übergewichtig, Lange Extremitäten, Kurze Extremitäten, menschlicher oder total bunter Hautton, Groß, Klein, Augenfarbe, Stämmig.



ANMERKUNG:

Diese Kategorien sind ausdrücklich offen gehalten, du und deine Gruppe könnt und sollt weitere Merkmale hinzufügen!

Um also ein archetypisches Fantasywesen wie beispielsweise einen Ork zu erstellen, würdest du aus der Kategorie „Animalisch“ die Eigenheiten Reißzähne und Klauen und aus der Kategorie „Humanoid“ Muskulös, Groß und den Hautton Grün wählen.

Ein Zwerg wäre beispielsweise eine Kombination aus den humanoiden Eigenheiten Klein, Muskulös, Stämmig und Kurze Extremitäten.

Trage die von dir gewünschten Eigenheiten einfach in das entsprechende Feld auf dem Charakterblatt ein und/oder schreibe deinen gewünschten Überbegriff (z.B. „Ork“ oder einen von dir erdachten Völkernamen) dazu.

5. AUSRÜSTUNG

Ganz einfach: Gib deinem Abenteuerer, was er braucht! Dieser Schritt kann natürlich übersprungen werden, jedoch ist es sinnvoll, mal einen Blick in das Ausrüstungskompendium in Kapitel 3 zu werfen. Dadurch kannst du deinen Charakter noch mehr an deine Vorstellungen anpassen und nebenbei auch noch ein paar deiner Kupfermünzen verprassen.

6. ZAUBERSPRÜCHE

Wenn du einen Zauberkundigen spielst (Arkanist, Gesegneter oder Eremit mit „Kultisten“-Fertigkeit) kannst du nun deine Zaubersprüche auswählen. Zu Beginn erhalten alle Zauberkundigen eine bestimmte Anzahl an Zaubersprüchen beziehungsweise Segnungen. Du findest diese in den Kapiteln 4 und 5. Manche legendären Zaubersprüche können nicht von Beginn an gewählt werden. Weitere Zauberspruch-Schriftrollen können jedoch im Verlauf einer Geschichte erworben oder gefunden werden.

7. HINTERGRUND DEINES CHARAKTERS

Jetzt wo dein Charakter all seine Werte, seine Ausrüstung und gegebenenfalls seine Zaubersprüche hat, braucht er nur noch eine Hintergrundgeschichte und idealerweise einen Grund, warum er zusammen mit den anderen Charakteren ins Unbekannte aufbricht.

Besprich dich mit den anderen Spielern! Jeder von euch sollte mindestens 3 dieser 8 Fragen beantworten:

- Teilen sich du und einer (oder mehrere) Charaktere den gleichen Stammbaum?
- Steht euer Charakter in der Schuld eines anderen Spielercharakters?
- Haben du und einer (oder mehrere) Charaktere eine gemeinsame Vergangenheit?
- Haben die Charaktere einen gemeinsamen Feind?
- Haben die Charaktere das gleiche Ziel im Leben?
- Hat euer Charakter eine geheime Abneigung gegen einen anderen Charakter?
- Bemitleidet ihr einen der anderen Charaktere und weshalb?
- Benutzt ihr einen der anderen Charaktere und wofür?

Trage die entstandenen Erkenntnisse über deinen Charakter und seine Beziehung zu den Charakteren deiner Mitspieler auf deinem Charakterblatt in das entsprechende Feld ein.

charakter

Charaktername:

Eigenheiten _____

Trefferpunkte _____ / _____ Verbrennung ____ Vergiftung ____ Wahnsinn ____

Münzen _____

Charisma	_____	Modifikator	____	Hungrig	_____
Geist	_____	Modifikator	____	Nervös	_____
Geschick	_____	Modifikator	____	Zitternd	_____
Konstitution	_____	Modifikator	____	Erkrankt	_____
Stärke	_____	Modifikator	____	Erschöpft	_____

Rüstungsklasse _____ Rüstung _____

Klassenschaden _____ Waffe _____

Bewegungsreichweite _____ Felder _____ Paralyziert __

Habseligkeiten

Beziehungen und Hintergrund

Fertigkeiten

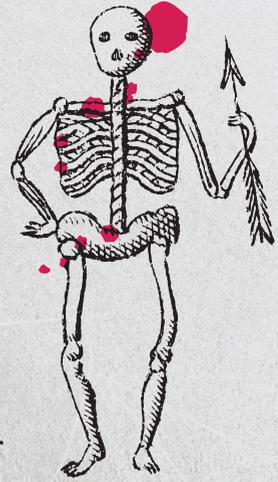
Zaubersprüche

REGELN



Wie spielt man Kerkerpunk?

Jetzt wo dein Charakter in vollendeter Form vor dir liegt, ist es an der Zeit, in die Schlacht zu ziehen. Kerkerpunk bietet dir und deinen Freunden Schlachten, Zauberei und grausige Monster als Werkzeuge, um gemeinsam fantastische Geschichten zu erschaffen – und das mit nicht viel mehr als ein paar Mitspielern und ein bisschen Vorstellungskraft.



WICHTIG: In Kerkerpunk stehen eure Charaktere vor großen Herausforderungen. Dies spiegelt sich nicht nur in grauenvollen Monstern oder möglichen Begegnungen mit leidenschaftlichen Göttern wider, sondern findet auch Ausdruck im generellen (erhöhten) Schwierigkeitsgrad des Systems für die Spieler.

Um dieser freien Spielphilosophie ein wenig Struktur zu geben, benutzt Kerkerpunk zwei verschiedene Würfel: Den „Aktionswürfel“, der immer ein sechsseitiger Würfel ist, wie man ihn aus klassischen Brettspielen kennt und einen „Widerstandswürfel“, der je nach Schwierigkeitsgrad einer zu lösenden Aufgabe ein W_{20} , W_{12} , W_{10} , W_8 , W_6 oder W_4 sein kann. Das Ergebnis des Aktions- und des Widerstandswürfels bestimmt, ob ein Charakter eine ihm gestellte Aufgabe meistert oder nicht.

Und so funktioniert's: Beide Würfel werden gleichzeitig vom Spieler geworfen. Um einen Erfolg zu erzielen, muss das Ergebnis des sechsseitigen Aktionswürfels das Ergebnis des Widerstandswürfels übertreffen – egal, wie „groß“ der Widerstandswürfel ist. Wenn die Augenzahl auf dem Aktionswürfel jedoch gleich dem oder geringer als das Ergebnis auf dem Widerstandswürfel ist, gilt der Versuch als Fehlschlag.

DAS BESONDERE HIERBEI IST: DIE SPIELLEITUNG IST WIE GOTT – SIE WÜRFELT NICHT. SIE BESTIMMT JEDOCH ZUVOR, WIE SCHWIERIG EINE AKTION IST, UND NENNT DEM SPIELER DEN WIDERSTANDSWÜRFEL, GEGEN DEN ER WERFEN MUSS.

Apropos Gott: In Kerkerpunk soll die Spielleitung auch die Möglichkeit haben, gnädig zu sein. Das heißt: Wenn eine Aktion entscheidend für den Fortgang der gemeinsam erzählten Geschichte ist, wenn ein misslungener Wurf eine Katastrophe für die ganze Gruppe bedeuten würde oder wenn ein Spieler offensichtlich eine massive Pechsträhne hat, ist die Spielleitung dazu befugt, „ein Auge zuzudrücken“ – sie kann eine Aktion ohne Würfelwurf gelingen lassen, unerwartet Unterstützung auftauchen lassen oder sich einen temporären Fähigkeitsbonus ausdenken, um einem Charakter unter die Arme zu greifen. Grundsätzlich gilt: Nicht die Würflei steht im Vordergrund, sondern die Geschichte.

FÄHIGKEITEN UND MODIFIKATOREN

Werden die Fähigkeiten eines Charakters auf die Probe gestellt, etwa durch Rätsel, Fallen, Hindernisse oder beim Versuch, einen NPC von einer Lüge zu überzeugen, verwendet dieser Charakter seinen Fähigkeits-Modifikator.

Dieser positive oder negative Modifikator wird auf die Fähigkeiten Charisma, Geist, Geschick, Konstitution und Stärke aufgerechnet und das Aktionswürfel-Ergebnis des Spielers wird entsprechend angepasst.

Möchte dein Charakter beispielsweise einen großen Stein bewegen, würfelst du auf Stärke und deinen Modifikator auf den Wert Stärke zum Ergebnis eines sechsseitigen Würfels hinzufügen. Wenn das endgültige Ergebnis über dem des Widerstandswürfels liegt, ist die Aktion gelungen. Wenn dein Charakter versucht, einen mächtigen Felsen zu bewegen, verfährt du genau so – allerdings gegen einen „größeren“ Widerstandswürfel.

Der Schwierigkeitsgrad einer Herausforderung wird von der Spielleitung durch die Auswahl eines Widerstandswürfels bestimmt. Je höher die maximale Augenzahl auf diesem Würfel, desto schwieriger die Aufgabe.

Beispiele 

Beispiele für Widerstandswürfel:

W4	Einfach	Eine klemmende Tür öffnen, Feuerholz in Waldnähe finden, ein Kind belügen
W6	Alltäglich	Einen Schrank verschieben, eine Truhe mit einem Brecheisen öffnen, einen Betrunkenen belügen.
W8	Knifflig	An einem Seil aus einer Grube klettern, Wildtiere im Wald Jagen, Pilze korrekt identifizieren.
W10	Schwer	Eine Fee einfangen, die Schankmaid über den Tisch ziehen, Soufflee machen.
W12	Hart	Einen Haifisch reiten, einen Poltergeist beruhigen, eine Steilwand erklimmen.
W20	Extrem	Eine Göttin belügen, ein Einhorn zähmen, einen abstinenten Mönch zum Trinken verführen.

Diese Methode zum Ermitteln des Erfolges wird neben Fähigkeitswürfen auch zum Feststellen von Treffern im Kampf angewendet. Mehr dazu erfährst du im folgenden Abschnitt.

IN DER SCHLACHT

ÜBERRASCHUNG

Wenn die Spielleitung beschließt, dass eine Spielergruppe aus heiterem Himmel von ihren Feinden überrascht wird, würfelt einer der Spieler, der in der Spielergruppe gemeinschaftlich bestimmt wird, einen W6. Bei einem Ergebnis von 5-6 wittern die Charaktere die Gefahr und es wird auf Initiative (s.u.) gewürfelt. Bei einem Ergebnis von 1-4 beginnen automatisch die Feinde den Kampf.

Beschließen die Spieler, eine gegnerische Gruppe überraschend anzugreifen, würfelt einer der Spieler einen W6. Bei einer 1-2 riechen ihre Feinde die Lunte und es wird auf Initiative (s.u.) gewürfelt. Bei einer 3-6 gelingt der Hinterhalt und die Spielercharaktere beginnen automatisch den Kampf.

INITIATIVE

Um herauszufinden, wer in einem Kampf zuerst agiert, würfelt einer der Spieler, der in der Spielergruppe gemeinschaftlich bestimmt wird, einen sechsseitigen Würfel. Bei einer 4-6 beginnen die Abenteurer, bei einer 1-3 beginnen ihre Widersacher.

Die Charaktere können jeden ihrer Züge in beliebiger Reihenfolge abhandeln. Ebenso können auch alle ihre Widersacher in beliebiger Reihenfolge agieren. Die Reihenfolge der Widersacher bestimmt die Spielleitung in jeder Runde neu.

Die Reihenfolge die beim ermitteln der Initiative bestimmt wurde, bleibt für die gesamte Schlacht gleich. Stirbt ein Wesen, flieht oder wird bewusstlos, wird es den restlichen Kampf über in der Zugreihenfolge ausgelassen.

KAMPF

Um als Spielercharakter einen Treffer mit einer Nahkampf- oder Fernkampf-
waffe zu erzielen, muss eine Würfelprobe gegen den Widerstandswürfel der
gegnerischen Kreatur (siehe Kapitel Bestiarium) bestanden werden. Je nach
verwendeter Waffe wird entweder der Stärke- oder der Geschicklichkeits-
Modifikator eines Charakters zum Würfelwurf des Aktionswürfels addiert.

Der Widerstandswürfel richtet sich danach, wie fähig eine Kreatur im Kampf
ist. Ein schwächter Goblin beispielsweise stellt im Handgemenge eine eher
geringe Herausforderung dar, weshalb sein Widerstandswürfel ein W4 ist. Ein
mächtiger Wendigo hingegen ist ein widerstandsfähiger Gegner, weshalb sein
Widerstandswürfel mit einem W12 repräsentiert wird.

Angriffe, die durch Monster oder Nichtspielercharaktere ausgeführt werden,
werden ähnlich abgehandelt: Der Widerstandswürfel der Kreatur wird vom
Spieler gegen den Aktionswürfel seines Charakters gewürfelt. Der Spieler
kann sich gemäß seiner Fähigkeits-Modifikatoren entscheiden, ob er entwe-
der seinen Geschick-Modifikator (entspricht einer Ausweichbewegung) oder
seinen Stärke-Modifikator (entspricht einer Parade) auf seinen Aktionswürfel
aufrechnet.

Übertrifft der Widerstandswürfel den modifizierten Aktionswürfel des Spie-
lers, erleidet der Charakter einen Treffer und Schaden.

Der Spielercharakter nimmt Schaden in Höhe des in den Statistiken der Kre-
atur angegebenen Wertes. **Trägt der Spielercharakter eine Rüstung, wird die
Rüstungsklasse vom verursachten Schaden abgezogen.**

Zaubersprüche, die von Monstern und Nichtspielercharakteren angewandt
werden, können ausschließlich in der Form angewandt werden, die in der Be-
schreibung des Monsters steht. Sie gelingen jedoch automatisch und werden
anschließend abgehandelt wie Angriffe durch Fern- oder Nahkampfwaffen,
um zu bestimmen, ob der Zauberspruch sein Ziel trifft und verwundet.

Eine Kreatur kann in ihrem Zug ihre Bewegungsreichweite zurücklegen und eine Aktion in Form eines Angriffs oder eines Zauberspruchs ausführen. Dann endet der Zug dieser Kreatur und die nächste Kreatur beginnt ihren Zug.

STATUSEFFEKTE

Ist eine Kreatur Erkrankt (Konstitution), Erschöpft (Stärke), Zitternd (Geschick), Nervös (Geist) oder Hungrig (Charisma), erleidet sie einen Malus von -2 auf Würfe auf die genannten Fähigkeiten.

Um einen Statuseffekt wieder loszuwerden, sind Ruhe, Arznei, ein wenig Magie oder manchmal auch nur ein kleiner Happen notwendig. Die Spielleitung entscheidet, was jeweils notwendig ist und in welcher Menge.

Leidet eine Kreatur unter den Statuseffekten „Verbrannt“ oder „Vergiftet“, verliert sie am Ende ihres Zuges 1W4 Trefferpunkte – und zwar so lange, bis sie stirbt, die Flammen gelöscht, das Gift neutralisiert oder der Statuseffekt durch Magie aufgehoben wurde.

„Wahnsinn“ ist ein besonderer Statuseffekt, der durch ein psychisches Trauma oder durch spezielle magische Effekte hervorgerufen werden kann. Immer wenn eine Kreatur, die unter Wahnsinn leidet, eine beliebige Würfelprobe vollzieht, wird ein W6 gewürfelt. Bei einer 1 verliert das Wesen den Statuseffekt, bei einer 5-6 fügt sich die Kreatur selbst Schaden in Höhe ihres Klassenschadens zu und bei 2-4 passiert nichts.

Leidet ein Wesen unter dem Statuseffekt „Paralysiert“ ist es bewegungsunfähig. Dieser Effekt kann nur durch Zaubersprüche oder spezielle Tränke behoben werden.

ZAUBERSPRÜCHE UND SEGNUNGEN

Arkanisten, Gesegnete und Eremiten mit der Fertigkeit „Kultist“ können Zaubersprüche oder Segnungen anwenden. Diese können vielerlei Effekte haben, von heilsamem Regen über schützende Kraftfelder bis hin zu Feuerbällen, die massiven Schaden in den Reihen eurer Feinde anrichten.

Wenn Arkanisten, Gesegnete und zauberkundige Eremiten im Kampf einen Zauber ausführen wollen, würfeln sie zuerst gegen den Herausforderungswürfel des gewählten Zauberspruchs, dann erneut gegen den Widerstandswürfel ihres Ziels und addieren dabei jeweils ihren Geist-Modifikator auf den Würfelwurf. Außerhalb des Kampfes entscheidet die Spielleitung, gegen welchen Widerstandswürfel ein Zauber versucht werden muss.

Die zauberkundigen Klassen unterscheiden sich maßgeblich darin, wie ihre Magie funktioniert:

Während Arkanisten ihre Zaubersprüche wachsen lassen können, bis sie eine unglaubliche – aber sehr gefährliche – Macht entfesseln, kanalisieren Gesegnete göttliche Energie, um ihre Gefährten zu heilen oder die Bestien zu verbannen, die ihnen gegenüberstehen.

Arkanisten können die meisten ihrer Zaubersprüche verstärken. Hierzu wählen sie einen Herausforderungswürfel auf der zum Zauberspruch gehörenden Tabelle. Misslingt ein verstärkter Zauberspruch, erleidet der Zauberkundige den Effekt, der beim Zauberspruch der jeweiligen Verstärkungsstufe aufgeführt ist.

Gesegnete können ihre Segnungen üblicherweise nicht verstärken

KRITISCHE FEHLSCHLÄGE UND ERFOLGE

Zeigt der Widerstands-Würfel sein höchstes Ergebnis und der Aktionswürfel eine 1, gilt dies als kritischer Fehlschlag.

Zeigt der Aktionswürfel eine 6 und der Widerstands-Würfel eine 1, gilt dies als kritischer Erfolg.

Kritische Erfolge und Fehlschläge haben immer besondere Effekte. Die Schadenspunkte, die bei einem Treffer mit Nah- oder Fernkampfwaffen verursacht werden, verdoppeln sich bei einem kritischen Erfolg. Bei einem kritischen Misserfolg kann die Waffe fallengelassen werden oder sogar kaputtgehen – die Spielleitung entscheidet.

Zaubersprüche funktionieren hier ähnlich: Schadenspunkte, die ausgelöst werden, oder Trefferpunkte, die geheilt werden, verdoppeln sich. Misslingt ein Zauberspruch in Form eines kritischen Fehlschlags, verlernt der Zauberkundige den Zauberspruch und muss ihn neu von einem Meister oder durch eine Schriftrolle erlernen. Hat der Zauberspruch einen Effekt, der bei Misslingen eintritt, tritt dieser ebenfalls ein. Außerhalb des Kampfes entscheidet die Spielleitung über den Effekt eines kritischen Erfolgs oder Fehlschlags.

BEWUSSTLOSIGKEIT UND TOD

Hat ein Spielercharakter durch das Erleiden von Schadenspunkten 0 Trefferpunkte erreicht oder 5 Statureffekte erlitten, ist er bewusstlos. Dieser Spielercharakter ist bewegungsunfähig und nicht ansprechbar. Erleidet der Spielercharakter weitere Schadenspunkte oder Statureffekte, nachdem er bewusstlos geworden ist, stirbt er.



Mein Gott
Watter?!



AUSRÜSTUNG

ABENTEUERGEGENSTÄNDE

Das wichtigste Ausrüstungselement in KerkerPunk sind die Abenteuergegenstände, denn sie sind genau so spontan wie die Abenteurer, die eure Charaktere gerade erleben.

Solange dein Charakter einen Abenteuergegenstand noch nicht aus seiner Tasche genommen hat, kann dieser Gegenstand noch (fast) alles werden, was du in deiner aktuellen Situation brauchst: Seile, Netze, eine Pelzmütze, ein paar frische Socken, ein Enterhaken, eine Essensration, ein Dietrich oder ein Brecheisen – was auch immer dir gerade bei deinen Aufgaben hilft.

Ein Abenteuergegenstand kann nicht eingesetzt werden, um einen magischen Gegenstand, eine Waffe, einen Schild, eine Rüstung, einen Heiltrank oder ein Gegengift zu erzeugen. Grundsätzlich gilt: Der Gegenstand sollte logischerweise in einen Rucksack oder eine große Tasche passen.

Jeder Charakter erhält zu Beginn seiner Reise je nach gewählter Charakterklasse eine bestimmte Anzahl an Abenteuergegenständen. Wenn eure Abenteurergruppe für mindestens eine Woche rastet, erhält jeder Abenteurer einen Abenteuergegenstand. Die Spielleitung kann darüber hinaus zu jedem Zeitpunkt Abenteuergegenstände vergeben.

Abenteuergegenstände können auch gegen Munition für Fernkampfwaffen eingetauscht werden. Für einen Abenteuergegenstand erhält dein Charakter 5 Pfeile, Bolzen oder Ähnliches.

Wurde ein Abenteuergegenstand eingesetzt, bleibt er fortan in der Form, die du ihm gegeben hast, und kann nicht in einen anderen Abenteuergegenstand verwandelt werden.

Beispiel für den Einsatz eines Abenteuergegenstandes:



SPIELLEITUNG:

Ihr wart unvorsichtig und seid in die Grubenfalle der Goblins gepurzelt. Was möchtet ihr unternehmen?

SPIELER:

Kein Problem, ich hab noch einen Abenteuergegenstand übrig, den benutze ich jetzt. Ich denke, ein Enterhaken wäre glaube ich ganz nützlich.

SPIELLEITER:

So sei es! Streiche bitte einen deiner Abenteuergegenstände aus deinem Charakterbogen. Ab jetzt hast du einen Enterhaken.

SPIELER:

Spitze, ich montiere den Enterhaken an meinem Seil und werfe ihn aus dem Loch, um mich dann daran hochzuziehen.



Abenteuergegenstände sind vielseitig, aber stehen nicht unendlich oft zur Verfügung. Achte also darauf, sie klug und sinnvoll einzusetzen.

Sie brauchen auch ein wenig Platz in deinen Taschen.

Wie viele Abenteuergegenstände du transportieren kannst, hängt von der Größe und Menge deiner Taschen ab:

Keine Taschen	1
Hosentaschen	2
Jutesack	4
Tornister	8
Rucksack	10
Satteltaschen	12

Solltest du mehr Abenteuergegenstände besitzen als du in deinen Taschen unterbringen kannst, musst du dir für die übrigen einen Platz zum Lagern auf-treiben.

WAFFEN, RÜSTUNGEN, ZAUBERFOKUSSE UND TOTEMS

Um seine Feinde zu bekämpfen, sich selbst zu schützen und Magie oder Segnungen zu wirken, trägt jeder Charakter Waffen, Rüstungen und gegebenenfalls einen Zauberfokus oder ein Totem mit sich.

Waffen, Zauberfokusse und Totems gibt es in verschiedenen Qualitätsstufen von Minderwertig bis Meisterlich, die unterschiedliche Boni oder Mali mit sich bringen. Zudem haben sie je nach Stufe eine oder mehrere Fassungen, in die mächtige Runen oder Edelsteine eingefasst werden können. Auch sehr mächtige Rüstungen haben oftmals eine solche Fassung.

WAFFEN

Bei der Charaktererstellung erhält jeder Spielercharakter eine bestimmte Anzahl an gewöhnlichen Waffen. Diese leisten ihren Dienst in der Schlacht, können aber auch oder durch bessere Varianten ersetzt oder von einem talentierten Schmied verbessert werden.

Es gibt eine endlos große Auswahl an Waffen, die sich maßgeblich in ihrer Qualität und Form unterscheiden. Allerdings wird ein Zauberkundiger, der

sein Leben damit verbracht hat, die Arkanen Energien zu studieren, weniger Talent im Umgang mit diesen Waffen haben als ein Krieger, der eine lang-jährige Ausbildung mit Äxten und Schwertern genossen hat und auf dem Schlachtfeld schon unzählige Feinde niederringen musste.

Beim Benutzen von schweren Nahkampfwaffen wie Schwertern, Äxten, Morgensternen, Hellebarden, Keulen und Kriegshämmern wird bei einem Angriffswurf der Stärke-Modifikator deines Charakters auf den Aktionswürfel addiert.

Beim Benutzen von Fernkampfwaffen wie Bögen und Armbrüsten, Wurfgeschossen wie Wurfsternen oder Darts und bei leichten Nahkampfwaffen wie Stilettos, Degen, Speeren oder Dolchen wird bei einem Angriffswurf der Geschick-Modifikator deines Charakters auf den Aktionswürfel addiert.

Im Zweifelsfall entscheidet die Spielleitung, ob für die vom Spieler gewählte Waffe der Stärke- oder der Geschick-Modifikator anzurechnen ist.

Alle Waffen gibt es in verschiedenen Qualitätsstufen. und jede dieser Stufen bringt bestimmte Eigenschaften mit sich. Solltest du unbewaffnet kämpfen, verursacht jeder Treffer genau einen (1) Schadenspunkt.

Anmerkung: Alle Preise sind in der recht arbiträr gewählten KerkerPunk-Standardwährung „Kupfermünzen“ angegeben. Wenn eure Spielleitung entscheidet, andere Währungen zu verwenden, sollte das Preis-Leistungs-Verhältnis dennoch ungefähr gewahrt bleiben.

	Minderwertig	Gewöhnlich	Gut	Hervorragend	Meisterlich
Preis	40	300	600	2000	8000
Schadensbonus	-3	0	1	2	3
Fassungen	0	0	1	1	2
Rüstungswert	-1	0	0	1	2
Reichweite*	-5 Fuß (1 Feld)	+0 Fuß	+5 Fuß (1 Feld)	+10 Fuß (2 Felder)	+15 Fuß (3 Felder)

*Gilt nur bei Fernkampfwaffen

RÜSTUNGEN

Rüstungen schützen deinen Abenteurer vor Schaden und existieren, ähnlich wie Waffen, in verschiedenen Kategorien. Hier ist allerdings das Material der Faktor, der die Härte und den Preis einer Rüstung oder eines Kleidungsstücks bestimmt.

Rüstungen, die aus mehr als nur Stoff bestehen, erhöhen den Rüstungswert deines Charakters auf dem Charakterbogen. Schwere Ketten- und Plattenrüstungen schränken die Bewegungsreichweite eines Spielercharakters im Kampf ein.

	Stoffrobe	Lederrüstung	Kettenrüstung	Plattenrüstung
Preis	10	300	1200	6000
Rüstungswert	0	2	3	5
Bewegungsmalus	0	0	-5 Fuß (1 Feld)	-10 Fuß (2 Felder)
Fassungen	0	0	0	1

Auch Rüstungen gibt es natürlich in zahllosen Varianten und die Spieler entscheiden selbst, wie die Rüstung ihres Abenteurers genau aussieht. Im Zweifelsfall entscheidet aber immer die Spielleitung, in welche der 4 genannten Kategorien eine Rüstung fällt, oder ab welcher Anzahl zusätzlicher Panzerplatten eine Kettenrüstung beispielsweise zu einer Plattenrüstung wird.

ZAUBERFOKUSSE

Ob Glassphäre, Musikinstrument, Amulett, Zauberstab oder Mutters alte, verzauberte Lieblingstasse: Jeder Zauberkundige braucht ein Fokus-Objekt, um seine Magie zu kanalisieren. Dieser sogenannte Zauberfokus bestimmt, wie mächtig die Zaubersprüche sein können, die ein Magiekundiger manifestieren kann. Wer beispielsweise mit einem minderwertigen Fokus zaubert, kann seine Sprüche nicht gegen einen höheren Herausforderungswürfel als einen W6 versuchen, während ein hervorragend gearbeiteter Fokus einen maximalen Herausforderungswürfel von W12 ermöglicht.

Diese Fokusse können, ähnlich wie Waffen, im Laufe eurer Abenteuer verbessert werden: Speziell ausgebildete Priester und Arkanisten können einen Zauberfokus durch Handwerksgeschick oder Magie aufwerten, werden dafür aber in der Regel einen hohen Preis oder einen großen Gefallen verlangen. Natürlich kann ein Zauberfokus im Verlauf eurer Geschichte auch durch einen anderen, mächtigeren ersetzt werden.

Selten finden sich auch Händler, bei denen man sich einen neuen Zauberfokus anschaffen kann – dann jedoch fast immer zu Wucherpreisen. Weit üblicher ist es, dass ein Fokus einem Zauberkundigen für besondere Leistungen von einem Zirkel oder einer Akademie verliehen wird.

	Minderwertig	Gewöhnlich	Gut	Hervorragend	Meisterlich
Preis	300	1200	4000	16000	80000
Geist-Bonus	-1	0	1	2	3
Fassungen	0	0	0	1	2
Rüstungsbonus	-1	0	0	1	2
Maximaler Herausforderungswürfel	W6	W8	W10	W12	W20

TOTEMS

Jeder Gesegnete braucht ein heiliges Totem, durch das seine göttliche Macht entfesselt werden kann. Ähnlich wie die Zauberfokuse existieren auch diese Artefakte in unterschiedlichen Qualitätsstufen, die die Verbindung zu den göttlichen Mächten erleichtern können.

Viele Totems „finden“ ihre zukünftigen Träger bereits im Kindesalter, wenn sie sich ihnen als außerweltlich leuchtende Objekte offenbaren. Dabei können sie die Gestalt sehr gewöhnlicher Gegenstände wie Schöpflöffel, Märchenbücher oder Bilderrahmen annehmen.

Von Hohepriestern, Päpsten oder uralten Schamanen verliehen, dienen noch mächtigere Totems meist nicht nur als Ehrenabzeichen, sondern rüsten den Gesegneten auch mit himmlischer Kraft, die ihn alle ihm bevorstehenden Herausforderungen meistern lassen.

Sehr sporadisch verkaufen zwielichtige Händler mächtige Totems zu absolut horrenden Preisen. Manche von ihnen entreißen aber auch gesegneten Kindern ihre Totems, um sie an nichts ahnende Abenteurer weiterzuverkaufen.

	Minderwertig	Gewöhnlich	Gut	Hervorragend	Meisterlich
Preis	300	1200	4000	16000	80000
Geist-Bonus	-1	0	1	2	3
Fassungen	0	0	0	1	2
Rüstungsbonus	-1	0	0	1	2
Maximaler Herausforderungswürfel*	W6	W8	W10	W12	W20

ROBEN

Verzauberte Roben entfalten ihre positiven Effekte nur, wenn sie von Arkanisten und Gesegneten getragen werden. Für alle anderen Charakterklassen gelten sie als gewöhnliche Stoffroben.

	Minderwertig	Gewöhnlich	Gut	Hervorragend	Meisterlich
Preis	10	300	1200	5000	10000
Rüstungsbonus	-1	0	1	2	3
Fassungen	0	0	1	2	3
Geist-Bonus	0	0	1	1	2

INSIGNIEN, RUNEN UND EDELSTEINE

Insignien, Runen und Edelsteine dienen zum Verbessern der Ausrüstung und verbessern damit auch die Fähigkeiten eines Charakters. Insignien haben ausschließlich auf Gesegnete einen Effekt, Runen nur auf Arkanisten. Edelsteine können von allen Spielercharakteren verwendet werden.

In jeden Ausrüstungsgegenstand kann nur das Insignium, eine Rune oder ein Edelstein von jeder Sorte installiert werden. Werden mehrere gleiche Insignien, Runen oder Edelsteine in einen Ausrüstungsgegenstand eingefasst, gehen sowohl der Gegenstand als auch alles, was in ihm eingefasst wurde, zu Bruch.

Wenn sich die Abenteurergruppe ausruht, können diese Objekte aus ihren Fassungen entfernt und in eine andere Fassung eingesetzt werden.

Insignien, Runen und Edelsteine werden so gut wie nie zum Verkauf angeboten. Sie können quasi ausschließlich in uralten Tempeln gefunden, als fürstliche Belohnung erhalten oder außergewöhnlich mächtigen Gegnern abgenommen werden.

RUNEN

Diese extrem seltenen, in kleine Platten aus perfektem Marmor gravierten Symbole verfügen über magische Energie, die von Arkanisten verwendet werden kann, um einen Arkanen Zauberfokus zu verbessern oder sich auf eine Art von Magie zu spezialisieren.

Effekt	
Mondrunne	Der Zauberkundige heilt 1 Trefferpunkt beim erfolgreichen Anwenden eines Zauberspruchs.
Sternenrunne	Der Zauberkundige erhält +1 auf seinen Geist-Modifikator.
Sichelrunne	Jedes Opfer eines Kampfzaubers erleidet 2 zusätzliche Schadenspunkte.
Kettenrunne	Jedes Opfer eines Kampfzauberspruchs erhält -5 Fuß auf seine Bewegungsreichweite, für die Dauer des Kampfes.
Klingenrunne	Jedes Opfer eines Kampfzaubers erleidet zusätzliche 1W4 Schadenpunkte.
Schädelrunne	Jedes Opfer eines Statureffektzaubers erleidet zusätzliche 1W4 Schadenpunkte.
Flügelrunne	Der Zauberkundige kann sich nach einem erfolgreichen Zauberspruch zusätzliche 5 Fuß bewegen.
Schildrunne	Der erste Nahkampfangriff einer Kreatur gegen den Zauberkundigen hat keine Wirkung.
Pfeilrunne	Jedes Opfer eines Zauberspruchs wird 5 Fuß zurückgeschleudert.
Wolfsrunne	Wenn ein Zauberspruch mit einem höheren Widerstandswürfel angewandt wird und fehlschlägt, würfelt der Spieler einen W4. Bei einer 4 erleidet der Zauberkundige keinen Effekt durch den Fehlschlag.
Rabenrunne	Zaubersprüche, bei denen ein Objekt oder eine Kreatur berührt werden müssen, können auch 5 Fuß entfernt sein.

INSIGNIEN

Von Hohepriestern in die Knochen von Drachen graviert, sind Insignien nicht nur extrem selten, sondern auch überaus wertvoll. Sie werden Gesegneten bei großer, drohender Gefahr überreicht oder für herausragende Dienste verliehen.

Sie stärken die Heilkünste der Gesegneten und rüsten sie auf ihren Reisen und Pilgerzügen.

Effekt	
Das Auge	Der Gesegnete kann nicht dem Wahnsinn verfallen.
Die Glocke	Der Gesegnete kann den Statureffekt Nervös nicht erleiden.
Der Bär	Der Gesegnete kann den Statureffekt Zitternd nicht erleiden.
Der Stein	Der Gesegnete kann den Statureffekt Erkrankt nicht erleiden.
Die Schlange	Der Gesegnete kann den Statureffekt Erschöpft nicht erleiden.
Die Hand	Jeder Heilzauber des Gesegneten heilt zusätzliche 1W4 Trefferpunkte.
Der Fuchs	Wenn der Gesegnete einen Heilzauber anwendet, ist das Ziel des Heilzaubers für den restlichen Tag immun gegen den Statureffekt „Zitternd“.
Die Vase	Wenn der Gesegnete einen Heilzauber anwendet, ist das Ziel des Heilzaubers für den restlichen Tag immun gegen den Statureffekt „Erkrankt“.
Die Eidechse	Wenn der Gesegnete einen Heilzauber anwendet, ist das Ziel des Heilzaubers für den restlichen Tag immun gegen den Statureffekt „Erschöpft“.
Der Hammer	Wenn der Gesegnete einen Heilzauber anwendet, ist das Ziel des Heilzaubers für den restlichen Tag immun gegen den Statureffekt „Nervös“.
Die Faust	In einem Umkreis von 30 Fuß um den Gesegneten können keine nekromantischen Zaubersprüche angewandt werden.

EDELSTEINE

Die seltenen Schätze der Erde können, wenn sie richtig angewandt werden, unverzichtbare Begleiter von Abenteurern sein. Die Effekte dieser magischen Mineralien können von jedermann genossen werden: Ob sie nun einem alten Weib den Spaziergang durchs Dorf erleichtern oder einem Soldaten in der Schlacht die Rüstung härten – die beeindruckenden Effekte dieser Kristalle finden für alle Kreaturen einen Anwendungszweck.

Effekt	
Amethyst	Der Abenteurer erhält zusätzliche +1 auf seinen Charisma-Modifikator.
Hämatit	Der Abenteurer erhält zusätzliche +1 auf seinen Geist-Modifikator.
Tigerauge	Der Abenteurer erhält zusätzliche +1 auf seinen Geschick-Modifikator.
Sugilith	Der Abenteurer erhält zusätzliche +1 auf seinen Konstitutions-Modifikator.
Achat	Der Abenteurer erhält zusätzliche +1 auf seinen Stärke-Modifikator.
Diamant	Der Abenteurer erhält zusätzliche +1 auf seine Rüstungsklasse.
Malachit	Der Abenteurer erhält zusätzliche +1 auf seinen Klassenschaden.
Jaspis	Der Abenteurer erhält zusätzliche +5 Fuß (1 Feld) auf seine Bewegungreichweite.
Türkis	Wenn die Trefferpunkte eines Abenteurers auf 0 fallen würden, fallen sie stattdessen auf 1. Der Türkis zerbricht daraufhin und ist nicht mehr verwendbar. Die Fassung, in der er platziert war, kann für einen neuen Edelstein, eine neue Rune oder eine neue Insignie verwendet werden.
Lapislazuli	In einem Kampf kann der Abenteurer seinen ersten Angriffswurf wiederholen, wenn dieser fehlschlägt.
Rubin	Der Abenteurer darf einen W6 würfeln, wenn er durch einen Zauberspruch verletzt werden würde. Ergibt der Würfelwurf eine 6, erleidet er keinen Schaden, allerdings erleidet er trotzdem eventuelle Statureffekte.

ZAUBERTRÄNKE

Zaubertränke können einen Abenteurer kurzfristig aus der Gefahr reißen. Erfrischt, gestärkt und fit geht es wieder in die Schlacht. Dabei wird zwischen Heiltränken und Serum unterschieden.

HEILTRÄNKE

Heiltränke heilen die Trefferpunkte eines Spielercharakters. Es gibt hochwertige Varianten, die zusätzlich auch Statureffekte rückgängig machen. Wird einer dieser Tränke verzehrt, regeneriert der Anwender sofort die entsprechende Menge Trefferpunkte sowie gegebenenfalls die entsprechende Anzahl an Statureffekten.

	Schwach	Gewöhnlich	Stark	Perfekt
Heilung Trefferpunkte	1W4	1W6+1	1W8+1	1W8+4
Heilung Statureffekte	0	0	1	2
Preis	100	350	700	1500

SERUM

Mit einem Serum werden üblicherweise Vergiftungen und Erkrankungen bekämpft. Aber natürlich steckt in einer magischen Welt mehr in den Flaschen, als man vermuten möchte: Von Teleportationstränken bis hin zu Feuerlöschern in einer Phiole sind manche Heilkundige fähig, Erstaunliches zusammenzubrauen.

Die allermeisten sind gerne bereit, ihr Gebräu – zu einem angemessenen Preis – an vorbeiziehende Abenteurer zu verkaufen. Manchmal fordern sie aber auch einen Gefallen ein, den sie mit einigen Phiole ihres Serums vergelten.

Zutat	Effekt	Preis
Gegengift	Heilt den Anwender vom Statureffekt „Vergiftung“.	100
Eisechsensaft	Entfernt den Statureffekt „Verbrennung“.	100
Magmitenzähne	Entfernt den Statureffekt „Paralysiert“.	100
Ogerblut	Der Anwender kann den Statureffekt „Erschöpft“ 24 Stunden lang nicht erleiden.	100
Engelsfedertee	Der Einnehmende kehrt wieder ins Leben zurück, wenn er innerhalb der letzten 24 Stunden verstorben ist.	2000
Schattennesselbalsam	Heilt den Statureffekt „Erkrankt“.	100
Flüssigbrot	Heilt den Statureffekt „Hungrig“.	200
Silberbeerensaft	Teleportiert den Anwender zu genau dem Silberbeeren-Busch, von dem die Silberbeeren im Serum geerntet wurden.	1200

ZAUBERBUCH

der Arkanisten

In hoc Canonis principiis in quibusdam...
 respondens exhibet. ¹ Habemus in observatorio nostro glo-
 bulam magnam cupream, cuius diametrum equat $2\frac{1}{2}$ pedes, & 29 circuli
 Indiciis circulis, meridiano, hor. Lont., meridiano de reliquis...
 in sustentamento... in tota eius forma hoc sit.

Periphrase globum Illustrissimus Princeps noster...
 examinavit et ex prolixo...
 laborum...
 Superiori quoque...
 Illustrissimus Princeps Dioptriam...
 non qualem...
 Videri
 enim non hinc illuc...
 latusque...
 quosdam...
 5...
 suo...
 inferiori...
 aut...
 densitas...
 omnia plana...
 liberis...
 quibus...
 Totam Dioptriam...

Sed non possunt...
 Latente...
 ipse...

De distinctione distributione...
 et...
 Quomodo...
 Nomen...
 aut...
 De...
 ut...
 ut...
 ut...
 ut...



Zaubersprüche haben die verschiedensten Funktionen in der Welt von Kerkerpunk: Von kleinen Lichtern über Trugbilder bis hin zum mächtigen Feuersturm können Arkanisten fast alles manifestieren. Die Konsequenzen für einen magischen Fehlschlag können jedoch fatal ausfallen, sodass selbst die fähigsten Arkanisten ihre volle Macht nur in den schlimmsten Notlagen entfesseln.

Um dies regeltechnisch abzubilden, können viele Zaubersprüche durch das Verwenden eines höheren Herausforderungswürfels bei der Zauberprobe verstärkt werden. Würfelt der Zauberkundige nun jedoch einen Fehlschlag, erleidet er (oder einer seiner nichts ahnenden Begleiter) die Effekte seines Zauberspruchs selbst oder bekommt die Konsequenzen in der zum Zauberspruch gehörigen „Fehlschlag“-Tabelle zu spüren.

Zaubersprüche sind in Kategorien unterteilt: Es gibt Zauberkniffe, Schadenszauber und Statuszauber. Diese Kategorien sind offen und einfach gehalten, so dass Spieler oder Spielleitung problemlos eigene Zaubersprüche entwickeln können, um sie in Kerkerpunk zu verwenden.

Der Würfelwert in Klammern hinter einem Zauber gibt an, gegen welchen Widerstandswürfel der Zauber in seiner Standard-Version zu werfen ist.

Legendäre Zauber können nicht bei der Charaktererstellung ausgewählt werden, sondern müssen in der Spielwelt gefunden werden.

ZAUBERKNIFFE

ARKANE QUELLE (w6)

Durst und Dehydration sind auf langen Reisen gefährliche Gegner. Um dies zu vermeiden, kann man sich entweder einen Esel schnappen und ihn mit Wasserhäuten bepacken, oder aber man hat einen Arkanisten in die Gruppe, der dieses Talent hat.

Der Zauberkundige erschafft sauberes, trinkbares Wasser in einer Schale, die er mit seinen Händen formt. Diese Quelle versiegt erst, wenn der Zauberwirker seine Hände wieder auseinander nimmt.

BLUT-OBJEKT (w8)

Der Arkanisten schneidet sich selbst in die Oberhaut oder direkt in die Venen, um sich selbst Blut zu entziehen. Er kann damit einen faustgroßen Gegenstand seiner Wahl wie zum Beispiel Werkzeug schaffen. Mit diesem Zauberspruch ist es auch möglich, Schlüssel oder Imitate von besonderen Gegenständen zu erzeugen. Das Blut-Objekt behält seine Form für eine Stunde. Der Arkanist erleidet 1W4 Schaden durch den Schnitt.

EILE (w6)

Mit diesem Zauberspruch erhöht der Zauberkundige entweder seine eigene Bewegungsgeschwindigkeit oder die Bewegungsgeschwindigkeit eines seiner Gefährten (in Fuß bzw. Feldern) um das Doppelte. Im Kampf hält der Effekt 2 Runden an, außerhalb des Kampfes entscheidet der Spielleiter.

ENTWEIHEN (w20)

Der Arkanist berührt ein Objekt, eine Person oder Bestie und entzieht ihr alle göttliche Energie. Gesegnete verlieren so für immer den Zugriff auf ihre Segnungen. Alle Kreaturen, die keine Verbindung zu einer Gottheit besitzen, erleiden den Statureffekt „Erschöpft“.

FEENFEUER (w4)

Ein kleines glühendes Licht erleuchtet die Umgebung in einem Umkreis von 40 Fuß. Dieser Bereich ist so hell, als wäre er vom Tageslicht erleuchtet. Der Effekt hält eine Stunde an.

GEISTERFORM (w8)

Der Geist des Arkanisten trennt sich von seinem Körper und geht auf Wanderschaft. Diese sogenannte „Geisterform“ kann weder durch physische noch durch magische Angriffe verwundet werden. Der Körper des Arkanisten aber bleibt schutzlos und unbeweglich, solange die Geisterform unterwegs ist – es reicht ein einziger Treffer mit einer Waffe, um ihn in diesem Zustand sofort zu töten.

GEISTERKLAUEN (w8)

Aus den Händen des Arkanisten dringen Krallen, die fast durchsichtig und hässlich marmoriert sind. Die Geisterklauen verursachen im Nahkampf 1W12 Schaden beim Gegner. Die Geisterklauen zerfallen sofort nach dem dritten Angriff, der mit ihnen ausgeführt wird.

GOLDRAUSCH (w10)

Auch entgegen aller gewöhnlichen Präferenzen seines Ziels kann der Zauberkundige eine temporäre, unbändige Gier nach Gold in diesem auslösen. Dies macht das Wesen bestechlich, sodass es „gegen Bares“ womöglich Informationen oder Gegenstände preisgibt, von denen es sich sonst niemals trennen würde. Reden ist Gold, Schweigen ist Armut.

IDENTIFIZIEREN (w8)

Mit diesem Zauberspruch kann der Zauberkundige seltsame oder wunderliche Gegenstände identifizieren und ihren Zweck erkennen. Sollte der Gegenstand magischer Natur sein, erkennt der Zauberwirker dies ebenfalls. Wenn die Gruppe auf ein Objekt stößt, dessen Sinn und Zweck in der Geschichte unklar ist, kann dieser Zauberkniff beim Feststellen seiner tatsächlichen Beschaffenheit, seines Wertes, seines Zweckes und seines Schöpfers weiterhelfen.

TRUGBILD (w6)

Täuschung ist ein probates Mittel eines Zauberkundigen, um ans Ziel zu gelangen: Ein nützliches Werkzeug, um Schaden von sich selbst abzuwenden, „auf zwei Hochzeiten gleichzeitig tanzen“ zu können, seinen Gefährten einen Streich zu spielen oder mit mehr als zwei Augen zu sehen.

Der Zauberkundige erzeugt mit diesem Zauberkniff ein Ebenbild von sich, das ihm bis ins Detail gleicht und auf den ersten Blick nicht vom Original zu unterscheiden ist. Das Trugbild spricht zu jedem Zeitpunkt dieselben Worte wie der Wirkende und teilt alle positiven wie auch negativen Eigenschaften mit ihm. Der Arkanist steuert dieses Trugbild wie eine Schachfigur, um seine Feinde abzulenken oder zu täuschen.

Gesteuert wird dieser arkane Doppelgänger allein durch die Gedanken des Arkanisten. Das Trugbild bleibt im Kampf für 1W4 Runden bestehen, außerhalb eines Konflikts hat es für eine Minute Bestand.

VERSTÄRKTE ZAUBER

W8 – Das Trugbild bleibt 1W6 Runden oder zwei Minuten bestehen

Schlägt der verstärkte Zauberspruch fehl, wendet sich das Trugbild gegen den Zaubерwirker und attackiert ihn 1W4 Runden lang mit allen seinen Aktionen. Es verwendet dabei alle Werte des Zaubерwirkers.

WEIN ZU WASSER (w4)

Der Arkanist befreit 1W8 Liter Wasser von Gift, Dreck, Bakterien und sonstigen Verunreinigungen. Es ist nun gefahrlos trinkbar. Dieser Zauberspruch kann auch verwendet werden, um alkoholische Getränke wie Wein in Wasser zu verwandeln.

WINDBÖE (w6)

In den Händen des Arkanisten entsteht ein Wirbelwind aus Luft, den er dann als Windböe gezielt von sich in Richtung eines Ziels stößt. Trifft der Zauber ein Ziel, bewegt es sich 15 Fuß in Stoßrichtung der Windböe und geht zu Boden. Bevor das Ziel wieder normal agieren kann, muss es sich erst aufrappeln und verliert seine nächste Aktion.

VERSTÄRKTE ZAUBER

W8 Das Opfer fliegt 25 statt 15 Fuß durch die Luft

W10 Das Opfer fliegt 35 statt 15 Fuß durch die Luft

Im Falle eines Fehlschlages eines verstärkten Zaubers wird der Zauberkundige 30 Fuß senkrecht in die Luft geschleudert und stürzt von dort zu Boden. Der resultierende Aufprall verursacht 1W6 Schaden.

KAMPFZAUBER

BLITZSCHLAG (W6)

[KANN NUR IM FREIEN VERWENDET WERDEN]

Ein Blitz bricht aus dem Himmel und schlägt in einem vom Zauberwirker bestimmten Ziel ein. Das Ziel nimmt 1W10 Schadenspunkte.

VERSTÄRKTE ZAUBER

W8 - der Blitzschlag verursacht 1W12 Schadenspunkte

W10 - der Blitzschlag verursacht 1W12+2 Schadenspunkte und das Ziel ist für 1W4 Runden bewegungsunfähig

W12 - der Blitzschlag verursacht 2W6+4 Schadenspunkte und das Ziel ist für 1W4 Runden bewegungsunfähig

Im Falle eines Fehlschlags bei einem verstärkten Zauber würfelt der Zauberkundige auf folgender Tabelle:

1 Der Arkanist erleidet den Schaden des Zauberspruches selbst, ebenso wie sämtliche Statuseffekte.

2 Der Blitzschlag dringt in den Boden neben dem Arkanisten ein und er fängt Feuer. Der Zauberwirker erleidet die nächsten 1W4 Runden 1W6 Schadenspunkte pro Runde durch die Flammen.

3 Der Arkanist ist für die nächsten 1W6 Runden bewegungsunfähig.

4 Der Arkanist jagt den Blitzschlag in den Körper eines Gefährten. Dieser erleidet den durch den Zauber verursachten Schaden und sämtliche Statuseffekte.

DEN SCHMERZ TEILEN (w6)

Der Zauberkundige wählt ein Ziel in einem Radius von 20 Fuß um sich herum. Das Ziel erleidet für die nächsten 1W4 Runden eben so viel Schaden wie der Zauberkundige, wenn dieser angegriffen wird.

VERSTÄRKTE ZAUBER

W8 - Der Zauberkundige wählt zwei Ziele, die den gleichen Schaden wie er erleiden.

W10 - Der Zauberkundige wählt drei Ziele, die den gleichen Schaden wie er erleiden. Der Zauberspruch hält für 1W6 Runden an.

W12 - Der Zauberkundige wählt drei Ziele, die den gleichen Schaden wie er erleiden. Der Zauberspruch hält für 1W8 Runden an.

Bei einem Fehlschlag erleidet der Zauberkundige die nächsten 1W4 Runden doppelt so viel Schaden durch Angriffe jedweder Art.

EISSCHERBE (w6)

Um die Hand des Arkanisten herum entsteht eine scharfe Scherbe aus stahlhartem Eis, die dann auf ein Ziel geschleudert wird.

1W6+2 Schaden werden ausgelöst und das Opfer ist im Falle eines kritischen Treffers für 1W4 Runden bewegungsunfähig.

VERSTÄRKTE ZAUBER

W8 - Die Eisscherbe verursacht 2W6+2 Schadenspunkte.

W10 - Die Eisscherbe verursacht 2W6+2 Schadenspunkte. Das Ziel kann sich in der nächsten Runde in keinem Fall bewegen.

W12 - Die Eisscherbe verursacht 3W6+2 Schadenspunkte. Das Ziel kann sich in der nächsten Runde in keinem Fall bewegen.

FEHLSCHLAG BEI VERSTÄRKTEM ZAUBER

Der Zauberkundige erleidet den durch den Zauberspruch verursachten Schaden und die entsprechenden Mali selbst.

FEUERBALL (WIO)

Der Arkanist streckt seine Hand aus und an der Spitze seines Zeigefingers entsteht eine kleine, feurige Kugel. Diese wächst weiter und weiter, bis sie zu einer mannsgroßen, brennenden Sphäre angewachsen ist. Der Zauberwirker wählt ein Ziel im Umkreis von 50 Fuß, in dessen Richtung er den Feuerball katapultiert. Das Ziel nimmt 4W6 Schaden und erleidet eine Verbrennung. Es nimmt bei jeder Aktion, die es fortan vollzieht, 1W4 Schaden, bis die Verbrennung durch einen Trank oder Heilzauber behandelt wurde.

Der Zauberkundige muss sich einige Momente konzentrieren, um diesen Zauberspruch auszuführen. Im Kampf bedeutet das, dass er eine Runde lang nicht anderweitig agieren kann, wenn er diesen Zauber ausführen möchte. Wird er während dieser Zeit gestört, scheitert der Zauber. Außerhalb des Kampfes entscheidet die Spielleitung, ob der Arkanist genug Zeit für den Zauber hat.

FEUERPFEIL (w6)

Eine kleine Glut entsteht in der Handfläche des Arkanisten und kann in Richtung eines Ziels geschleudert werden. 1W4 Schaden werden beim Ziel ausgelöst.

Wenn das Ziel mindestens 3 Trefferpunkte durch diesen Zauber verliert, fängt es für die nächsten 1W4 Runden Feuer und erleidet 1W4 Schadenspunkte in jeder dieser Runden – es sei denn, das Feuer wird vorher erstickt, was das Ziel oder eine helfende Person die Aktion einer Runde kostet.

VERSTÄRKTE ZAUBER

W8 – Der Feuerpfeil verursacht 1W6 Schadenspunkte. Wenn das Ziel mindestens 3 Trefferpunkte durch diesen Zauber verliert, brennt es für 1W4 Runden und nimmt 1W4 Schaden pro Runde.

W10 – der Feuerpfeil verursacht 2W6 Schadenspunkte. Wenn das Ziel mindestens 3 Trefferpunkte durch diesen Zauber verliert, brennt es für 1W6 Runden und nimmt 1W4 Schaden pro Runde.

W12 – der Feuerpfeil verursacht 2W6+2 Schadenspunkte. Das Ziel brennt in jedem Fall für 1W10 Runden und nimmt 1W10 Schaden pro Runde, solange es brennt.

Im Falle eines Fehlschlages bei einem verstärkten Zauber würfelt der Zauberkundige mit einem W4 auf folgender Tabelle:

1 Der Arkanist erleidet den Schaden des Zauberspruches sowie sämtliche Effekte durch die Verbrennung selbst.

2 Die Flamme erlischt und mit ihr die magischen Fähigkeiten des Arkanisten: Er kann die nächsten 1W4 Runden keine Zaubersprüche wirken.

3 Das Umfeld des Arkanisten füllt sich in einem Radius von 20 Fuß um ihn herum für 1W4 Runden mit flackernden Flammen. Nach Ablauf der 1W4 Runden explodieren die Flammen und verursachen bei jedem Wesen im Flammenradius (den Arkanisten inbegriffen) 1W6 Schaden.

4 Der Arkanist jagt den Feuerpfeil in den Körper eines Gefährten. Dieser erleidet den durch den Zauber verursachten Schaden.

KETTENBLITZ (w8)

Aus den Fingern des Arkanisten fährt elektrische Energie in Richtung eines Ziels. Das Ziel und bis zu 2 weitere Ziele im Umkreis von 15 Fuß erleiden 1W4 Schadenspunkte. Auf Wunsch des Zauberkundigen kann ein und dasselbe Ziel auch mehrfach vom Kettenblitz getroffen werden. Beispielsweise könnte also ein Ziel 2W4 Schaden und ein weiteres 1W4 Schaden nehmen, oder ein einzelnes Ziel nimmt 3W4 Schaden.

VERSTÄRKTE ZAUBER

W10 - Der Kettenblitz trifft bis zu 3 Ziele und verursacht bei allen Zielen 1W6 Schadenspunkte. Der Schaden kann wie bei der Standard-Version des Zaubers verteilt werden.

W12 - Der Kettenblitz trifft bis zu 4 Ziele und verursacht bei allen Zielen 1W6+2 Schadenspunkte. Der Schaden kann wie bei der Standard-Version des Zaubers verteilt werden.

Bei einem Fehlschlag erleidet der Zauberkundige den Effekt Effekt aller Würfel des Zauberspruchs selbst.

SÄUREBALL (w6)

[DER ZAUBERWIRKER MUSS UNTER DEM STATUSEFFEKT „ERKRANKT“ LEIDEN.]

Der Zaubernde formt aus allen Giften, die in seinem Körper zirkulieren, eine Kugel aus purer Pestilenz in seinen Händen. Auf ein Ziel seiner Wahl geworfen, verursacht der Säureball 1W6 Schadenspunkte und entstellt es auf grausige Weise.

Der Charisma- und der Geschicklichkeitsbonus des Ziels sinken um 1. Dieser Effekt kann auf keine Weise entfernt werden.

SÄUREREGEN (W10)

[DER ZAUBERWIRKER MUSS UNTER DEM STATUSEFFEKT „ERKRANKT“ LEIDEN.]

Aus dem Himmel bricht frischer, klarer Regen, der jedoch mit jeder Sekunde dunkler und giftiger wird. Nach Auslösen dieses Zaubers, dessen Effekt für 1W6+2 Runden anhält, nimmt jedes Wesen abgesehen vom Arkanisten in einem Radius von 40 Fuß um den Zaubernden herum, solange es nicht unter ein Dach flüchtet, progressiv mehr Schaden: In der ersten Runde 1W2, in der zweiten Runde 1W4, in der dritten Runde 1W6, in der vierten Runde 1W8, in der fünften Runde 1W10, in der sechsten Runde 1W12, in der siebten Runde 1W20 und in der achten Runde 2W20.

STATUSZAUBER

ARKANER REFLEKTOR (W6)

Der Arkanist erschafft um sich einen Würfel aus Energie. Jeder Zauberspruch, der während der nächsten 1W4 Runden in Richtung des Arkanisten gefeuert wird und dessen Herausforderungswürfel-Ergebnis geringer oder gleich jenem des Arkanen Reflektors ist, prallt in Richtung seines Ursprungs zurück und verursacht seinen Effekt an diesem.

Dieser Wall aus arkaner Energie kann darüber hinaus 4 Schadenspunkte durch körperliche Nah- oder Fernkampfangriffe erleiden, bis er einbricht. Verursacht ein Angriff mehr als 4 Schadenspunkte zerbricht der Reflektor und überschüssiger Schaden verfällt.

Verstärkte Zauber:

W8 - Der Arkane Reflektor baut sich um den Arkanisten selbst und ein Ziel seiner Wahl auf

W10 - Der Arkane Reflektor baut sich um den Arkanisten selbst und zwei Ziele seiner Wahl auf

W12 - Der Arkane Reflektor baut sich um den Arkanisten selbst und eine beliebige Zahl an Zielen seiner Wahl auf.

W20 - Der Arkane Reflektor baut sich um den Arkanisten selbst und eine beliebige Zahl an Zielen seiner Wahl auf. Die Barriere kann 12 anstatt 4 körperliche Schadenspunkte erleiden, bis sie zum Einsturz kommt.

Bei einem Fehlschlag schnürt der Arkane Reflektor alle seine Ziele für 1W4 Runden ein, anstatt sie zu schützen. In dieser Zeit sind alle Ziele handlungsunfähig und können von außen normal attackiert werden.

BANSHEE-GESANG (w8)

In einem Radius von 100 Fuß um den Zauberwirker hört jedes Wesen mit Gehörsinn ein grauenhaftes Kreischen, das sich in den Verstand frisst und den Statureffekt „Nervös“ auslöst – sowohl bei den Feinden als auch bei den Gefährten des Arkanisten. Noch Stunden nach dem Wirken dieses Zauberspruchs pfeifen den Überlebenden die Ohren, manchen von ihnen tropft ein wenig Blut aus dem Gehörgang.

Verstärkter Zauberspruch:

W10 – Der Banshee-Gesang verschont bis zu 6 Kreaturen der Wahl des Zauberkundigen.

DEN RABEN EIN FEST (w6)

Für diesen Zauberspruch benötigt der Zauberkundige den Leichnam einer vormals lebenden Kreatur. Er beschwört 1W12 Raben herbei, die sich an dem Leib nähren.

Der Zauberkundige erhält für jeden Raben, der sich an dem Leichnam labt, einen Lebenspunkt zurück. Der Zauberkundige verliert den Statureffekt „Hungrig“, falls er diesen zuvor hatte.

Verstärkter Zauberspruch

W8 – Der Effekt heilt ein Ziel der Wahl des Zauberkundigen.

W10 – Der Effekt heilt zwei Ziele der Wahl des Zauberkundigen.

W12 – Der Effekt heilt eine beliebige Anzahl an Zielen der Wahl des Zauberkundigen.

Bei einem Fehlschlag attackieren die Raben alle Ziele des Zauberspruchs und jedes Ziel nimmt pro beschworenem Raben einen Schadenpunkt.

ERDWALL (W6)

[NUR AUF WEICHEM ERDREICH MÖGLICH]

Aus dem Boden bricht eine dicke Wand aus Erdreich hervor, die sich vor dem Zauberkundigen auftürmt. Der Erdwall schützt Kreaturen dahinter zuverlässig vor physischen, aber nicht vor magischen Angriffen. Er kann 6 Schadenspunkte einstecken, bevor er zusammenbricht. Erst wenn der Erdwall aus dem Weg geräumt ist, kann das Wesen, das hinter ihm stand, wieder Schaden nehmen. Sollte die Wand im Weg eines magischen Angriffs stehen, bricht sie in jedem Fall sofort ein und der Schaden wird wie üblich abgehandelt, allerdings um 1W4 Schadenspunkte reduziert.

Verstärkte Zauber:

W8 - Der Erdwall baut sich um ein Ziel der Wahl des Arkanisten auf.

W10 - Der Erdwall baut sich um zwei Ziele der Wahl des Arkanisten auf.

W12 - Der Erdwall baut sich um eine beliebige Anzahl an Zielen der Wahl des Arkanisten auf und kann anstatt 6 Schadenspunkten 12 Schadenspunkte erleiden, bis er zum Einsturz kommt.

W20 - Der Erdwall baut sich um eine beliebige Anzahl an Zielen der Wahl des Arkanisten auf und kann anstatt 6 Schadenspunkten 20 Schadenspunkte erleiden, bis er zum Einsturz kommt.

Vom Erdwall geschützte Ziele können keine Nahkampfangriffe durch den Erdwall hindurch ausführen. Für Fernkampfangriffe muss sich das geschützte Ziel über den Erdwall stemmen und ist somit nicht geschützt.

Bei einem Fehlschlag sperrt der Erdwall alle seine Ziele für 1W4 Runden ein, anstatt sie zu schützen. Während dieser Zeit sind alle Ziele bewegungsunfähig, können jedoch von außen attackiert werden.

GREIFENDE RANKEN (w6)

Aus dem Boden schießen lange, dicke Ranken hervor, die ein Ziel der Wahl des Zauberkundigen im Umkreis von 20 Fuß greifen und festhalten. Das Ziel ist handlungsunfähig, bis die Ranken 6 Schadenspunkte erlitten haben, kann aber noch sprechen, sofern es des Sprechens mächtig ist. Objekte können nicht zerstört werden, solange sie von den Greifenden Ranken umringt sind.

Verstärkter Zauberspruch:

W8 – Die Greifenden Ranken erreichen ein Ziel in einem Radius von 40 Fuß.

Bei einem Fehlschlag schlingen sich die Ranken um den Zaubewirker selbst.



LEGENDÄRE
ZAUBER

AG'RHOS ARKANES SÄGEBLATT (w6)

Über der offenen Hand des Zaubernden entsteht eine Scheibe, deren Rand mit messerscharfen Sägezähnen gespickt ist und die auf der Handfläche des Zaubernden rotiert.

Schleudert der Zauberkundige die Scheibe auf ein Ziel, nimmt es 1W6 Schaden. Sollte das Ziel durch diesen Zauberspruch kampfunfähig werden, fliegt das Arkane Sägeblatt in Wurfrichtung weiter, bis es entweder ein hartes Hindernis oder das nächste Ziel erreicht. Das zweite Ziel nimmt ebenso viel Schaden wie das erste und der Zauberspruch endet.

Das Arkane Sägeblatt kann weder durch physische noch durch magische Mittel abgewehrt werden.

Verstärkter Zauberspruch:

W8 - Das Arkane Sägeblatt verursacht 1W8 Schadenspunkte und kann zwei weitere Ziele in Schussrichtung verletzen.

W10 - Das Arkane Sägeblatt verursacht 2W6 Schadenspunkte und kann drei weitere Ziele in Schussrichtung verletzen.

Bei einem Fehlschlag fliegt das Arkane Sägeblatt in Richtung eines zufällig bestimmten Gefährten und verursacht den intendierten Schaden an ihm.

EDGARS RÜSTZEUG (w6)

Um den Arkanisten baut sich ein Schild aus eiskaltem, reißendem Wasser Auf. Wenn der Arkanist in diesem Zustand eine Kreatur berührt, erleidet diese 1W6 Schadenspunkte. Solange der Zauberkundige keinen anderen Zauberspruch wirkt oder einen Angriff ausführt, bleibt Edgars Rüstzeug bestehen.

VERSTÄRKTER ZAUBERSPRUCH

W8 -

Edgars Rüstzeug verursacht bei berührten Zielen 1W8+2 Schadenspunkte

W10 -

Edgars Rüstzeug verursacht bei berührten Zielen 1W10+2 Schadenspunkte

W12 -

Edgars Rüstzeug verursacht bei berührten Zielen 1W12+2 Schadenspunkte

Bei einem Fehlschlag erleidet der Zauberkundige den mit dem Zauberspruch intendierten Schaden einmal selbst. Danach endet der Zauberspruch sofort.

IGNATZ' EISREGEN (W6)

Ein Schauer aus schmerzhaft kaltem Wasser und winzigen Eissplintern bricht über dem Arkanisten hervor und regnet in einem Umkreis von 30 Fuß herab. Der Eisregen verursacht bei jeder Kreatur in diesem Bereich 1W6 Schadenspunkte.

VERSTÄRKTER ZAUBERSPRUCH:

W8 – der Eisregen verursacht 1W8 Schadenspunkte.

W10 – der Eisregen verursacht 1W10 Schadenspunkte.

W12 – der Eisregen verursacht 1W12 Schadenspunkte.

Bei einem Fehlschlag erleidet der Zauberkundige den Schaden des Zauberspruchs selbst.

FA'TONIS GRAVITATIONSWELLEN (W10) [NUR IN GESCHLOSSENEN RÄUMEN VERWENDBAR]

Der Arkanist verstärkt die Anziehungskraft in einem geschlossenen Raum jeglicher Größe, in dem er sich aufhält, um ein Vielfaches, was sowohl Feind als auch Freund zu Boden reißt. Vom Zauber Getroffene haben das Gefühl, zerquetscht zu werden.

Der Effekt der Gravitationswellen hält 1W4 Runden an. Jedes Wesen, das in diesem Zeitraum aufstehen möchte, muss einen Stärkecheck bestehen. Beim ersten Aufprall auf den Boden und bei jedem folgenden missglückten Stärkecheck gegen den Effekt der Gravitationswellen nimmt eine betroffene Kreatur 1W4 Schadenspunkte. Der Arkanist bleibt vom Effekt unberührt.

TES'TOS NEKROTISCHE BERÜHRUNG (w6)

Das Fleisch verfallen zu sehen, bereitet manchen Zauberkundigen große Freude – aber natürlich nur, wenn es sich um das Fleisch ihrer Feinde handelt. Mit diesem Zauber kann ein Arkanist durch eine Berührung das Fleisch eines lebendigen Feindes verrotten lassen, bis es in Fetzen von seinen Knochen hängt. Im Kampf muss der Arkanist für die Nekrotische Berührung die Aktion zwei Runden aufwenden, außerhalb eines Konflikts entscheidet die Spielleitung.

Grausamer Schmerz durchfährt die Körper der Opfer und die Tränen, die sie aus ihren zerlaufenden Augen zu pressen versuchen, werden mit jeder Sekunde weniger und salziger. Dieser Zauberspruch löst 2W4 Schaden bei einem Ziel aus.

W8 – Die nekrotische Berührung verursacht 2W6+2 Schadenspunkte.

W10 – Die nekrotische Berührung verursacht 2W6+2 Schadenspunkte. Stirbt das Ziel durch die nekrotische Berührung, steht das Gerippe der Kreatur wieder auf und gehorcht 1W4 Runden lang den Anweisungen des Zaubersprechers, bis es zusammenbricht. Das Gerippe hat 2 Trefferpunkte, einen Widerstandswürfel von W6 und einen Klassenschaden von 1W6

W12 – Die nekrotische Berührung verursacht 2W6+2 Schadenspunkte. Stirbt das Ziel durch die nekrotische Berührung, steht der faulige Körper der Kreatur wieder auf und gehorcht 1W8 Runden lang den Anweisungen des Zaubersprechers, bis er zusammenbricht. Die untote Kreatur hat 6 Trefferpunkte und alle Fähigkeiten und Fertigkeiten, die sie zu Lebzeiten hatte.

FEHLSCHLAG BEI VERSTÄRKTEM ZAUBER:

Das Fleisch des Arkanisten beginnt zu verrotten. Er verliert 1W4 Runden lang, je nach Verstärkungsstufe des Zauberspruchs, 1W4, 1W6 oder 1W8 Trefferpunkte. Jeglicher Schaden, den der Arkanist durch diesen Fehlschlag nimmt, ist dauerhaft und kann weder durch Rasten noch durch Zaubersprüche regeneriert werden. Fallen die Trefferpunkte des Zaubersprechers hierdurch auf 0, steht er als hirnloser Zombie mit 8 Trefferpunkten, Widerstandswürfel W6 und Klassenschaden 1W6 wieder auf und attackiert alles und jeden in seiner Umgebung.

MAI'DANN'S VERGIFTETE GEDANKEN (W6)

Wenn es dem Zauberwirker beliebt, kann er mit diesem Zauber auch den son-
nigsten Tag seiner Feinde trüben. Ängste und Sorgen machen sich im Kopf
eines lebendigen Zieles breit und es erleidet einen der folgenden, durch einen
W4 ermittelten Effekte:

1 Verstimmung – Das Ziel ist unkonzentriert. Der Schaden, den es verursachen
würde, wird für 1W4 Runden um 4 Punkte vermindert.

2 Angst – Das Ziel versucht umgehend zu fliehen und kommt für den Verlauf
des Kampfes nicht mehr zurück.

3 Zorn – Das Ziel greift einen seiner Mitstreiter oder sich selbst an und führt
einen normalen Angriff aus. Der Zauberwirker entscheidet, welches Ziel atta-
ckiert wird.

4 Hoffnungslosigkeit – Das Ziel sackt schluchzend in die Knie und ist für 1W4
Runden unfähig, sich zu bewegen.

VERSTÄRKTER ZAUBERSPRUCH:

W8 – Der Zauberwirker darf zweimal auf die obenstehende Tabelle würfeln.
Sollte ein Ergebnis doppelt gewürfelt werden, darf der Zauberwirker einen der
Effekte selbst wählen.

W10 – Der Zauberwirker darf dreimal auf die obenstehende Tabelle würfeln.
Sollte ein Ergebnis doppelt gewürfelt werden, darf der Zauberwirker zwei der
Effekte selbst wählen.

W12 – Das Ziel erleidet die Effekte 1-3 des Zauberspruches aus der obenste-
henden Tabelle gleichzeitig. In den nächsten 4 Runden erleidet das Ziel in ei-
ner vom Zauberwirker bestimmten Reihenfolge alle Effekte der oberen Tabelle.

Bei einem Fehlschlag erleidet der Zauberkundige alle gewählten oder erwür-
felten Effekte des Zauberspruches selbst.

GRIMS WAHN (w6)

Dieser Zauberspruch löst Panik und Paranoia einem Feind des Wirkenden aus. Er nimmt ihn nicht mehr als den Arkanisten wahr, der er ist, sondern als 10 Meter großes Ungeheuer mit gelben Augen, feurigem Fell und langen, spitzen Zähnen. Dieser Zauber löst die Statureffekte „Nervös“ und „Zitternd“ beim Ziel aus. Diese Statureffekte halten an bis sie auf irgendeine Weise entfernt werden.

W8 - Grims Wahn löst seinen Effekt bei 2 Zielen aus.

W10 - Grims Wahn löst seinen Effekt bei 3 Zielen aus.

W12 - Grims Wahn löst seinen Effekt bei 4 Zielen aus.

Bei einem Fehlschlag erleidet der Zauberkundige und jeder seiner Gefährten den intendierten Effekt selbst.

GOONYS KALTES GEFÄNGNIS (w6)

Um ein vom Zaubermagier gewähltes Opfer herum baut sich ein Würfel aus Eiswänden auf. Das Ziel kann nur ausbrechen, wenn das Kalte Gefängnis 8 Schadenspunkte erlitten hat.

Verstärkte Zauber:

W8 - Das Kalte Gefängnis ist stabiler und muss 12 Schadenspunkte erleiden, bis es zerbricht.

W10 - Das Kalte Gefängnis ist stabiler und muss 18 Schadenspunkte erleiden, bis es zerbricht.

W12 - Das Kalte Gefängnis ist stabiler und muss 24 Schadenspunkte erleiden, bis es zerbricht.

W20 - Das Kalte Gefängnis kann nur durch den Arkanisten selbst aufgelöst

werden.

Bei einem Fehlschlag erleidet der Zauberkundige den Effekt des Zauberspruchs selbst. Hat er den Widerstandswürfel W20 gewählt, kann er nur von einem anderen Arkanisten aus dem Kalten Gefängnis befreit werden.

SEGNUNGEN

FLUCHBRECHER (w8) [IX PRO SPIELRNDE]

Wenn die wandelnden Toten Dörfer heimsuchen, ist diese Segnung von großem Nutzen – aber wenn ein Regent in den Wahnsinn getrieben wurde, wird sie ebenfalls gerne verwendet.

Mit dieser Segnung können alle nekrotischen Zaubersprüche, Verführungen und Flüche gebrochen werden. Wähle ein untotes, verfluchtes oder verführtes Ziel in Nahkampfreichweite aus. Der Zauber, der auf dem Wesen liegt, bricht mit sofortiger Wirkung. Untote brechen zusammen und gelten fortan wieder als tot.

HEILENDE BERÜHRUNG (wX)

Wenn deine Gefährten und du in der Schlacht unterlegen sind und eure klaffenden Wunden ein finsternes Bild zeichnen, ist es Zeit, um das Wohlwollen der Götter zu bitten.

Deine Treue und Hingabe zu deinen Göttern werden mit neuer Lebenskraft belohnt.

Würfle gegen einen Widerstandswürfel deiner Wahl (wX), während du dein Ziel berührst. Gelingt deine Segnung, würfelst du nur den Widerstandswürfel erneut. Dein Ziel erhält das zweite Würfelergebnis + deinen Konstitutions-Modifikator an Trefferpunkten zurück.

GLEISSENDER SPEER (wX)

In den Händen des Gesegneten entsteht ein Speer aus knisternder, heiliger Energie.

Wenn dieser Speer geworfen wird, entlädt er sich in einem gleißenden Blitzschlag strafender, göttlicher Macht. Das Erschaffen und Werfen des Speers kostet im Kampf jeweils eine Aktion. Außerhalb eines Konflikts entscheidet die Spielleitung.

Der Widerstandswürfel dieser Segnung entspricht dem Widerstandswürfel der Kreatur, auf den sie zielt. Gelingt die Segnung, erleidet das Ziel Schadenspunkte in Höhe des Konstitutionsmodifikators des Gesegneten +den Wert des bereits erwürfelten Wert des $wX +3$.

FREMDE ZUNGEN (w8) [IX PRO SPIELRNDE]

Der Gesegnete kann für eine Minute alle Sprachen verstehen, die um ihn herum gesprochen werden, und sie auch selbst sprechen.

GLEISSENDES LICHT (w8)

Alle Kreaturen in einem Radius von 30 Fuß erblinden für drei Kampfrunden. Jede Aktion, die Sehfähigkeit erfordert, wird gegen einen Widerstandswürfel von W20 gewürfelt. Außerhalb des Kampfes hält dieser Effekt für 20 Sekunden an.

Dieser Zauberspruch hat keinen Effekt bei blinden, augenlosen und untoten Wesen.

MAGIE ERKENNEN (w6)

Ein güldener Schimmer formt sich 30 Sekunden lang um alle magischen oder verfluchten Kreaturen und Gegenstände, die sich im Blickfeld des Gesegneten befinden.

ERHABENE RUHE (w8)

Der grauenhafte Klangteppich der Schlacht erstickt in purer Stille. Wähle eine beliebige Anzahl an Kreaturen. Alle diese Ziele können nur noch dich und einander hören, solange du die Segnung aufrecht erhältst. Um die Segnung aufrecht zu erhalten, muss sie in jeder Kampfrunde wiederholt werden. Der Zauberwirker kann sich während dieser Zeit nicht bewegen.

Randnotiz: Dieser Segen wird häufig missbraucht, um Feinde Stimmen hören zu lassen.

BESTÄRKENDE ANSPRACHE (w12)

Durch deine rechtschaffenen Worte durchfährt deine Gefährten ein Gefühl von Selbstsicherheit und Zuversicht: Diese Aufgabe wird ein Kinderspiel!

Verdopple einen Modifikator eines Gefährten oder NPCs deiner Wahl. Dieser Effekt bleibt so lange erhalten, bis das Ziel seinen nächsten Würfelwurf vollzogen hat.

HEILSAMER REGEN (w20)

Eine weiß glänzende Wolke formt sich über dem Schlachtfeld und güldener Regen benetzt eine Runde lang den Grund. Alle Kreaturen in einem Radius von 50 Fuß heilen 1W20 Trefferpunkte, Untote erleiden stattdessen 1W20 Schadenspunkte.

KÄFIG DER WAHRHEIT (w10)

Unmöglich ein falsches Wort zu Sprechen, unmöglich ein schlechtes Wort zu Sprechen... oder zu denken...allein der Gedanke an schlechte Gedanken, zu denken, oder gar an Lügen... undenkbar.

Eine Kreatur deiner Wahl in einem Radius von 20 Fuß verliert die allzu menschliche Fähigkeit, zu lügen. Jede sprachbegabte Kreatur kann Ziel dieser Segnung sein. Dieser Effekt hält an, solange die Kreatur im Blickfeld des Gesegneten bleibt.

HEILIGER ZIRKEL (wx)

Der Boden um den Gesegneten beginnt, im Licht heiliger Glyphen zu erstrahlen. Nichts kommt herein, nichts kommt heraus: Kein Feuer, keine Schwerter, keine Bestien.

In einem Radius von 20 Fuß um den Gesegneten baut sich eine geheiligte Sphäre auf. Je nachdem, gegen welchen Widerstandswürfel geworfen wurde, können Kreaturen mit dem gleichen oder einem niedrigeren Widerstands-

würfel nicht in den Zirkel eintreten oder ihn verlassen, solange die Segnung aufrechterhalten wird. Um die Segnung aufrecht zu erhalten, muss sie in jeder Kampfrunde wiederholt werden. Der Zauberwirker kann sich während dieser Zeit nicht fortbewegen.

SILBERSPATZ (w6)

In den Händen des Gesegneten erwächst aus einem Staubkorn ein Ei, und aus dem Ei ein silberfarbener Spatz. Dieser kann eine Nachricht, welche maximal 3 Sätze lang sein kann, zu einem beliebigen Ziel auf dem gleichen Planeten transportieren und verschwindet anschließend. Wie schnell der Spatz fliegt, entscheidet die Spielleitung.

DIE TOTEN BEFRAGEN (w10)

Der Geist einer toten Kreatur, die der Gesegnete berührt, fährt zurück in ihren Körper und sie beginnt zu sprechen. Sie wiederholt ihre Gedanken während der letzten Minute vor ihrem Tod wieder und wieder, solange die Berührung aufrechterhalten wird. Nach Beendigung der Segnung gilt die Kreatur wieder als tot.

AUF WASSER WANDELN (w8)

Solange dieser Segen aufrechterhalten wird, kann der Gesegnete oder ein Ziel seiner Wahl über Wasser gehen. Um die Segnung in der Schlacht aufrecht zu erhalten, muss sie in jeder Kampfrunde wiederholt werden. Außerhalb des Kampfes hält die Segnung an, bis der Gesegnete Schaden erleidet. Scheitert die Segnung, landet das Ziel im Wasser.

VON DER SEELE TRENNEN (w6)

Nach dem Sprechen dieses Segens kann eine Kreatur der Wahl des Gesegneten dauerhaft durch keine Magie wiederbelebt oder beschworen werden. Um den Segen zu vollziehen, muss der Gesegnete sein Ziel berühren. Dies bean-

spricht im Kampf eine Aktion.

Auch das Beschwören von Kreaturen aus anderen Sphären der Existenz, wie zum Beispiel Engel und Dämonen, kann mit diesem Segen verhindert werden – dann jedoch muss die Segnung gegen den Widerstandswürfel der betreffenden Kreatur gewürfelt werden.

VERWEIGERN (WIO)

Eine Kreatur der Wahl des Gesegneten kann bei ihrer nächsten Aktion keinen Zauberspruch sprechen.

MONSTER

Viecher, Bestien, Kreaturen

In diesem Abschnitt des Buches findest du eine Auswahl an Kreaturen, die in deinen Abenteuern im KerkerPunk-Universum auftauchen könnten. Du bist explizit dazu angehalten, diese Liste zu erweitern und/oder die Werte der hier vorgestellten Kreaturen so zu verändern, wie du es dir vorstellst.

Du wirst sehen, dass jede Kreatur neben ihrem Widerstandswürfel, welcher ihre Fähigkeiten in einem Kampf abbildet, auch über Modifikatoren der bekannten Fähigkeiten Charisma, Geist, Geschick, Konstitution und Stärke verfügt.

Dies soll die Möglichkeit abbilden, eine Konfrontation mit einem dieser Wesen ohne Blutvergießen zu bestreiten. Warum nicht einmal eine Dryade zum Armdrücken herausfordern (Stärke), einen Zentauren im Blickduell niederstarren (Charisma) oder mit einer Vettel um die Wette stricken (Geschick)? Hier sind eurer Fantasie keine Grenzen gesetzt!

Sollte es zu einem solchen Duell kommen, addiert die Kreatur ihren Fähigkeits-Modifikator auf ihren Widerstandswürfel (oder zieht ihn davon ab) und der Spieler würfelt einen W6 gegen diesen Wert mit seinem eigenen Fähigkeits-Modifikator.

ABEHAN

Charisma	+0
Geist	+2
Geschick	- 4
Konstitution	+3
Stärke	+5

Widerstandswürfel	W20
Trefferpunkte	60
Klassenschaden	W20
Rüstung	6
Bewegung	40(8 Felder)

Abehan sind gigantische Würmer, die mit schuppigen Panzern bedeckt sind. Sie leben üblicherweise in trockenen Gegenden und wühlen sich dort auf der Suche nach Nahrung durch den Sand. Augen und Ohren fehlen ihnen völlig, aber die Nervenenden unter ihrer Haut können sogar kleinste Vibrationen wahrnehmen, was für sie auf der Jagd nach Futter enorm hilfreich ist.

Die Vermiscen verehren diese Kreaturen als Götter und liefern sich ihnen häufig selbst als Opfergaben aus. Sie glauben, dass die Abehan ebenso mit ihrem Gedanken-Netzwerk verbunden sind wie sie selbst.

ALMAGHTU

Charisma	0
Geist	0
Geschick	+3
Konstitution	+3
Stärke	0

Widerstandswürfel	W6
Trefferpunkte	11
Klassenschaden	W6
Rüstung	2
Bewegung	25(5 Felder)

Almaghtu sind eine grausige Mischung aus Mensch und Kröte. Diese Wesen sind nicht natürlich entstanden, sondern das Ergebnis der verdorbenen Magie der Vetteln. Aus dem Körper einer Kröte zum Liebhaber und treuen Gefährten der Vettel gezüchtet, streifen diese Wesen meist in Gruppen von bis zu fünf Männchen durch die Wälder, um für ihre Vettel-Matriarchin Holz oder Beeren zu sammeln. Wittert dieses Wesen Gefahr für seine Herrin, geht es unerschütterlich zum Angriff über.

Bisweilen wurden schon Almaghtu mit einem Sack auf dem Rücken gesehen, aus dem die Schreie von Kindern zu hören waren.

ALB

Charisma	+2
Geist	+1
Geschick	0
Konstitution	-
Stärke	+2

Widerstandswürfel	W8
Trefferpunkte	21
Klassenschaden	W8
Rüstung	5
Bewegung	40(8 Felder)

Das höllische Ross der Nacht, genannt „Alb“, sucht sich am liebsten besonders ängstliche Opfer, die es in ihren Träumen heimsucht. Der Nachtschlaf der Opfer wird zu einem schaurigen Schauspiel verzerrt, während der Alb auf dem Bett-
rand kauert und sich an den Schreien des Träumenden labt. Man sagt, dass sich
hiervon der Begriff „Albtraum“ ableitet.

Diese Kreatur kann ihre Form nach Belieben zwischen einem schattenhaften
Pferd und einem langarmigen Wicht mit verzerrtem Antlitz wechseln. Zerstören
kann man dieses Monster nicht, allerdings kann man es in einem Gefäß ban-
nen, beispielsweise einer Flasche oder einer Lampe. Der Spielleiter entscheidet,
wie genau dies vonstattengeht.

Alben verfügen über die Zaubersprüche "Gedanken vergiften" (W6) und "Grim
Wahn" (W6).

BASILISK

Charisma	+1
Geist	+1
Geschick	+3
Konstitution	+6
Stärke	+3
<hr/>	
Widerstandswürfel	W12
Trefferpunkte	22
Klassenschaden	W12
Rüstung	3
Bewegung	35(7 Felder)

Basilisken sind im Durchschnitt 4 Meter große und 300 Kilogramm schwere Echsen, deren Speichel wie eine starke Säure wirkt. Diese Flüssigkeit ist so potent, dass sie Metall auflösen kann und sich durch Fleisch brennt wie ein Messer, das durch Butter fährt. Der Basilisk bespuckt seine Opfer mit diesem stinkenden Speichel, um sie zu lähmen und danach in aller Ruhe zu verzehren.

Basilisken regenerieren Verletzungen ihrer Haut sowie abgetrennte Gliedmaßen – und das sehr, sehr schnell. Der einzige Weg, einer solchen Bestie Herr zu werden, ist, sie in kleine Stücke zu zerteilen.

Gezähmte Basilisken fristen oftmals ein Dasein als Reittier mächtiger Nekromanten.

BIIS, DIE GÜLDENE

Charisma	+9
Geist	+5
Geschick	+3
Konstitution	0
Stärke	0

Widerstandswürfel	W20
Trefferpunkte	110
Klassenschaden	W20
Rüstung	0
Bewegung	40(8 Felder)

Die Erzdämonin Biis repräsentiert sämtliche weltlichen Gelüste und Bedürfnisse der Menschen und aller menschenähnlichen Wesen. Biis erscheint Sterblichen meist als laszive, wunderschöne Frau. Thronend auf einem Haufen Gold und Geschmeide lässt sie sich von ihren Sklaven und Untertanen in einer Sänfte aus menschlichem Fleisch durch die Hölle tragen. Splitterfasernackt wirft sie Umstehenden obszöne Gesten zu und verlangt Anbetung von allen, deren Weg sie kreuzt.

Biis reflektiert Lust, Gier, Neid sowie den Wunsch nach Ruhm und Schönheit – und sie repräsentiert all diese Konzepte selbst.

Ihre Anhänger gieren nach dem kleinsten Bisschen von Biis' Aufmerksamkeit und wünschen sich, von ihr mit ebensolcher Schönheit und ebensolchem Reichtum beschenkt zu werden. Ein Besuch dieser Dämonin hat zwar meist den genau gegenteiligen Effekt, doch das hält die naiven Jünger der Biis nicht davon ab, sie herbeizurufen.

Als Opfergaben akzeptiert Biis ausschließlich Gold und Diamanten, Leichen junger Knaben und Mädchen sowie abgetrennte Geschlechtsteile von Bordellbesuchern und Prostituierten.

Biis erfreut sich an Krieg und Tod. Man sagt ihr nach, ihr Einfluss stünde hinter jeder Schlacht um Ruhm, Gold und Liebe.

Wenn Biis am Zug ist, kann sie einen Spielercharakter mit einer automatisch gelingenden Sonderaktion verführen. Die verführte Kreatur ist bewegungsunfähig und bestaunt Biis mit glänzenden Augen, bis die Erzdämonin ein anderes Opfer in den Blick nimmt.

Biis verfügt über die Zaubersprüche „Goldrausch“ (W6), „Arkane Sägeblatt“ (W12) und „Den Schmerz Teilen“ (W10).

BLUTMAID

Charisma	+6
Geist	+5
Geschick	0
Konstitution	+3
Stärke	+6

Widerstandswürfel	W10
Trefferpunkte	50
Klassenschaden	W10
Rüstung	5
Bewegung	40(8 Felder)

Die Begegnung mit einer Blutmaid mag auf den ersten Blick wie ein Segen wirken, denn sie ist strahlend schön, freundlich und hilfsbereit. Doch der Schein trügt: Mit jedem Tag, den eine Kreatur in ihrer Nähe verbringt, wird diese schwächer, kränklich und verliert die Fähigkeit, ihren Verstand zu benutzen. In der Nacht entzieht die Blutmaid den Körpern ihrer Opfer durch sanftes Streicheln jeden Tropfen Blut, langsam und unnachgiebig, bis schließlich sogar die Fähigkeit zu atmen verloren geht.

Entlarvt man diese dämonische Kreatur, zeigt sie ihr wahres Gesicht: Ein dürres Gerippe, gehüllt in ein blutiges Laken, mit fauligen spitzen Zähnen und scharfen Klauen.

Häufig zu finden sind Blutmädchen an der Seite von Regenten und Königinnen, wo sie danach streben, nicht nur Nahrung, sondern auch Macht zu erlangen.

Die Blutmaid verfügt über den Zauberspruch „Gedanken vergiften“ (W10).

CENTAUR

Charisma	+1
Geist	0
Geschick	0
Konstitution	+2
Stärke	+3
<hr/>	
Widerstandswürfel	W8
Trefferpunkte	12
Klassenschaden	W8
Rüstung	2
Bewegung	40(8 Felder)

Centauren sind schnell, stark und gewieft. Ein geschulter Geist ist diesem Volk nicht ansatzweise so viel wert wie Geschick auf dem Schlachtfeld.

Diese mystischen Mischwesen aus Pferdeleib und menschlichem Oberkörper leben bevorzugt in Wäldern, wo sie Clans gründen und diese mit eiserner Faust gegen andere Kulturen, Bestien oder rivalisierende Clans verteidigen.

Jeder Clan wird von einem Alpha-Centauren beherrscht, normalerweise dem stärksten und kampferprobtesten Clanmitglied. Männliche und weibliche Centauren unterscheiden sich kaum in Sachen Kraft und Kampfgeschick – denn meist braucht es den gesamten Clan, um den gesamten Clan zu beschützen.

CHUPACABRA

Charisma	+1
Geist	+1
Geschick	+1
Konstitution	0
Stärke	+3

Widerstandswürfel	W6
Trefferpunkte	9
Klassenschaden	W6
Rüstung	1
Bewegung	35(7 Felder)

Seine jungen Jahre als normaler Hund fristend, mutiert der Chupacabra mit Erreichen der Geschlechtsreife aus unklaren Gründen zu einer blutrünstigen Bestie. Ein einziger Biss diese Kreatur ist für Wild und Nutztiere tödlich. Sein rabenschwarzes, stellenweise ausgefallenes Fell sowie seine messerscharfen Zähne machen ihn zu einer furchterregenden Kreatur der Nacht.

Allein Feuer kann einen Chupacabra von seinem verfluchten Dasein erlösen – von Messerstichen, Knochenbrüchen und Pfeilwunden erholt er sich in nur wenigen Stunden.

DIE ALTE SPINNERIN

Charisma	+0
Geist	+9
Geschick	0
Konstitution	+0
Stärke	+0
<hr/>	
Widerstandswürfel	W20
Trefferpunkte	111
Klassenschaden	W20
Rüstung	7
Bewegung	10(2 Felder)

Die Alte Spinnerin, eine Dämonin mit dem Unterleib einer Spinne und dem Oberkörper einer alten Frau, ist die Archivarin der Dämonenwelt. Ihre Bibliothek aus unzähligen Netzen, die sie selbst mit Runen und Buchstaben versehen hat, enthält jeden Gedanken, den jede Kreatur zu irgendeinem Zeitpunkt hatte oder noch haben wird: Jedes Loch in einer Verteidigungslinie, jeder Wutausbruch einer zornigen Mutter, jedes Hungergefühl eines Kaisers – jede noch so unwichtig scheinende Information ist im Gewebe der Spinnerin dokumentiert. Alle zittern in Ehrfurcht vor der Macht dieser Dämonin, denn sie kennt die Schwachstellen aller Monster, Menschen, Dämonen und Engel. Wünscht sie den Niedergang einer Zivilisation, den Tod eines Gottes oder den Fall eines Dämons, ist sie aufgrund ihrer unendlichen Kenntnisse zu jedem Zeitpunkt fähig, dies geschehen zu lassen.

Abenteurer, Dämonen und Engel pilgern gleichermaßen zum Archiv der Alten Spinnerin in den Untiefen der Hölle, um ihr eigenes Wissen gegen einen Bruchteil des ihrigen einzutauschen.

DRACHE

Charisma	+6
Geist	+5
Geschick	0
Konstitution	+3
Stärke	+6

Widerstandswürfel	W20
Trefferpunkte	50
Klassenschaden	*
Rüstung	5
Bewegung	50(10 Felder)

Drachen sind kolossale Bestien mit Flügeln, stahlharten Schuppen und spitzen Zähnen. Dies sind jedoch die einzigen Gemeinsamkeiten, die ein einzelner Drache mit seinen anderen Artgenossen teilt. Drachen sind so unterschiedlich wie Schneeflocken, keine zwei Drachen besitzen die gleiche Schuppenform, die gleichen Zähne im Maul oder die gleichen Flügel. Jeder Drache ist ein absolutes Unikat, und das gilt auch für seine Fähigkeiten.

Würfle zum Erstellen deines Drachen Attribute auf den folgenden Tabellen oder wähle selbst Attribute aus.

KOPF W6

1	Hyänenkopf	Kann den Zauber „Gedanken Vergiften“
2	Echsenkopf	Kann den Zauber „Feuerball“
3	Schlängenkopf	Kann den Zauber „Säureball“
4	Vogelkopf	Kann den Zauber „Arkaner Reflektor“ (W10)
5	Rattenkopf	Kann die Segnung „Heilende Berührung“
6	Menschenkopf	Kann die Segnung „Erhabene Ruhe“

KLAUEN W4

1	Sichelklauen	Klassenschaden W10
2	Schwertklauen	Klassenschaden W20
3	Vogelklauen	Klassenschaden W12
4	Stumpfe Klauen	Klassenschaden W8

SCHUPPEN W6

1	Kristallschuppen	Immun gegen Segnungen
2	Stahlharte Schuppen	Jeder Schaden, den der Drache erleidet, wird halbiert.
3	Federartige Schuppen	Immun gegen Statuszauber
4	Transparente Schuppen	Immun gegen Schadenszauber
5	Echsen-schuppen	-
6	Verwitterte Schuppen	Immun gegen körperliche Nahkampf- und Fernkampf- angriffe.

FLÜGEL W4

1	Transparente Flügel	Die Bewegungsreichweite aller Kreaturen in einem Umkreis von 100 Fuß wird halbiert.
2	Gefederte Flügel	Zaubersprüche in einem Umkreis von 100 Fuß um den Drachen müssen gegen einen um eine Stufe höheren Widerstandswürfel gewürfelt werden, haben aber den Effekt des ursprünglich gewählten Widerstandswürfels.
3	Ledrige Flügel	Edelsteine, Runen und Insignien haben in einem Umkreis von 100 Fuß um den Drachen keinen Effekt.
4	Vernarbte Flügel	Der Rüstungswert des Drachen steigt von 5 auf 7.

FARBE W12

1	Rot	Sehnt sich nach Blutvergießen
2	Blau	Sehnt sich nach weltlichen Reichtümern
3	Grün	Sehnt sich nach Macht
4	Gelb	Sehnt sich nach Unterhaltung
5	Schwarz	Sehnt sich nach Wissen
6	Weiß	Sehnt sich nach Stille
7	Lila	Sehnt sich nach Freundlichkeit
8	Orange	Sehnt sich nach Kunst
9	Kupfer	Sehnt sich nach Chaos
10	Bronze	Sehnt sich nach dem Klang der Zivilisation
11	Gold	Sehnt sich nach der Wildnis des Waldes
12	Silber	Sehnt sich nach Ordnung

DOKATYL, DER PRINZ DER PESTILENZ

Charisma	-9
Geist	+6
Geschick	+5
Konstitution	-
Stärke	+12

Widerstandswürfel	W20
Trefferpunkte	90
Klassenschaden	W20
Rüstung	6
Bewegung	40(8 Felder)

Dokatyl ist ein Pest bringender Erzdämon aus der Unterwelt. Seine Haut ist fahl und von Maden durchzogen, sein Kopf sieht aus wie das perverse Zerrbild eines Hirschen mit kränklich gelben Zähnen, seine Augen strahlen in glänzendem Schwarz, seine Finger sind lang und deformiert und seine Füße ähneln den Klauen eines Ebers.

Das Leben selbst ist Dokatyl zuwider, weshalb er unermüdlich versucht, es auszulöschen. Wird er von seinen Anhängern beschworen, um Pestilenz und Tod über eine Welt zu bringen, gibt es wenig, was ihn aufhalten könnte. Der Versuch, diesen Erzdämon zu vernichten, kostete schon hunderte Abenteurer das Leben, und der Versuch, ihn zu bannen, führte unzählige Zauberkundige ins Verderben.

Der einzige Weg, Dokatyl aufzuhalten, scheint es zu sein, sein Eintreffen auf einem Planeten zu verhindern. Erst vor Kurzen hat sich eine komplette Akademie Zauberkundiger geopfert, um einen Bannzauber zu sprechen und die Bestie der Pestilenz wieder zurück in die Untiefen Höllen zu schicken.

Dokatyl verfügt über die Zaubersprüche
Tes'Tos Nekrotische Berührung (W12), Säureball (W6) und Säureregen (W12)

DRYADE

Charisma	+6
Geist	+2
Geschick	0
Konstitution	0
Stärke	-9
<hr/>	
Widerstandswürfel	W6
Trefferpunkte	50
Klassenschaden	-
Rüstung	5
Bewegung	0(0 Felder)

Von den Vetteln aus Eifersucht und Neid mit Bäumen verschmolzen, sind die Dryaden einsame und zugleich bestechend schöne Gefangene des Waldes. Sie sind bewegungsunfähig, aber dafür sehr aufmerksam, und ihnen entgeht nichts, das in ihrem Blickfeld geschieht.

Dryaden gieren nach Zuwendung und Konversation. Für Abenteurer sind diese Wesen sehr gute Informationsquellen, denn sie wissen minutengenau, wann ein Eber, ein Hirsch oder eine Patrouille ihr Blickfeld durchquert hat. Ihr Gedächtnis ist wie ihr Baumkörper: zeitlos.

Aus den Körpern von Dryaden können magische Gegenstände gefertigt werden, weshalb ihre berühmte Aufmerksamkeit für sie überlebenswichtig ist. Die Gefahr, die sie für Abenteurer darstellen, geht nicht von ihnen selbst aus, sondern von den wilden Wendigo, die sie bei Gefahr zur Hilfe rufen: Wenn eine Dryade weint, stürmt ein Wendigo herbei, der sie vor Angreifern schützt und tröstet.

EISENMASKE

Charisma	-2
Geist	-2
Geschick	0
Konstitution	-
Stärke	+4

Widerstandswürfel	W12
Trefferpunkte	22
Klassenschaden	W12
Rüstung	4
Bewegung	30(6 Felder)

Eisenmasken sind schwer gerüstete Untote. Unter einem unverhältnismäßig großen Helm aus Stahl steckt der tote, noch wandelnde Körper eines großen Kriegers, Heerführers oder Abenteurers.

Diese untote Perversion der Natur verfügt über keinerlei Sprachbegabung, nicht einmal leises Stöhnen kommt ihr über die fauligen Lippen. Und so schreit, wacht und kämpft eine Eisenmaske in unheilvoller Stille, bis sie von ihrem unnatürlichen Dasein erlöst wird.

Manchen Eisenmasken sagt man nach, dass sie im Tod mehr Leben genommen haben als noch zu Lebzeiten auf dem Schlachtfeld.

FLEISCHKONSTRUKT

Charisma	-3
Geist	-3
Geschick	-3
Konstitution	-
Stärke	+4
<hr/>	
Widerstandswürfel	W12
Trefferpunkte	25
Klassenschaden	W12
Rüstung	3
Bewegung	20(4 Felder)

Man könnte glauben, dass Fleischkonstrukte das Ergebnis nekromantischer Experimente sind. Entgegen der allgemeinen Überzeugung handelt es sich bei ihnen jedoch um bizarre Konglomerate aus Schrauben, Muttern, Holzbalken und Fleisch – und sie entstammen meist der wahnsinnigen Paranoia technisch begabter Zauberer. Dieser Umstand macht sie natürlich keineswegs weniger gefährlich.

Diese Wesen werden häufig als Wächter von Artefakten und Reichtümern eingesetzt, um Eindringlinge zu vernichten oder sie zumindest von den Wertgegenständen fernzuhalten.

Ihrem Schöpfer gegenüber sind Fleischkonstrukte treue, loyale und sogar liebevolle Helfer. Das verwesende Fleisch auf ihrer Außenseite tragen sie lediglich, um auf Eindringlinge noch bedrohlicher zu wirken.

Es mangelt diesen Wesen an Intellekt, jedoch niemals an Passion für ihre Aufgabe.

Fleischkonstrukte sind immun gegen jegliche Form von Zaubersprüchen und Segnungen.

GERIPPE

Charisma	-3
Geist	-3
Geschick	-1
Konstitution	-
Stärke	+2

Widerstandswürfel	W4
Trefferpunkte	4
Klassenschaden	W4
Rüstung	0
Bewegung	20(4 Felder)

Jeder fängt mal klein an, auch Totenbeschwörer. Natürlich ist das Erwecken und Steuern einer untoten Streitmacht für einen geübten Nekromanten eine Kleinigkeit, doch für einen Anfänger in diesem finsternen Feld der Magie sind solche Abscheulichkeiten oft noch zu komplex.

In nekromantischen Fibeln wird darum empfohlen, mit einfachen Aufgaben wie dem Animieren eines alten Gerippes zu beginnen. Natürlich besitzt das klapprige Resultat nicht die Durchschlagskraft eines Zombies und erst recht nicht seine Widerstandsfähigkeit. Aber um den Schrecken in den Augen von Dorfbewohnern aufblitzen zu sehen, ist ein solches wandelndes Skelett häufig ausreichend.

GHOUL

Charisma	- 3
Geist	+2
Geschick	+1
Konstitution	-
Stärke	+3

Widerstandswürfel	W8
Trefferpunkte	14
Klassenschaden	W8
Rüstung	1
Bewegung	25(5 Felder)

Manchen Nekromanten reicht es nicht, einfach nur die Toten wiederzuerwecken – nein, manche von ihnen wünschen sich Krieger, deren Knochen hart wie Stahl und deren Zähne spitz wie Dolche sind, wobei sie sogar noch passable Gesprächspartner abgeben. Zombies sind diesen Nekromanten zu dumm, Gerippe sind ihnen zu fragil.

Ghoule sind schlichtweg bessere, stärkere und intelligentere Krieger aus dem Reich der Toten. Zwar sind ihre Körper deformiert, manchmal sogar so stark, dass die auf allen Vieren laufen müssen, aber sie sind mit konventionellen Mitteln kaum kleinzukriegen. Es reicht nicht einmal, ihnen den Kopf abzuschlagen – ein Ghoul würde seinen Schädel vom Boden aufsammeln und ihn nach dem Angreifer werfen. Um diese Wesen dauerhaft zu vernichten, müssen ihre Körper vollständig verbrannt werden.

Im Gegensatz zu Zombies ist der Biss eines Ghouls allerdings nicht ansteckend.

GOBLIN

Charisma	+1
Geist	-2
Geschick	+2
Konstitution	-2
Stärke	-1

Widerstandswürfel	W6
Trefferpunkte	5
Klassenschaden	W6
Rüstung	0
Bewegung	20(4 Felder)

Goblins sind nicht weniger vernunftbegabt als Menschen – gemessen an der Tatsache, dass auch Menschen plündern, morden und alles zerstören, was ihnen in die Finger kommt.

Diese Wesen sind in etwa so groß wie zehnjährige Menschenkinder, drahtig, von grünlichem Hautton und meist mit spitzen Reißzähnen, riesigen Fledermausohren und massiven Hakennasen ausgestattet.

Goblins greifen niemals alleine an und neigen dazu, einfallsreiche Fallen zu bauen, anstatt sich in einen direkten Konflikt zu begeben. Um eine Goblin-Falle zu entdecken, muss eine Geist-Probe gegen einen W8 gewürfelt werden, und um sie zu entschärfen, eine Geschick-Probe gegen einen W6.

HARPYIE

Charisma	+3
Geist	+1
Geschick	+2
Konstitution	+0
Stärke	+1
<hr/>	
Widerstandswürfel	W8
Trefferpunkte	10
Klassenschaden	W8
Rüstung	1
Bewegung	40(8 Felder)

Harpyien sind meist in alten, verlassen Tempeln zu finden, wo sie Schutz suchen und sich verstecken. Zwar wirken sie wie eine bestialisches Mischung aus Frau und Greifvogel, sind jedoch hochintelligent und extrem geschickt. Man sagt ihren Federn potenzsteigernde Wirkung nach, weswegen sie inzwischen beinahe ausgerottet sind.

Diese Kreaturen sind äußerst scheu und meiden den Kontakt zu sämtlichen Zivilisationen – allerdings gibt es auch einige, die sich ihrer Federn entledigt haben und sich in lange Roben hüllen, um unbemerkt in Städten und Dörfern zu leben. Zwar verlieren sie so ihre Flugfähigkeit, was viele Harpyien aber für einen akzeptablen Preis halten, um den Klängen ihrer Schlächter zu entgehen.

Das schrille Geschrei einer Harpyie fügt jeder Kreatur in einem Umkreis von 30 Fuß 9 Schadenspunkte zu. Getroffene Ziele erleiden die Statureffekte „Nervös“ und „Zitternd“. Dem Kreischen einer Harpyie kann nur entgehen, wer sich vor der Begegnung mit ihr die Ohren versiegelt hat. Jede Harpyie kann diese Fähigkeit einmal pro Tag anwenden.

HYDRA

Charisma	+4
Geist	+2
Geschick	0
Konstitution	+8
Stärke	+4

Widerstandswürfel	W20
Trefferpunkte	30*
Klassenschaden	W8*
Rüstung	5*
Bewegung	40(8 Felder)*

Hydras sind eine rachsüchtige und quasi unsterbliche Unterart der Drachen. Haben sie noch keinen Erzfeind gefunden, sind sie kaum von normalen Jungdrachen zu unterscheiden. Hat jemand eine Hydra jedoch stark genug verletzt oder ihr vielleicht sogar den Kopf abgeschlagen, zieht dieser Jemand den geballten Hass der Bestie auf sich: Abgeschlagene Flügel, Beine, Schwänze oder sogar Köpfe machen die Hydra ab diesem Zeitpunkt nur stärker – jeder Teil des Wesens wächst nach dem Abtrennen innerhalb von 24 Stunden in doppelter Ausführung nach.

Ähnlich wie Drachen sitzen Hydras meist auf einem großen Berg aus Schätzen und Habseligkeiten, so dass sie häufig das Ziel von Glücksrittern werden. Sind Abenteurer unvorsichtig oder verwechseln die Hydra mit einem Drachen und lassen den Kadaver des Wesens unbeaufsichtigt liegen, erleben sie am folgenden Tag meist eine böse Überraschung: Das Monster ist wieder da und hätte gerne seine Habseligkeiten zurück – nur ist es diesmal mächtiger und furchterregender.

Der Körper einer Hydra muss, sobald die Kreatur bezwungen ist, verbrannt oder durch Säure zersetzt werden, bis quasi nichts mehr von ihm übrig ist. In allen anderen Fällen kann sie sich problemlos regenerieren.

*Wenn einer Hydra der Kopf abgeschlagen wird und man ihr erlaubt, sich zu regenerieren, verdoppelt sich die Zahl ihrer Schadenswürfel verglichen mit ihrer vorigen Inkarnation. Bei Beinen und Schwanz verdoppeln sich die Trefferpunkte der Hydra, bei nachwachsenden Flügeln verdoppelt sich ihre Bewegungsreichweite. Erlegt man die Hydra durch einen Stich in den Körper und gibt ihr Gelegenheit, sich zu regenerieren, erhält sie zusätzliche 5 auf ihren Rüstungswert.

ISCHAMER, DER FÜRST DES WAHNSINNS

Charisma	+1
Geist	+4
Geschick	+3
Konstitution	+2
Stärke	+2
<hr/>	
Widerstandswürfel	W20
Trefferpunkte	69
Klassenschaden	W20
Rüstung	5
Bewegung	40(8 Felder)

Ischamer ist ein Erzdämon, den man auch den Fürsten des Wahnsinns nennt. Unordnung und Chaos sind seine Visitenkarte, der Verfall des Verstands bereitet ihm Freude – und zwar zunehmend mehr, je tiefer ein Wesen in den Abgrund des Irrsinns sinkt. Ischamers bloßer Anblick, so sagt man, vernichtet sofort jede Spur geistiger Gesundheit. Die Skizzen, die sabbernde, zitternde Wahnsinnige von ihm angefertigt haben, zeigen eine riesige Kreatur mit acht Armen und acht

Beinen, auf deren Brust ein klaffendes Maul zu sehen ist. In manchen dieser irren Interpretationen hat er Hörner, in anderen nicht, in manchen ist er übersät mit Augen, in anderen übersät mit Zähnen.

Ischamer hat kein Interesse daran, seine Opfer zu töten. Sie leiden – und sie ihren Verstand verlieren zu sehen, bereiten ihm alle Freude der Welt.

Ischamer verfügt über die Zaubersprüche „Trugbild“, „Banshee-Gesang“, „Grims Wahn“ (W12) und „Gedanken vergiften“ (W12)

KESSELGEBURT

Charisma	-2
Geist	-6
Geschick	-3
Konstitution	+7
Stärke	+4

Widerstandswürfel	W12
Trefferpunkte	33
Klassenschaden	W12
Rüstung	2
Bewegung	40(8 Felder)

In einem Rezept, das in einer faulenden Krypta gefunden wurde, steht Folgendes:

Sie benötigen

Eine Totgeburt

Den Leichnam einer Jungfrau

Ein Kilogramm Zwiebeln

Einen Eimer Blut

Die Finger eines Diebs

Den Harn einer alten Vettel

Zuerst alle Zutaten außer dem Blut in den Hexenkessel geben und das Ganze über einer offenen Flamme erhitzen. Die Zutaten rund 60 Minuten im Topf köcheln lassen, dann einen Eimer Blut hinzugeben. Sobald die Substanz wieder vollständig kocht, die magischen Formeln sprechen. Für die besten Ergebnisse sollte man diese durchgehend für 20 Minuten wiederholen. Sobald das Gemisch aufhört, nach Zwiebeln und Blut zu riechen, den Inhalt des Kessels auf den Boden geben und das wiedergeborene Wesen beim Wachsen betrachten. Sobald es eine Größe von etwa 3 Metern erreicht hat, sollte es nach Möglichkeit zu Boden gerungen und an den Beinen gezogen werden, bis es ca. 10 Liter Blut abgehustet hat.

Nach Wunsch mit Petersilie garnieren. Et voilà, Ihre höchst eigene Kesselgeburt!

Die Kesselgeburt verfügt über die Zaubersprüche: "Blutobjekt" (W8) und "Entweihen" (W10).

MAGMIT

Charisma	0
Geist	-1
Geschick	0
Konstitution	+4
Stärke	+2
<hr/>	
Widerstandswürfel	W12
Trefferpunkte	12
Klassenschaden	W12
Rüstung	3
Bewegung	15(3 Felder)

Geformt aus geschmolzenem Stein, ist dieser Golem nur so groß wie ein menschliches Kleinkind, jedoch ist seine zerstörerische Kraft immens. Was für einen Magmiten ein entspannter Spaziergang durch ein Dorf ist, ist für das Dorf ein Todesurteil: Alles steht in Flammen, nichts bleibt übrig.

Dieser Golem ist gegen jede Form von Feuermagie immun. Der einzige Weg dieses Wesen auszulöschen, ist, es buchstäblich mit Eis- oder Wasserzaubern zu löschen.

Ein Magmit stößt mit jedem Schlag und jedem Schrei eine kleine Kugel glühender Lava von sich, die 2W6 Schadenspunkte bei einem Ziel verursacht.

Magmiten verfügen über die Zaubersprüche "Feuerpfeil" (W6) und "Feuerball" (W12).

MANTIKOR

Charisma	+1
Geist	0
Geschick	+1
Konstitution	+6
Stärke	+2

Widerstandswürfel	W12
Trefferpunkte	50
Klassenschaden	W12
Rüstung	3
Bewegung	35(7 Felder)

Der Mantikor ist eine widernatürliche Bestie, geformt durch missglückte druidische Magie. Dieses Wesen trägt den Kopf und Körper eines Löwen, die Flügel einer Fledermaus den giftigen Stachelschwanz eines Skorpions.

Dort, wo ein Mantikor zu finden ist, ist im Normalfall nur noch wenig von jenem Zauberwirker übrig, der ihn beschworen hat. Diese Kreatur ist wenig vernunftbegabt und attackiert alles, was sie für etwas Essbares oder eine Gefahr hält. Das Gift eines Mantikor ist höchst potent: Die Symptome einer Vergiftung beginnen mit auftretender Lähmung, Müdigkeit und Verwirrung. Ab diesem Zeitpunkt nehmen die Vitalfunktionen des Opfers rapide ab, bis Herzschlag und Hirnfunktion komplett aussetzen.

Erleidet ein Abenteurer Schaden durch den Stachel eines Mantikor, nimmt er jede Runde 2W6 Schadenspunkte und hat fortan den Statureffekt „Erkrankt“. Dieser Zustand kann durch einen Heiltrank oder Heilzauber jederzeit wieder aufgehoben werden. Der Biss und die Klauen eines Mantikor sind zwar nicht giftig, aber ebenso qualvoll und tödlich.

Wann der Mantikor seinen Giftstachel einsetzt und wann er mit Gebiss oder Klauen attackiert, entscheidet die Spielleitung.

MINOTAURUS

Charisma	0
Geist	-3
Geschick	+1
Konstitution	+2
Stärke	+4
<hr/>	
Widerstandswürfel	W12
Trefferpunkte	40
Klassenschaden	W12
Rüstung	3
Bewegung	30(6 Felder)

Minotauren sind Gefangene ihrer eigenen Labyrinth. Diese riesigen Kreaturen, geformt aus Mensch und Stier, irren auf der Suche nach Nahrung und Eindringlingen endlos in ihren Gefängnissen umher. Die bestialische Stärke dieser Monster sucht weithin ihresgleichen.

Ob es sich bei ihnen um fehlgeschlagene (oder gelungene?) magische Experimente handelt oder ob die Minotauren ein eigenes Volk darstellen, ist nicht bekannt. Sicher ist nur, dass diese Wesen von jenen, die es sich leisten können, aufgrund ihres eingeschränkten Intellekts und ihrer theoretisch unbegrenzten Lebensspanne als geduldige Wächter von Verliesen und Katakomben eingesetzt werden, deren Ausgang sie nie mehr finden.

Wegen ihrer dicken, ledrigen Haut benötigen Minotauren keine nennenswerte Rüstung. Als würden ihre baumdicken Arme, riesigen Pranken und spitzen Hörner nicht reichen, führen sie im Kampf zudem meist gewaltige Keulen oder zweihändige Äxte.

Minotauren sind schlechte Verhandlungspartner und lassen sich unter keinen Umständen bestechen. Abenteurer, die sie in ihren Labyrinthen antreffen, werden entweder umgehend erschlagen oder ihren Herren ausgeliefert. Die Begegnung mit einem Minotaurus zu überleben, ist eine Seltenheit.

Wird man von einem Minotaurus erschlagen, besteht eine (geringe) Chance, selbst zum Minotaurus zu werden und den alten Minotaurus in die Freiheit des Todes zu entlassen. Ob und wann dies geschieht, entscheidet die Spielleitung.

Diese Monster können nicht aus natürlichen Gründen aus dem Leben scheiden, so dass schon von Exemplaren berichtet wurde, die tausende von Jahren alt sein sollen.

Minotaurus-Horn ist, ähnlich wie Harpyienfedern, eine gern genutzte Zutat für Potenzmittel – jedoch ist es erheblich schwieriger zu bekommen.

OGER

Charisma	-2
Geist	-2
Geschick	0
Konstitution	+3
Stärke	+4
<hr/>	
Widerstandswürfel	W12
Trefferpunkte	35
Klassenschaden	W12
Rüstung	1
Bewegung	25(5 Felder)

Oger sind nur von einer einzigen Sache getrieben: ihrem Hunger. Diese dickhäutigen Bergbewohner ernähren sich von allem, was sie in die Finger bekommen können. Nutzvieh, Wölfe, andere Oger, Bäume, Steine, reisende Abenteurer oder die Abfälle nahegelegener Zivilisationen – absolut alles steht auf dem Speiseplan.

Diese Kreaturen zeichnen sich nicht durch ihre Intelligenz, sondern durch unfassbare Brutalität im Kampf aus. Ein Oger schlägt so wuchtig zu, dass er problemlos große, klaffende Löcher in Gestein reißen kann.

Dankenswerterweise bemerkt man die Ankunft eines Ogers schon auf weite Entfernung durch den beißenden Gestank nach altem Fleisch, der ihn umgibt, was eine Flucht vor diesen unbeholfenen Monstern relativ leicht macht.

PEGASUS

Charisma	+4
Geist	+2
Geschick	0
Konstitution	+1
Stärke	-1

Widerstandswürfel	W8
Trefferpunkte	16
Klassenschaden	W8
Rüstung	1
Bewegung	45(9 Felder)

Der Pegasus ist ein strahlend weißer Hengst mit Flügeln, dessen Kopf häufig von einem Horn geschmückt ist, wie es auch ein Einhorn tragen würde. Pegasoi sind manchmal als treue Begleiter hochrangiger Gesegneter anzutreffen.

Trotz ihrer großen Intelligenz sind diese Wesen leider nicht sprachbegabt, so dass Gesegnete, die die Gunst eines Pegasus erlangt haben, eine Art Morse-Alphabet erlernen, um sich mit ihm zu verständigen.

Ob es ein natürliches Vorkommen an Pegasoi gibt, ist nicht bekannt. Man nimmt an, dass diese Kreaturen von den Gesegneten selbst erschaffen wurden, um über ein exquisites Transportmittel zu verfügen.

RABENHIRTE

Charisma	1
Geist	0
Geschick	0
Konstitution	+4
Stärke	+1
<hr/>	
Widerstandswürfel	W12
Trefferpunkte	22
Klassenschaden	W12
Rüstung	1
Bewegung	35(7 Felder)

Rabenhirten sind stets das Ergebnis eines Fluches. Es handelt sich bei ihnen fast immer um Menschen, die den Zorn eines Waldgottes oder eines Naturdämons auf sich gezogen haben.

Am Kopf dieser hageren Kreaturen fehlt das Gesicht vollständig. Der einzige Weg, wie sie sich noch verständigen können, ist ihr Rabenschwarm. Die Raben sind Augen, Ohren und Stimme des Hirten – und doch sind sie auch sein Fluch, denn sie reißen ihm unentwegt das Fleisch von den Knochen, bevor es sofort wieder nachwächst. Der Rabenhirte spürt jeden einzelnen Biss.

Diese Wesen sind intelligent und nicht von Haus aus böswillig, jedoch werden sie von Dorf- und Stadtbewohnern häufig als Zeichen des Unglücks missverstanden und mit Waffengewalt verjagt. Dies führt dann meist tatsächlich zu großem Unglück – denn werden der Rabenhirte oder einer seiner Raben angegriffen, schlägt der ganze Schwarm mit geballter Kraft zurück.

Der Rabenhirte verfügt über den Zauberspruch „Den Raben ein Fest“ (W10).

SATYR

Charisma	+2
Geist	+3
Geschick	0
Konstitution	0
Stärke	-1

Widerstandswürfel	W6
Trefferpunkte	5
Klassenschaden	W6
Rüstung	0
Bewegung	25(5 Felder)

Satyre sind heitere Waldbewohner, die sich an den schönen Dingen des Lebens erfreuen: Wein, gutem Essen, Musik und Liebe. Manche von ihnen ergötzen sich aber auch am Leid anderer – sie spielen (manchmal brandgefährliche) Streiche, bauen Fallen oder manipulieren ihre Opfer bis zur vollständigen Unterwerfung.

Diese Wesen sind gesellig und genießen spannende Geschichten aus dem Leben von Königen und Abenteurern oder von großen Schlachten. Der Wahrheitsgehalt solcher Geschichten ist den Satyrn meist egal, genauso wie sie es bei ihren eigenen Geschichten mit der Wahrheit nicht so genau nehmen.

Fast alle Satyre sind zauberbegabt und kanalisieren ihre Magie durch verschiedene Instrumente, die sie mit sich tragen. Flöte, Fidel oder Laute – selten sieht man einen Satyr ohne ein Instrument, das die Luft zum Zittern bringt.

Satyre können einen einzelnen, beliebigen Zauberspruch in seiner W6-Form aus der Arkanisten-Zauberspruchliste durch ihr Instrument kanalisieren.

SCHÄDELNAGA

Charisma	+1
Geist	+2
Geschick	0
Konstitution	+1
Stärke	+2

Widerstandswürfel	W6
Trefferpunkte	8
Klassenschaden	W6
Rüstung	1
Bewegung	40(8 Felder)

Diese etwa 4 Meter langen, schlangenartigen Monster mit einem Totenschädel als Kopf sind vor allem in feuchten Dschungelhöhlen zu Hause. Eine Schädelnaga ist nicht nur hochgiftig, sondern auch mit großer Körperkraft ausgestattet. Das Gift aus den Drüsen unterhalb ihrer Zähne dient dabei nicht der Jagd nach Nahrung, sondern soll Feinde ruhigstellen, denn die Schädelnaga kann ihr eigenes Gift nicht zu sich nehmen. Um an Nahrung zu kommen, erwürgt sie ihre Opfer, um sie sich dann, ähnlich wie eine Anakonda, vollständig einzuverleiben.

Wer von einer Schädelnaga gebissen und somit vergiftet wird, erleidet jede Runde 1W4 Schadenpunkte. Dieser Effekt kann nur durch das Einnehmen eines Heiltranks oder durch einen Heilzauber aufgehoben werden.

SCHÄDELSPINNE

Charisma	+1
Geist	+1
Geschick	+5
Konstitution	0
Stärke	+2

Widerstandswürfel	W8
Trefferpunkte	8
Klassenschaden	W8
Rüstung	3
Bewegung	40(8 Felder)

Schädelspinnen sind etwa mannsgroße Höhlenbewohner, deren Kopf trotz ihres Namens keineswegs dem einer gewöhnlichen Spinne gleicht. Diese Kreatur trägt das verzernte Antlitz eines Totenschädels. Zwar ist das Gift der Schädelspinnen kaum gefährlicher als das gewöhnlicher Ameisen – die schiere Menge jedoch, die sie in den Körper ihrer Opfer pumpen können, sorgt dafür, dass sich diese schon nach kürzester Zeit in einen blutigen Brei verwandeln. Die Schädelspinne saugt diesen Brei auf, um sich zu ernähren.

Schädenspinnen erschaffen keine Netze, sondern vergraben sich in Höhlen und warten auf ein unvorsichtiges Opfer.

Wer durch eine Schädelspinne Schaden erleidet, ist vergiftet und erleidet jede Kampfrunde 1W6+1 Schadenpunkte. Dieser Effekt kann durch das Einnehmen eines Heiltranks oder durch einen Heilzauber aufgehoben werden.

SCHLEIMBIEST

Charisma	-2
Geist	-9
Geschick	-2
Konstitution	+6
Stärke	+2

Widerstandswürfel	W12
Trefferpunkte	19
Klassenschaden	W12
Rüstung	0
Bewegung	20(4 Felder)

Vereinfacht gesagt sind Schleimbiester riesige Einzeller. Diese schleimigen Höhlenbewohner können jede gewünschte Form annehmen, sofern diese nicht zu komplex ist.

Schleimbiester sind in ihrem Urzustand nahezu transparent und ernähren sich von jeglichem organischen Material, das sie in den Höhlen und Kerkern der Unterwelt finden. Dabei sind sie nicht wählerisch dahingehend, ob es sich um einen lebendigen Goblin, fallengelassene Wertsachen oder die Fäkalien eines Drachen handelt – diese Wesen verschlingen alles, was ihnen unterkommt.

Aufgrund ihrer amorphen Form sind Schleimbiester mit Äxten und Schwertern nur schwer zu beseitigen: Wird ein Schleimbiest mit einer Nahkampfwaffe oder Fernkampfwaffe angegriffen, wird der verursachte Schaden automatisch auf einen Schadenspunkt reduziert. Schadenszauber haben ihre normale Wirkung.

SCHRECKHAHN

Charisma	-2
Geist	-2
Geschick	0
Konstitution	+4
Stärke	+1

Widerstandswürfel	W8
Trefferpunkte	20
Klassenschaden	W8
Rüstung	0
Bewegung	25(5 Felder)

Schreckhähne sind Monster, die so groß wie Straußen werden können und wie eine Mischung aus flugunfähigem Vogel und Leguan aussehen. Goblins nutzen diese Wesen gerne als Transportmittel, Jagdgefährten oder Wachtiere.

Zwar ist diese Kreatur nicht von Natur aus aggressiv, verfügt aber über einen erweiterten Beschützerinstinkt: Wer einen Schreckhahn füttert, ihn in einer gefährlichen Situation beschützt oder ihm lange genug Zuneigung schenkt, erwirbt sich das Vertrauen dieses monströsen Federviehs und wird von ihm fortan bis aufs Blut verteidigt.

Der Biss eines Schreckhahns ist giftig. Opfer eines Bisses müssen einen Konstitutionscheck ausführen und erleiden bei Misslingen in jeder folgenden Kampfunde 2 Schadenspunkte. Dieser Effekt kann durch einen Heiltrank oder Heilzauber beseitigt werden.

SIRENE

Charisma	+6
Geist	0
Geschick	0
Konstitution	0
Stärke	+2

Widerstandswürfel	W6
Trefferpunkte	8
Klassenschaden	W6
Rüstung	2
Bewegung	40(8 Felder)

Sirenen erscheinen in vielerlei Form: Es gibt gehörnte Schönheiten mit strahlenden grünen Augen, attraktive Frauen mit dem Unterleib eines Delfins oder liebliche Mädchen mit Fuchsohren. Allen ist jedoch gemein, dass sie nur eine Sache antreibt – ihr Hunger.

Diese mystischen Kreaturen locken Opfer mit ihrem zauberhaften Gesang in ihre Fänge, um sie auszuweiden und dann zu verspeisen.

Der Gesang einer Sirene ist berühmt dafür, Jäger, Seemänner, Abenteurer, Soldaten, Wirte, Hausfrauen, Hausmänner, Babysitter und Katzenfriseur in seinen Bann zu ziehen. Nichts und niemand ist vor ihrer glockenhellen Stimme sicher – ebenso wenig wie vor ihren Zähnen

Sirenen besitzen die Spezialfähigkeit Sirenenengesang, die sie anstatt einer Attacke einsetzen können.

Sirenenengesang: Die Sirene verführt eine Kreatur in einem Umkreis von 60 Fuß dazu, ihre Waffe niederzulegen und mit einer Geschwindigkeit von 20 Fuß (4 Felder) pro Runde in eine Richtung ihrer Wahl zu gehen. Dieser Effekt hält eine Kampfrunde lang an, die Sirene kann ein einzelnes Ziel jedoch mehrere Kampfrunden in Folge bezirzen.

STICKEREI

Charisma	+4
Geist	0
Geschick	0
Konstitution	0
Stärke	-5

Widerstandswürfel	W4
Trefferpunkte	2
Klassenschaden	W4
Rüstung	0
Bewegung	10(2 Felder)

Stickereien sind kleine animierte Objekte, meist nicht größer als Schoßhündchen. Sie dienen auch einem ähnlichen Zweck wie Hunde, denn sie geben Alarm bei Gefahr, spenden Trost bei Trauer und schenken Nähe bei Einsamkeit.

Stickereien werden meist von Zauberkundigen als Zeichen der Gunst an junge Schüler oder den Nachwuchs von Adelligen verschenkt. Diese animierten Objekte verhalten sich drohender Gefahr gegenüber souverän und furchtlos, weshalb sie häufig auch Heerführern zur Seite gestellt werden, um beispielsweise Mordanschläge abzuwenden.

Nichtsdestotrotz handelt es sich hier um fragile, kleine Wesen, die leicht zu Bruch gehen können. Wird eine Stickerei vernachlässigt oder schlecht behandelt, ist es nicht ungewöhnlich, dass sie ihre Pflichten dem Besitzer gegenüber vernachlässigt oder sich gar auf die Seite eines Angreifers schlägt.

TATZELWURM

Charisma	+3
Geist	+1
Geschick	+3
Konstitution	0
Stärke	+0

Widerstandswürfel	W4
Trefferpunkte	8
Klassenschaden	W4
Rüstung	1
Bewegung	30(6 Felder)

Der Tatzelwurm ist ein Mischwesen aus Schlange und Luchs. Diese wilde Kreatur kann von nichts und niemandem gebändigt werden.

Gut versteckt in Bergspalten baut dieses Wesen Nester und jagt seine Beute.

Tatzelwürmer sind gewieft und findig, jedoch nur selten eine ernstzunehmende Gefahr für Menschen, Elfen oder auch nur Gnome.

Ganz anders sieht es beim Nutzvieh kulturschaffender Völker aus, denn Ziegen, Schweine und Rinder sind die Leibspeise der Tatzelwürmer. Eine ausreichend große Population kann den gesamten Viehbestand eines Dorfes innerhalb kürzester Zeit auslöschen.

TROLL

Charisma	-1
Geist	-3
Geschick	0
Konstitution	+9
Stärke	+2

Widerstandswürfel	W10
Trefferpunkte	26
Klassenschaden	6
Rüstung	2
Bewegung	40(8 Felder)

Mit einem Troll sollte man sich ohne einen guten Schlachtplan gar nicht erst anlegen. Diese großen, grauerregenden Monster sind bedeckt mit einer schleimigen, blauen Haut, tragen Hauer wie ein Eber und sind auch nur ein kleines bisschen klüger als ein solcher.

Trolle haben nur zweierlei Dinge im Sinn: Fressen und Schlafen – und Abenteurer sollten es tunlichst vermeiden, die Kreaturen bei einer dieser Tätigkeiten zu stören, wenn sie einen tödlichen Konflikt vermeiden wollen.

Die schiere Unzerstörbarkeit dieser Monster ist legendär: Erschlägt man einen Troll, dauert es meist nur wenige Sekunden, bis er wieder zu atmen beginnt. Um ihn endgültig zu bezwingen, muss der Troll unverzüglich verbrannt oder zerstückelt werden, nachdem er zu Fall gebracht wurde – ansonsten steht er nach 2 Kampfrunden mit vollen Trefferpunkten (und noch wütender als zuvor) wieder auf.

TYLL, DER PILZ-EBER

Charisma	0
Geist	+3
Geschick	+1
Konstitution	+4
Stärke	+6
<hr/>	
Widerstandswürfel	W20
Trefferpunkte	78
Klassenschaden	W20
Rüstung	5
Bewegung	40(8 Felder)

Tyll begann sein Leben als einfacher Wildschwein-Eber, ist inzwischen aber eine Art Gottheit geworden. Nachdem er den fatalen Fehler begangen hatte, einer Vettel die Speisepilze vom Feld zu fressen, verfluchte diese ihn dazu, ein viel direkter Teil der Natur zu werden als zuvor: Er sollte jegliches Leid selbst erfahren, das dem Wald widerfährt.

Die Pilze im Gehölz, das wuchernde Moos an den Bäumen, jedes Blatt und jeder Tannenzapfen – all das ist nun Teil von Tylls Nervensystem. Fragte man die Vettel, die ihn einst verfluchte, ging dieser Fluch aber wohl gründlich daneben: Der Eber wuchs zur Größe eines Elefanten heran und sein Geist verzweigte sich in alle Sphären des Waldes.

Gesegnet mit der gesammelten Weisheit der Wälder und ihrer Bewohner schützt der Pilz-Eber seither beide vor äußeren Einflüssen und steht als Sinnbild für das Leid der Natur durch die Hand „zivilisierter“ Völker.

Tyll verfügt über die Zaubersprüche „Geisterform“ (W8), „Windböe“ (W10), „Edgars Rüstzeug“ (W12), „Fa’Tonis Gravitationswellen“ (W10), „Säureregen“ (W10) und „Arkaner Reflektor“ (W20).

TYMORI

Charisma	-5
Geist	-5
Geschick	-2
Konstitution	-
Stärke	+1

Widerstandswürfel	W4
Trefferpunkte	4
Klassenschaden	W4
Rüstung	0
Bewegung	20(4 Felder)

Tymori ist nicht nur der Name einer Kreatur, sondern auch der des Fluchs, unter dem diese leidet. Dieses gequälte Wesen ist fett, mit Warzen und Pickeln übersät und seine Knochen sind degeneriert, so dass es sich nur kriechend und schlurfend fortbewegen kann.

Tymori sind von einem endlosen Hunger gequält und bar jeglicher Vernunft.

Setzt der Fluch unter dem die Tymori leiden ein, verändert sich zuallererst das Gesicht des Opfers: Die Oberhaut wird schlaff und der Wirt des Fluchs wirkt zunächst lediglich leicht entstellt. Dann jedoch fangen seine Knochen an, sich zurückzubilden – zusammen mit seinem Geist.

Was nach einigen Tagen zurückbleibt, ist ein erbarmungswürdiges, unterwürdiges Wesen, das wimmernd und kreischend nach seinem Schöpfer sucht, wenn es von ihm zurückgelassen wurde oder verloren gegangen ist.

VAMPIR

SATT

Charisma	+4
Geist	+3
Geschick	+3
Konstitution	+3
Stärke	+5

HUNGERND

Charisma	0
Geist	+1
Geschick	+1
Konstitution	+1
Stärke	+7

DEGENERIERT

Charisma	-9
Geist	-9
Geschick	+1
Konstitution	0
Stärke	+12

Widerstandswürfel W8

Trefferpunkte	23
Klassenschaden	W8
Rüstung	1
Bewegung	40(8)

Widerstandswürfel W12

Trefferpunkte	50
Klassenschaden	W12
Rüstung	3
Bewegung	50(10)

Widerstandswürfel W20

Trefferpunkte	70
Klassenschaden	W20
Rüstung	5
Bewegung	70(14)

Ein uralter Fluch liegt auf den Vampiren. Zu Unsterblichkeit und ewiger Sehnsucht nach Wärme verurteilt, fristen sie ein Dasein auf der unermüdlichen Suche nach frischem Blut. Tagsüber halten sich diese Wesen, die einmal Menschen waren, aufgrund ihrer Empfindlichkeit gegenüber Sonnenlicht meist in dunklen, alten Gemäuern auf. Wirklich frei bewegen können sie sich nur in der Dunkelheit der Nacht.

Die einzige Regung, die ein Vampir noch nachfühlen kann – und die er in jeder Sekunde seiner Existenz erlebt – ist Durst. Zwar kann er sich für gewöhnlich noch an seine Zeit als Mensch erinnern und sich auch jedes Gefühl wieder zurück ins Gedächtnis rufen, doch kann er ohne eine Seele solche Empfindungen nicht authentisch nachfühlen. Das Trinken von Blut ist die einzige Möglichkeit für diese Monster, sich für einen kurzen Zeitraum wieder vollständig wie ein Mensch zu fühlen.

Darbt ein Vampir zu lange, ohne Blut zu trinken, deformiert dies nicht nur seinen Körper, sondern auch seinen Verstand. Hungernde Vampire leiden unter Paranoia, Halluzinationen und Wutausbrüchen. Gesicht und Körper mutieren in diesem Zustand und werden den animalischen Zügen einer Fledermaus immer ähnlicher. So werden sie zu wahren Schrecken der Nacht.

Man sagt, Vampire würden regelmäßig versuchen, sich aus Verzweiflung über ihren Zustand das Leben zu nehmen – doch gelingt es ihnen aufgrund ihres Fluchs niemals.

Begibt sich ein Eindringling in ihr finsternes Heim, wägen Vampire häufig ab zwischen dem kurzen Rausch, sich wie ein Mensch zu fühlen, und der langfristigen Erlösung durch den Tod. Meist siegt das Bedürfnis nach dem Rausch.

SPEZIALFÄHIGKEIT: BLUT SAUGEN

Vampire können neben ihrem Kampfgeschick auf dem Schlachtfeld einmal pro Schlacht die Aktion „Blut saugen“ anwenden. Wenn diese Aktion angewandt wird, würfelt das Ziel gegen den aktuellen Widerstandswürfel des Vampirs und erleidet bei Misslingen Schadenspunkte in Höhe des Klassenschadens des Vampirs. Der Vampir heilt Trefferpunkte in Höhe des verursachten Schadens.

Wird das Opfer dieser Aktion bewusstlos oder stirbt, muss es einen Konstitutionscheck gegen den aktuellen Widerstandswürfel des Vampirs würfeln. Schlägt dieser fehl, wird das Opfer selbst zu einem Vampir (Satt). Ein Spielercharakter wird in diesem Fall unwiederbringlich zum Monster und ab jetzt von der Spielleitung kontrolliert.

VETTEL

Charisma	+2
Geist	+5
Geschick	+3
Konstitution	-2
Stärke	-2

Widerstandswürfel	W12
Trefferpunkte	25
Klassenschaden	W12
Rüstung	5
Bewegung	20(4 Felder)

Seltsam... das alte Weib aus dem Nachbardorf kommt fast täglich an den Brunnen eures kleinen, beschaulichen Städtchens. Sie wirkt sichtlich aufgebracht darüber, dass wohl sehr häufig kleine Kinder aus eurem Dorf verschwinden. Sie besucht Mütter und Väter, die ihren Nachwuchs verloren haben, um sie zu trösten und ihnen Gehör zu schenken. Wahrlich, Zeit scheint die Alte reichlich zu haben. Jedes Mal verlässt sie mit einem Sack auf dem Rücken und einem Grinsen im Gesicht abends wieder das Dorf. Ist es nicht schön, wie aufopferungsvoll sie den Trauernden hilft?

Vetteln sind verstoßene alte Hexen, die meist in kleinen Hütten mitten im Wald leben. Nur sehr wenige von ihnen sind anderen Lebensformen wohlgesinnt, die allermeisten betrachten Menschen und Tiere nur als Versuchsobjekte für ihre grausamen Experimente und unaussprechlichen Zaubersprüche. Sie pervertieren das, was man gemeinhin unter Magie versteht, und führen grausame Rituale durch, mit denen sie widerwärtige Kreaturen erschaffen. Manchmal schließen sich Vetteln zu einem okkulten Zirkel zusammen, um Flüche über ganze Königreiche auszusprechen – nur, weil sie ein übermüdeten Wachmann einst einen Moment zu lang angestarrt hat.

Vetteln können 6 beliebige Zaubersprüche aus der Zauberspruchliste für Arkanisten auswählen und anwenden.

VERMISC

Charisma	-3
Geist	0
Geschick	0
Konstitution	+3
Stärke	+6

Widerstandswürfel	W6
Trefferpunkte	8
Klassenschaden	W6
Rüstung	0
Bewegung	40(8 Felder)

Diese Wurm-Menschen leben unter der Erde und sind eingeschworene Feinde der Goblins und der Zwerge. Die rosig glänzende Haut über ihrem plumpen, länglichen Wurmkörper ist schleimig, ihre gelenkigen Arme sind dürr und ihre Zähne spitz.

Begegnet man einem einzelnen dieser Wesen, wirkt es meist dümmlich und schwach – aber durch ein unsichtbares Netzwerk teilen sich die Vermiscen einen kollektiven Geist, so dass ihr Intellekt mit ihrer Anzahl zunimmt. Um diese Verbindung auch dann aufrecht zu erhalten, wenn sich einer von ihnen weit von der Gemeinschaft entfernt hat, verstärken die Vermiscen diese Verbindung durch den Konsum psychedelischer Pilze, die sie in unterirdischen Plantagen züchten. Bei allen bekannten humanoiden Völkern führen diese Pilze, wenn sie verzehrt werden, zu lang anhaltenden Halluzinationen.

Das gesamte Volk ist benannt nach einem monströsen Wurm-Tyrannen, dem „Vermisc“, der nicht nur Herrscher, sondern auch zentraler Punkt ihres Geistesnetzwerks ist. Es gibt unterschiedliche Berichte darüber, wie viele dieser Tie-

fen-Könige existieren. Je nachdem, wem man glauben schenken mag, gibt es nur einen einzigen – oder aber diese Wesen sind eher so etwas wie Stammeshäuptlinge.

Um auch in den Genuss von Annehmlichkeiten der Oberflächenwelt zu kommen, beispielsweise Schmuck, Wein oder Rindfleisch, mehren die Vermiscen ihren Wohlstand durch den Handel mit ihren psychedelischen Pilzen. Sie sind nicht von Grund auf kriegerisch, aber durchaus zu brutalen Kampfhandlungen fähig, wenn sie es für notwendig halten.

WECHSELBALG

Charisma	x
Geist	x
Geschick	x
Konstitution	x
Stärke	x

Widerstandswürfel	x
Trefferpunkte	x
Klassenschaden	x
Rüstung	x
Bewegung	x

Wechselbälger sind arkane Hochstapler, die das komplette Erscheinungsbild eines anderen Wesens annehmen können: Von der Stimme über das Aussehen, den Körpergeruch und die Manieren bis hin zum Kleidungsstil gleichen sie diesem wie ein Ei dem anderen.

Kaiser und Könige beschäftigen oftmals ein Wechselbalg, um selbst nicht auf Veranstaltungen gehen zu müssen, die ihnen zuwider sind.

Wenn ein Adliger den Verdacht hegt, er könnte bald Ziel eines Attentats werden, bietet er häufig einem Wechselbalg hohe Summen dafür, seinen Platz auf dem Thron einzunehmen, um so einem Mordanschlag zu entgehen. Wechselbälger, die nicht in solch hohen Diensten stehen, machen sich meist eher einen Namen als Banditen, Betrüger und Prostituierte.

Es ist so gut wie nichts darüber bekannt, wie die Wechselbälger entstanden sind – und diese Kreaturen wissen meist selbst nicht mehr, wie sie ursprünglich einmal ausgesehen haben.

Natürlich hat die transformative Macht dieser Wesen Grenzen: Eine Kreatur, in die sich ein Wechselbalg verwandeln kann, darf nicht mehr wiegen als rund 150 Kilogramm, weshalb sie es vorziehen, sich in den Dienst von humanoiden Wesen zu stellen.

Wechselbälger nehmen das Aussehen sowie alle Fähigkeiten und Fertigkeiten einer Kreatur an, sobald sie sich in diese Kreatur verwandelt haben.

WENDIGO

Charisma	0
Geist	0
Geschick	0
Konstitution	+3
Stärke	+5
Widerstandswürfel	W12
Trefferpunkte	28
Klassenschaden	W12
Rüstung	8
Bewegung	40(8 Felder)

Wendigo sind gehörnte Kreaturen des Waldes, die auf zwei Beinen laufen und messerscharfe Krallen sowie das skelettierte Haupt eines Hirschen tragen. Diese arborealen Wächter suchen jene heim, die sich an Wäldern, Seen oder deren Bewohnern vergangen haben. Wird ein Wald abgeholzt, der unter dem Schutz eines Wendigo steht, müssen die beteiligten Holzfäller mit einigem Recht ihr restliches Leben in Angst vor ihm verbringen. Diese Kreaturen sind gnadenlos, unermüdlich und verfolgen die Schänder des Waldes bis in deren Alpträume.

Wendigo sind vermutlich eine Schöpfung der Wald-Vetteln oder der Elfen, um sich und den Wald vor Eindringlingen zu schützen. Auch eine zufällige Begegnung mit einem Wendigo birgt für Reisende eine große Gefahr, da diese Wesen nur schlecht zwischen Spaziergängern und dem Wald gegenüber feindlich gesonnenen Eindringlingen unterscheiden können.

In einer besonderen Beziehung stehen die Wendigo zu den Dryaden: Wenn eine Dryade Tränen vergießt, versetzt dies einen nahen Wendigo in blutdürstige Rage und er eilt herbei, um seine Klauen in alles zu schlagen, das der Dryade zu nahe kommt.

WERRATTE

Charisma	+1
Geist	0
Geschick	+1
Konstitution	+0
Stärke	+2
Widerstandswürfel	W6
Trefferpunkte	9
Klassenschaden	W6
Rüstung	2
Bewegung	30(6 Felder)

Entgegen der weitläufigen Annahme sind Werratten nicht Opfer eines Fluches, sondern eine Spezies, ähnlich wie Elfen, Menschen oder Zwerge. Sie siedeln sich unterhalb von Städten in Kanalisationsnetzwerken an, wo sie im Verborgenen ganze Zivilisationen errichten.

Ebenso wie andere kulturschaffende Völker besitzen die Werratten eine Vielzahl von individuellen Persönlichkeiten, Interessen, Gesichtszügen und Fellfarben. Sie verurteilen die Dekadenz der Oberflächenbewohner ebenso wie diese sie für ihr Leben im Schmutz als widerliche Schädlinge ansehen. Und doch leisten diese Wesen den meisten Gesellschaften einen kaum beachteten Dienst: Wo die Werratten leben, wird man im Untergrund kaum jemals auf gewalttätige Goblins, Schleimkreaturen oder monströse Spinnen stoßen.

Im Gegensatz zu anderen Kulturen glauben Werratten nicht an gesellschaftliche Hierarchie. Sie leben als gleichwertige Teile ihrer Gesellschaft in weit verzweigten Clans zusammen.

Die Rattenmenschen sind in der Oberwelt vom Besuch der Badehäuser, Wirtsstuben und Bibliotheken ausgeschlossen. Sie werden bestenfalls als die natürliche Müllverwertungsanlage einer Stadt betrachtet. Wird oben das Essen knapp, wird den Werratten zudem häufig die Schuld zugeschoben.

WOLPERTINGER

Charisma	+6
Geist	-1
Geschick	0
Konstitution	+3
Stärke	-3

Widerstandswürfel	W4
Trefferpunkte	8
Klassenschaden	W4
Rüstung	1
Bewegung	40(8 Felder)

Wolpertinger sind extrem seltene, kleine Mischwesen aus Hase, Hirsch und Ente, die von fast allen Völkern erbarmungslos gejagt werden. Weil ihr weißes Fell, ihr zauberhaftes Gefieder und ihre extrem widerstandsfähigen Hörner, die zur Dekoration magischer Artefakte verwendet werden, so ungemein gefragt sind, sind die Wolpertinger nahezu ausgestorben.

Nur Wenige wissen, dass diese mystischen Kreaturen, sofern sie noch am Leben sind, durchaus kompetente Heilzauberwirker sind. Ein Wolpertinger kann Körpern Gifte entziehen, Wunden heilen und mit einer bloßen Berührung sogar gebrochene Knochen wieder zusammenwachsen lassen.

Eine Berührung durch einen Wolpertinger wirkt wie ein Perfekter Heiltrank: Alle Statureffekte der Kreatur sowie sämtliche Trefferpunkte dieser Kreatur sind vollständig geheilt.

ZIEGLINDE, DIE SCHÖPFERIN

Charisma	+6
Geist	+5
Geschick	0
Konstitution	+3
Stärke	+6

Widerstandswürfel	W100
Trefferpunkte	100
Klassenschaden	W100
Rüstung	5
Bewegung	40 (8 Felder)

Auf den ersten Blick wirkt Zieglinde wie eine furchterregende Dämonin – doch bei genauerem Hinsehen strahlt unendliche Liebe für alles, das lebt, aus ihrem warmen, aufmerksamen Gesichtsausdruck.

Legenden besagen, diese gottgleiche Kreatur sei durch einen arkanen Unfall dreier Zwergenbrüder entstanden, doch dies kann angesichts ihrer beispiellosen Macht und Güte wohl kaum wahr sein. Hierin sind sich die meisten Quellen jedoch einig: Wer oder was auch immer Zieglinde materialisiert haben mag – Auslöser war mit Sicherheit der Wunsch nach Liebe und Veränderung.

Zieglinde besitzt das Haupt einer Ziege sowie unzählige Arme und Beine. Gebadet in die Macht, über Raum und Zeit hinweg alles in Existenz rufen zu können, wonach ihr gerade ist, ist sie unkorruptierbar und unsterblich. Aber sie ist nicht unfehlbar: In den Äonen ihrer Existenz hatten Zieglingdes Fehler und Unaufmerksamkeiten schon des öfteren ähnlich gravierende Konsequenzen.

zen wie das Wirken der Erzdämonen – wenn nicht gar schlimmere. Ein ganzes Universum wurde einmal von einer Horde Klone ihrer Tochter überrannt, während ihre Naivität ein anderes Mal dazu führte, dass Dämonen einen Planeten eroberten, den sie extra für ihre Anhänger erschaffen hatte.

Zieglinde mag eine etwas schusselige Göttin sein – aber sie ist kompetent genug, um es durch ein bloßes Fingerschnippen mit den meisten ihrer missglückten Kreationen aufzunehmen.

Zieglinde verfügt über alle Zaubersprüche und Segnungen.

ZOMBIE

Charisma	-3
Geist	-2
Geschick	-3
Konstitution	-
Stärke	+2
Widerstandswürfel	W6
Trefferpunkte	7
Klassenschaden	W6
Rüstung	0
Bewegung	20(4 Felder)

Ob durch Pilzbefall, Hypnose, kleine mechanische Apparate oder Nekromantie: Die Herkunft dieser Wesen ist so vielzählig wie mysteriös. Ganz grundsätzlich sind Zombies aber immer wandelnde Überreste von humanoiden Wesen. Sie gieren nach Fleisch und Blut, um damit ihre verrottenden Hüllen zu nähren.

Die hungrigen Toten sind sehr hellhörig. Jeder Schrei eines Zombies lockt 1W6 weitere Zombies an.

Wird ein Abenteurer von einem Zombie gebissen, muss er einen Konstitutionscheck gegen den Widerstandswürfel des Zombies ausführen. Schlägt dieser fehl, gilt der Abenteurer als infiziert und wird sich selbst in einen Zombie verwandeln, wenn nicht binnen 24 Stunden ein Heilmittel gefunden wird.

THE
EARTH





ANALOGER,
ESOTERISCHER

PLANETEN-
ZUFALIS-
GENERATOR

Jedes Rollenspielabenteuer findet in einer frei erfundenen oder unserem Planeten nachempfundenen Welt statt. Diese Welten können voller Magie und Monster sein, aber auch lebensnah und bodenständig. Sie können in der universalen Datasphere stattfinden oder in den Träumen eines geisteskranken, gottgleichen Wesens. Die Plausibilität spielt häufig keine Rolle – den Göttern sei Dank.

Das alles ist phantastisch und fesselnd, und du solltest dich keinesfalls von Regeln und Richtlinien in deiner Kreativität einschränken lassen. Das, was nun folgt, ist nicht nur absolut optional, sondern auch lediglich ein kompakter Werkzeugkasten, um Inspiration zu finden. Natürlich können die mit diesem Generator erstellten Welten auch genau so verwendet werden, wie sie aus dem Generator purzeln – dies ist aber nicht der primäre Zweck des analogen, esoterischen Planeten-Generators. Nur eines ist wichtig: Wenn dir die nächsten Seiten dabei helfen, eine Idee für eine eigene Welt zu entwickeln, ist mein Plan aufgegangen.

ANTEIL AN WASSER AUF DEM PLANETEN (W100)

Würfle mit einem W100*, um herauszufinden, welche Menge an Wasser zu dem Zeitpunkt, an dem die Geschichte deiner Abenteurer beginnt, auf dem Planeten zu finden ist.

(Für einen W100-Wurf benötigst du einen W10 und einen sogenannten W-Prozent. Auf dem W-Prozent sind die Zahlen 0, 10, 20 etc. bis 90 zu finden. Würf beide Würfel und zähle das Ergebnis zusammen. Zeigt der W-Prozent eine 0 und der W10 ebenfalls, zählt das Ergebnis als 100.)*

Die Menge an Wasser auf einem Planeten entscheidet nicht nur über seine Bewohnbarkeit, sondern auch die Verfügbarkeit und den Preis von Ressourcen:

	Beschaffenheit	Wertvollste Ressourcen
1 bis 20	Wüstenplanet	Wasser, Nahrung, Pflanzen, Sklaven
21 bis 60	Erdähnlicher Planet	Edelmetalle, Rauschgifte, Rohöl, Landbesitz
61 bis 80	Dschungelplanet	Waffen, Seltene Leder, Gegengifte, Salz
80 bis 100	Wasserplanet	Nahrung, Holz, Wassertransportmittel, Unterkünfte

Du kannst zusätzlich eine Münze werfen, um herauszufinden, ob der Planet schon immer in diesem Zustand war oder durch einen Segen (oder eine Katastrophe) zu dem geworden ist, was er heute ist.

FLORA UND FAUNA GEGEN FORTSCHRITT UND ZIVILISATION

Auf dieser Tabelle würfelst du mit einem W6, um herauszufinden, wie „wild“ dein Planet ist, wie gut oder schlecht die darauf lebenden Zivilisationen ihn also unter Kontrolle haben.

1	Wuchernde Wildnis	Der Planet ist wild und ungezähmt. Tiere und Pflanzen leben frei und zügellos, die „vernunftbegabten“ Völker auf diesem Planeten sind nichts weiter als ein Teil seiner Fauna.
2	Der Natur unterlegen	Zwar leben die zivilisierten Völker dieses Planeten bereits in Hütten anstatt Höhlen und betreiben Ackerbau sowie Viehzucht, allerdings ist die Natur hier immer noch der bestimmende Faktor.
3	Eins mit der Natur	Die hier lebenden Zivilisationen haben verstanden, dass ihre Werkzeuge, ihr Intellekt und ihre Magie keine Mittel sind, den Planeten zu verändern – sondern Teil der Welt, in der sie Leben.
4	Kampf für den Fortschritt	Zauberkunst und Magie werden verwendet, um Maschinen zu bewegen und Städte mit Wasser und Wärme zu versorgen. Der Planet samt seiner natürlichen Fauna und Flora wird analog zum Wachstum der Zivilisationen schwächer und unbedeutender.
5	Der Natur Herr	Zwar versucht der Planet, mit Seuchen, Plagen und Naturkatastrophen dem Fortschreiten der Zivilisationen entgegenzuwirken – aber robuste Städte und arkane Medizin machen es dieser Welt unmöglich, wieder Macht über sich selbst zu erlangen.
6	Bezwungener Planet	Die Wasser sind faulig, das Gras ist dürr und die Wüsten, Wälder und Gebirge bieten kaum noch gesunden Lebensraum. Die Zivilisation hat gesiegt. Die Völker dieses Planeten halten sich durch Industrie und Magie am Leben. Eine wild wachsende Blume erblühen zu sehen, ist eine Seltenheit.

KONTINENTALPLATTEN (W10)

Um herauszufinden wie viele Kontinente der Planet hat, auf dem euer Abenteuer stattfindet, würfelst du einen W10. Jeder der erwürfelten Kontinente kann von bestimmten Kulturen dominiert werden, seine eigene Flora und Fauna sowie seine eigene Regierungsform haben und auch die unterschiedlichsten Lebensbedingungen bieten.

Würfle für jeden Kontinent einmal auf allen folgenden Tabellen.

ZIVILISATIONEN

Würfle auf der unten stehenden Tabelle 4 mal mit einem W20, um herauszufinden, welche Völker auf einem Kontinent vorzufinden sind.

Zuerst erwürfeln du die dominante Spezies: Das Volk, das in größter Anzahl und mit dem meisten Einfluss den Kontinent bewohnt. Das Ergebnis des zweiten Wurfes steht für die Spezies, die am zweithäufigsten auf dem Kontinent vorkommt. Der Dritte Würfel steht für ein Volk, welches nur in geringer Anzahl auf dem Kontinent zu finden ist. Der vierte Würfel steht für Handelsreisende eines weiteren Volkes, die den Kontinent regelmäßig aufsuchen. Doppelte Wurfresultate sollten erneut gewürfelt werden.

1. Menschen	2. Menschen	3. Menschen
4. Menschen	5. Menschen	6. Orks
7. Werratten	8. Dunkelelfen	9. Goblins
10. Untote	11. Kobolde	12. Elfen
13. Feen	14. Gnome	15. Vermiscen
16. Fröschlinge	17. Zwerge	18. Halblinge
19. Satyre	20. Centauren	

*ANMERKUNG:
Die in den Tabellen
aufgeführten Völker sind
natürlich nur gängige
Beispiele aus der klas-
sischen Fantasyliteratur
und können von dir zu jedem
Zeitpunkt ausgetauscht
oder verfeinert werden.*



KONFLIKTE ZWISCHEN DEN VÖLKERN

Ob motiviert von Territorialverhalten, Neid oder der hässlichen Fratze des Rassismus: Völker haben in Fantasy-Rollenspiel-Settings häufig Vorurteile gegenüber einander und Konflikte miteinander. Die Gründe für diese Konflikte bleiben dir überlassen.

Um zwei Parteien in einem Konflikt zu bestimmen, trage zunächst, beginnend mit der dominanten Spezies, deine mit der „Zivilisationen“-Tabelle ermittelten Völker in die linke Spalte der folgenden Tabelle (**Aggressor**) sowie an die gleiche Stelle in die oberste Zeile (**Opfer**) ein.

Nun würfelst du für jede Spezies in der **Aggressor**-Spalte einen W6. Die Ergebnisse 1-4 repräsentieren jeweils eines der 4 Völker welches dann als **Opfer** unter den Angriffen des **Aggressors** leidet, würfelst du eine 5 oder 6 nimmt die Spezies nicht als Aggressor an einem Konflikt teil und du trägst nichts in die Tabelle ein.

Ist eine Spezies gleichzeitig **Aggressor** und **Opfer**, befindet sie sich in einem Bürgerkrieg. Wie genau die Konflikte beschaffen sind, entscheidest du:

Es könnte sich beispielsweise um einen Ressourcenkrieg, religiöse Kreuzzüge oder schieren Rassismus handeln.

OPFER \ AGGRESSOR	dominante Spezies	zweite Spezies	dritte Spezies	vierte Spezies
dominante Spezies				
zweite Spezies				
dritte Spezies				
vierte Spezies				

RESSOURCEN DES KONTINENTS

Würfle 3 mal mit einem W12, um festzustellen, mit welchen Ressourcen der Kontinent überwiegend Handel betreibt. Ressourcen prägen einen Kontinent maßgeblich und entscheiden über den Wohlstand der Bewohner sowie über ihre Statussymbole.

1. Gold	2. Eisenerz	3. Gewürze	4. Rauschgifte
5. Salz	6. Seide/Stoffe	7. Marmor	8. Edelsteine
9. Leder/Felle	10. Rohöl	11. Sklaven	12. Holz

MAGIEPOLITIK

Würfle auf dieser Tabelle, um die Politik eines Kontinents betreffend den Umgang mit Magie zu bestimmen.

1	Teufelszeug! Lasst die Schädel der Hexer rollen! Mit Gewalt gegen Segen und Magie!
2	Furcht! Die Ankunft eines offensichtlichen Zauberwirkers löst Panik aus.
3	Gottesfurcht! Nur Segnungen sind erlaubt, Arkanisten werden aus den Städten vertrieben.
4	Akzeptanz! Magie ist Teil der Welt, in der wir leben.
5	Respekt! Magie ist ein Werkzeug für den Fortschritt, die Götter treten in den Hintergrund.
6	Verehrung! Magier werden für ihre Gabe gefeiert, Magie-Unbegabte für ihren Mangel an Talent verachtet.

REGIERUNGSFORM

Würfle einen W8, um die aktuell bestehende Regierungsform innerhalb eines Kontinents zu bestimmen.

1	Absolute Monarchie
2	Konstitutionelle Monarchie (Ein Regent ohne echte Macht, vom Parlament geduldet)
3	Stammes- oder Clanherrschaft
4	Oligarchie (Herrschaft von wirtschaftlichen Akteuren)
5	Militärische Diktatur
6	Demokratie
7	Kommunistische Räterepublik
8	Anarchie (Komplettes Fehlen einer Herrschaftsstruktur)

Natürlich ist die Bandbreite von Regierungsformen und Gesinnungen eines Volkes viel facettenreicher, als man dies auf einer 8-zeiligen Tabelle darstellen könnte. Die hier aufgeführten sind lediglich Beispiele, die ich im Rahmen eines Rollenspiels als spannend empfinde – auch, um die Spielsessions als Vehikel für die Bildung eines besseren politischen Verständnisses zu gebrauchen.

Und fertig!

Auf dem Weg hierher hast du hoffentlich erstens Inspiration für eine eigene Welt schöpfen können und zweitens jetzt schon spannende Konflikte für deine Spieler in den Untiefen deiner Gedankenwelt gebastelt. Ich bin dir natürlich auch nicht böse, wenn du einfach einzelne Ergebnisse ausgewählt und nicht gewürfelt hast.

Wenn du noch Ideen hast, um den Generator für dich zu ergänzen, nur zu! Und jetzt ab in deine neue Welt, das Abenteuer wartet schon auf euch!

ABENTEUER- GENERATOR

Um mit Kerkerpunk Abenteuer zu erleben, brauchst du natürlich noch... ein Abenteuer! Klar könntest du jetzt ein bestehendes Abenteuer kaufen und durchspielen oder Abenteuer aus anderen Systemen für die Verwendung mit Kerkerpunk konvertieren – oder aber, du schaffst dir schnell und unkompliziert ein eigenes Szenario. Um dir Letzteres etwas zu erleichtern, gibt es diesen Abenteuergenerator.

Zum Erstellen eines einfachen Abenteuers, in dem ein gefährliches Monster zur Strecke gebracht werden muss*, brauchst du einen W_{20} und einen W_{10} . Zuerst würfelst du nacheinander mit dem W_{20} auf den ersten 3 Tabellen, um zu definieren, was die gejagte Kreatur ausmacht. Danach würfelst du mit dem W_{10} , um die mögliche Belohnung für deine Abenteurer herauszufinden.

DAS ZIELOBJEKT EURES ABENTEUERS IST...

...EIN WESEN AUS

(Woher kommt die Bedrohung? Aus einer weltlichen oder aus einer übernatürlichen Quelle? Kommt die die Bedrohung von nebenan oder aus der Ferne?)

1 der Wüste	2 der Hölle	3 den Abwasserkanälen
4 der ätherischen Sphäre	5 den Wäldern	6 den Bergen
7 dem Meer	8 einer Höhle	9 dem Eis
10 dem Untergrund	11 einem Labor	12 dem Himmel
13 einer Stadt	14 einem Königshaus	15 dem Kessel einer Vettel
16 dem Jenseits	17 der Feenwelt	18 einem Albtraum
19 den Erzminen	20 den Sümpfen	

...IN DER GESTALT...

(Welche Form hat die Bedrohung?)

1 eines Menschen	2 eines Goblins	3 eines Orks
4 eines Gnoms	5 eines Elfen	6 eines Drachen
7 eines Mischwesens	8 eines Kolosses	9 eines Zwergs
10 einer Bestie	11 eines wandelnden Puddings	12 eines Engels
13 eines Tiers	14 eines unaussprechlichen Grauens	15 eines Dämons
16 einer Naturgewalt	17 einer wandelnden Maschine	18 einer Gottheit
19 einer verzerrten Kreatur	20 eines Insekts	

DIE KREATUR MACHTE VON SICH REDEN, INDEM SIE...

(Was erzählt man sich über die Bedrohung? Was macht das Wesen zu einer Bedrohung?)

1 die Tochter des Wirts entführte

2 ein wertvolles Artefakt stahl

3 den Regenten tötete

4 einen Arkanisten zum Bösen verführte

5 die Brunnen austrocknete

6 die Ernte vernichtete

7 das Vieh der Bauern tötete

8 Häuser zerstörte

9 in diesem Moment plant, den Regenten zu stürzen

10 die Bauern um Schutzgeld erpresst

11 die Bürger in den Wahnsinn treibt

12 die Kinder des Regenten entführte

13 die Bürger um ihren Wohlstand betrog

14 bei den Bürgern unmenschliche Mutationen auslöste

15 ein Unwetter heraufbeschwor

16 den Regenten ersetzte

17 ein grausiges Ritual vollführte

18 vor Zeugen einen Mord beging

19 ein Portal in eine andere Welt öffnete

20 eine grauenhafte Zukunft prophezeite

ALS BELOHNUNG FÜR DEN LEICHNAM DIESER KREATUR BIETET DER AUFTRAGGEBER:

(Welche Form hat die Bedrohung?)

1 Gold	2 Einen magischen Edelstein	3 Informationen
4 Ein Lastentier	5 Einen Wunsch	6 Eine magische Rune
7 Eine magische Insigne	8 Die Begnadigung einer oder mehrerer Personen	
9 Das Brechen eines Fluchs	10 Die Hilfe einer Armee bei einem anderen Abenteuer	

Basierend auf der Idee, die aus diesem Generator entsprungen ist, solltest du nun überlegen, wie du die erwürfelten Merkmale in eine interessante Geschichte verwandeln kannst. Keine Sorge: Die Erfahrung zeigt, dass der Zufall dir in den meisten Fällen fast schon automatisch eine Eingebung präsentieren wird. Schmücke hierzu einfach das Ergebnis aus dem Generator mit Informationen aus deiner (möglicherweise ebenfalls erwürfelten) Kampagnenwelt aus.

HIER EIN BEISPIEL:

Es wurden die Ergebnisse 11, 17 und 9 auf den ersten drei Tabellen erwürfelt. Der Wurf mit dem W10 ergab eine 1. So sieht also das Ergebnis aus:

Die Bedrohung, mit der er es fertig zu werden gilt, ist eine **Kreatur aus einem Labor**, die **in der Gestalt einer wandelnden Maschine** auftritt und **in diesem Moment versucht, den Regenten zu stürzen**. Dieses Wesen zu erschlagen, wird den Abenteurern den Dank des Regenten in Form einer großen Menge **Gold** einbringen.

Du merkst es vielleicht schon: Obwohl dieses Abenteuer komplett zufällig entstanden ist, fordert es zum Handeln auf und zieht die Abenteurer umgehend mitten ins Geschehen.

Um diese erwürfelten Fakten nun in stimmungsvolle Hintergründe zu kleiden, wäre zum Beispiel Folgendes denkbar:

Das Schloss des Regenten inmitten der Stadt ist umzingelt von metallischen Konstrukten. Sie sind klein und fragil, aber so unfassbar zahlreich, dass der Schlossgarten unter der Masse ihrer klappernden Leiber verschwindet. Woher kommen sie? Was wollen sie? Werden sie von jemandem kontrolliert – und wenn ja, von wem?

Die mechanischen Biester fressen sich quälend langsam, aber unermüdlich durch das Gestein der Schlosswände. Im Schloss wird die Nahrung knapp, denn nichts dringt mehr von außen herein. Kleine, mechanische Klauen kratzen an den Toren. Tag und Nacht. Wochenlang.

Alles Weitere ist nun deinen Mitspielern und dir überlassen.

Viel Erfolg!

